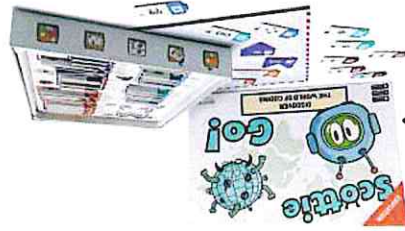
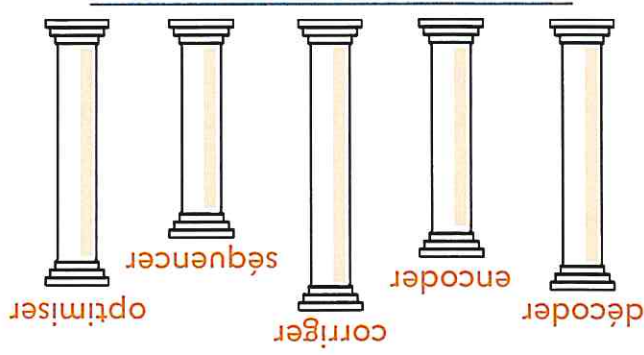


Scottie Go!



Une approche ludique et innovante, ce jeu de cartes amène chaque participant à résoudre des défis de programmation. À travers la manipulation physique des cartes, représentant des instructions de code, les élèves développent une compréhension concrète des séquences logiques et des structures de contrôle, essentielles en programmation. Idéal pour introduire les concepts de boucles, de conditions et de variables.

Les 5 piliers du savoir-coder



Pour aller plus loin



Expérimentation d'un kit robotique pour le CM1 et le CM2



Une approche interdisciplinaire qui a pour fondement l'idée de favoriser l'émergence d'une curiosité intellectuelle et le développement d'un intérêt marqué pour les cinq disciplines : sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques.

★ Un espace Magistère collaboratif en auto-inscription pour tout le monde

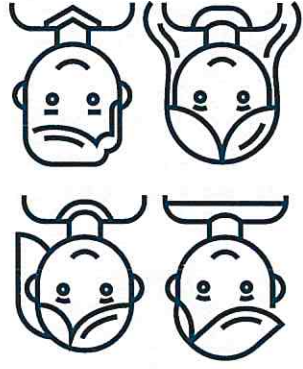
Espace d'accompagnement du réseau "Kit robotique"

- Actualités
- Ressources et outils
- Échange et partage
- Formation



KIT ROBOTIQUE CM1.CM2

Solutions numériques pour l'éducation et la formation



Le Sphero Mini est une sphère robotique compacte et interactive, dotée de capteurs multiples. Il se contrôle via une application, offrant une approche pédagogique de l'apprentissage du codage et de la résolution de problèmes par le jeu.



Sphero mini

Le robot facilite l'initiation à la pensée informatique : les élèves peuvent le programmer facilement grâce aux touches directionnelles situées sur son dos. Pour une utilisation plus avancée, il est également possible de le piloter à distance via une tablette ou un ordinateur.



Blue-Bot

Le Loti-Bot sert de transition entre la programmation initiale avec Blue-Bot et des niveaux plus avancés de la programmation par blocs avec son application. Doté de multiples fonctionnalités comme des LED, des capteurs, porte-stylo, microphone et haut-parleur et des sons intégrés.



Loti-Bot

Matatalab propose une expérience tactile et sans écran de la programmation par la manipulation de tuiles permettant à un robot de se diriger sur un plateau dédié ou créé en abordant les notions premières de la programmation.



Matatalab

Ce kit, comme entré à l'enseignement STIAM, comprend des leçons complètes, centrées sur la robotique et le codage. Ce kit stimulera l'esprit critique et la créativité, tout en assurant un apprentissage rigoureux et interactif et renforcera les compétences en mathématiques et en langue française.



LEGO Spike Essentiel

Avec Photon, l'apprentissage de la programmation est facilité par une démarche graphique, puis symbolique et enfin par blocs. Ses capteurs et actionneurs variés favorisent les interactions éducatives entre élèves et robot, dépassant les simples déplacements.



Photon