

## Le coût du projet

Pour deux classes de 20 élèves, le projet prévoit :

- Une mallette de 6 robots
- 3 barres de programmation
- 2 tapis de jeux
- 2 tablette numérique

Pour un total de **2000 € TTC**

## Le financement

Le projet pédagogique est porté par les enseignants de l'école maternelle d'Andlau.

L'acquisition est portée par l'Association des Parents d'Elèves d'Andlau, association reconnue **d'utilité publique** qui permet aux entreprises d'obtenir **une réduction fiscale de 60% de leur impôt.**

**Votre entreprise est convaincue par le projet ?**

Vous êtes convaincus que l'éducation des générations qui auront à affronter les grands défis de demain se prépare dès la maternelle ?

**Vous avez envie de soutenir ce projet d'initiation au numérique,** au raisonnement par la logique, par l'expérience, en complément des enseignements fondamentaux et de la culture ?

**Devenez mécène du projet !**

## Soutenez le projet par le mécénat d'entreprise !

- sur [www.apeandlau.fr](http://www.apeandlau.fr) et faites un don directement en ligne (règlement par CB)

- par courrier à l'APE d'Andlau, 14 cour de l'abbaye, 67140 ANDLAU en précisant les coordonnées de votre entreprise



**Et vous, osez-vous tester votre logique ?**

Testez votre capacité de codage grâce à ce petit jeu pour enfants 😊



[www.apeandlau.fr/coding](http://www.apeandlau.fr/coding)



<titre>**Découvrir la programmation avec des robots**</titre>



Projet soutenu par le mécénat d'entreprises :



Ecole Maternelle d'Andlau

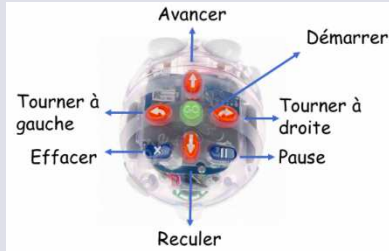
2021

## Qui suis-je ?



Le **Blue-Bot** est un petit robot en forme d'abeille

Les enfants peuvent programmer ses déplacements à l'aide de 7 touches.



Sa mémoire peut enregistrer une séquence de 2 à 39 mouvements qu'il exécutera par pas de 15 cm, généralement sur un tapis quadrillé.



Les enfants peuvent aussi utiliser une barre de programmation qui par la juxtaposition de

cartes de déplacement programme l'enchaînement des mouvements conceptualisé par l'enfant.

Les tapis de jeux mettent en scène de façon ludique les déplacements à programmer par les enfants :

« *Quels ordres successifs faut-il donner au robot pour aller jusqu'au trésor qui se cache sur l'île ?* »



## Des robots à la maternelle ?

### Pourquoi donc ?

Apprendre en :



Jouant



S'exerçant



Se remémorant et mémorisant



Réfléchissant et résolvant des problèmes

### Aborder 5 domaines d'apprentissage...

- Favoriser les situations collectives et les interactions.
- Commencer par des activités en motricité.
- Développer la créativité.
- Renforcer une pensée logique, expérimenter et argumenter.
- Se repérer dans l'espace et découvrir un objet technologique.

#### DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES



Expérimenter

Créer



Résoudre un problème

Persévérer



Collaborer

Communiquer



#### DES COMPÉTENCES COGNITIVES



Produire un algorithme selon des règles.



Prédire et analyser des actions.



Évaluer des résultats observés.



Décomposer un algorithme.

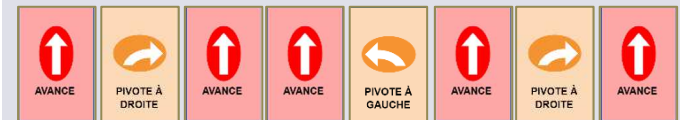
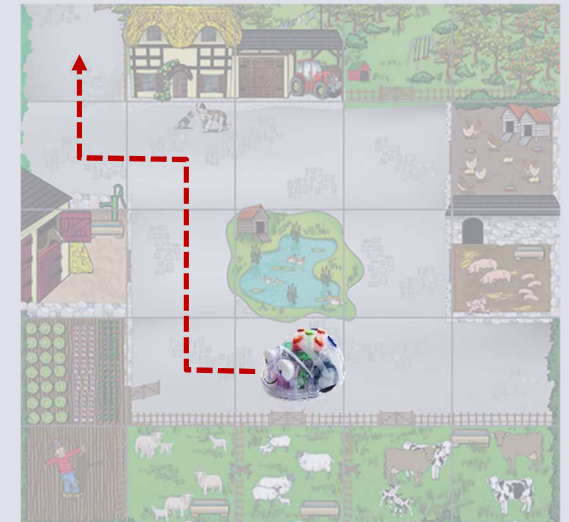


Simplifier un algorithme.



### Observer, apprendre par le jeu et s'améliorer de ses erreurs...

Par le jeu, les enfants apprennent le repérage dans l'espace, conceptualisent une succession de mouvements, les programment sur leur robot et exécutent l'algorithme imaginé.



Ils peuvent ensuite **analyser le résultat** de leur conceptualisation et **comprendre par l'observation** les erreurs qu'ils ont pu commettre.