

Fiche d'activité

Beebot connaît ses tables d'additions



= activité moyennement guidée

Activité disponible



Avant l'activité

Cette activité peut être faite individuellement ou en petites équipes

À préparer par l'enseignant :

- S'assurer que les abeilles sont suffisamment chargées pour l'activité.
- Prévoir des équipes de 2 ou 3 élèves selon le nombre d'abeilles.

Matériel à prévoir :

- Des tapis avec des nombres (comme celui montré au début de la capsule) ou du matériel pour fabriquer un tel tapis (feuille blanche, crayons, règle, ...) Les cases sont de 15 cm x 15 cm.

Concepts de programmation

Dans cette activité, la(les) catégorie(s) suivante(s) sera(ont) utilisée(s) :

- **Flèches** : Permettent les déplacements dans les différentes directions. Le nombre de déplacements correspond au nombre de fois où on appuie sur la flèche. On peut jumeler différents déplacements dans la même séquence.
- **Bouton X** : Permet "d'effacer" la mémoire du robot pour créer une nouvelle séquence de programmation.
- **Bouton ||** : Permet d'ajouter une pause à la séquence de programmation.
- **Bouton Go** : Permet de démarrer la séquence ou d'arrêter l'abeille pendant qu'elle effectue la séquence.

Pendant l'activité

- Pour le visionnement de la capsule, nous vous conseillons de rassembler tous les élèves devant le tableau interactif et d'écouter la capsule au complet avant de laisser les élèves faire l'activité.
- Lorsque l'animateur demandera aux élèves d'effectuer une séquence, deux choix s'offrent à vous :
 1. Vous pouvez mettre la vidéo sur pause pour permettre à tous les élèves de réaliser l'exemple en petites équipes.
 2. Vous pouvez demander aux élèves de tous se réunir autour d'une seule abeille que vous programmerez.
- Vous pourriez mettre la vidéo sur pause au moment où les additions sont affichées à l'écran. Les élèves sauront donc ce qu'ils doivent programmer comme déplacements.
- Pendant que les élèves font l'activité, vous pouvez circuler dans la classe et aider les équipes qui sont bloquées en vous assurant de leur compréhension de la tâche.

Étapes de l'activité

Étape 1 : L'animateur explique aux élèves certaines consignes à respecter pour bien utiliser un robot Beebot.

Étape 2 : L'animateur explique comment allumer le robot Beebot et à quoi servent les différents boutons.

Étape 3 : L'animateur donne un exemple aux élèves.

Étape 4 : L'animateur explique le défi aux élèves: Déplacer Bee-Bot sur le tapis d'un nombre à un autre en utilisant les tables d'addition. Il donne ensuite plusieurs additions à effectuer.

Retour et réinvestissement

Demander aux élèves quelles ont été les additions les plus faciles à réaliser. Leur demander d'expliquer aux autres ce qui était facile.

Demander aux élèves quelles additions ont représenté un défi plus difficile. Leur demander d'expliquer aux autres ce qui était difficile.

Pour aller plus loin ...

- Lien vers une formation en ligne sur le robot BeeBot/BlueBot <https://campus.recit.qc.ca/course/view.php?id=101>
- Lien vers la page du Récit-Présco sur BeeBot et BlueBot (plusieurs ressources accessibles) : <https://recitpresco.qc.ca/fr/pages/les-abeilles-bee-bot-et-blue-bot>
- Lien vers le groupe Facebook Caravan (partage de plusieurs activités BeeBot/BlueBot) : <https://www.facebook.com/groups/CaraVanduprescolaire/>



- Site BeeBot/BlueBot (CSSMI) <https://sites.google.com/cssmi.qc.ca/robotique/ressources-p%C3%A9dagogiques-pour-la-robotique/pr%C3%A9scolaire>