

# JEUX DE CORPS, DE ROBOTIQUE ET NUMÉRIQUES À L'ÉCOLE AVEC BLUE-BOT

ATELIERS

12h45  
14h



espe  
Ecole supérieure  
du professeur  
et de l'éducation  
Régionale de Lille  
Lille Nord de France

## BLUE-BOT

Présentation de possibilités éducatives autour de blue bot

Romain DELEDICQ et Gilles PETIT, soutien à la pédagogie, ESPÉ LNF

Découvrez autrement la programmation de robot.

Participez aux différentes phases du projet Blue-Bot : «Tangible» ; «Tout numérique» ; «Corps».

Relevez le défi que nous vous proposons.



LILLE DANE

## THYMIO

Michaël MAY – eRUN Bruay-La-Buissière et Béthune 2

Le Thymio II est un robot éducatif open source qui a été créé à l'école polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL) en collaboration avec l'école cantonale d'art de Lausanne (ECAL) en 2011.

Le robot mobile Thymio 2 est une petite base roulante interactive, avec de nombreux capteurs, un logiciel de programmation graphique et un textuel. Le robot Thymio 2 a été conçu pour l'éducation.



LILLE DANE

## MINDSTORM

David DETEVE - DANE

Le kit Lego MINDSTORMS EV3 constitue la dernière évolution en date du kit robotique pédagogique Lego Mindstorms.

Avec Lego MINDSTORMS EV3, créez votre propre robot qui peut penser, marcher et observer le monde. Grâce à Lego MINDSTORMS EV3, vous êtes libre de construire tous les robots qui vous viennent à l'esprit, en suivant votre imagination. Vous trouverez dans le kit Lego MINDSTORMS EV3 des instructions de montage pour 5 robots et 12 autres manuels officiels se trouvent en ligne.

Le kit robotique Lego MINDSTORMS EV3 est très utilisé dans les collèges et lycées pour l'apprentissage des sciences et de la robotique.



LILLE DANE

## OZOBOT

Jean-Marie FONTAINE - DSDEN 62

Un mini robot programmable

Ozobot est un des plus petits robots programmables au monde, mesurant 2,54 cm de diamètre et de hauteur mais doté d'un puissant cerveau. C'est un formidable outil pour enseigner les bases de la programmation de façon amusante et interactive qui s'adresse aux enfants à partir de 6 ans.

Pour les plus jeunes, il se programme en insérant des zones de couleur, les Ozocodes, à l'aide de feutres sur la trajectoire. Et pour les plus grands, Ozobot se programme avec Ozoblockly (analogue à Scratch ou Blockly Games).



LILLE DANE

## DRONES

Valéry BAILLY - DANE

Les minidrones se fauillent et s'invitent partout, jusque dans la cour de récré. Dotés des meilleures technologies, ils vous font enchaîner courses, acrobaties... Aucune limite à l'imagination des enfants !

Programmables à l'aide de l'application Tickle, ils permettent de mener une initiation à la programmation à l'occasion notamment d'activités de repérage ou de déplacement



### **TABLE INTERACTIVE**

Yoann LEBRUN, Serre Numérique - Alexis BALLART, ÉSPÉ LNF

Le Serious Game associé à la table interactive et aux objets tangibles de cet atelier vise à former les étudiants en licence de l'ULCO à trier des déchets liés à la microbiologie. Certains déchets sont contaminés, d'autres sont à manier avec précaution... Il convient dans ce jeu de respecter des protocoles mais qui n'ont de sens qu'avec une dimension haptique.

C'est dans cette optique que ce dispositif ludique propose de manipuler de vrais objets qui sont reconnus par la table interactive.



### **VOLAR&LA**

Nicolas FINES, CEO et Guilhem MALLET, CDeO de Volar&la

Venez découvrir nos premiers objouets et tester notre concept sur notre stand. Plongez dans l'univers fictif de Volarela et ses îles volantes ! Vous êtes maintenant un jeune enquêteur de la DiZ; la Division Inter-Zone. A l'aide de vos objouets, résolvez les enquêtes qui se présentent à vous et développez vos compétences !



### **ACCOMPAGNER AVEC LE NUMÉRIQUE : IDENTIFIER ET VALORISER SES COMPÉTENCES TRANSVERSALES**

Vincent SOMMÉ & Amélie METALDI, ID6 TM

Lors de cet atelier, nous présenterons le dispositif Skillpass, basé sur un serious game et une application en ligne, visant à apprendre aux jeunes à identifier leurs compétences transversales au sein de tout type d'expériences de la vie quotidienne, professionnelle, scolaire, etc. et à les valoriser dans le cadre de leur parcours d'insertion, d'orientation, d'études, etc. Nous reviendrons notamment sur l'accompagnement (formation, manuel d'usage) des accompagnants utilisant Skillpass et évoquerons également les différents types d'usages constatés parmi les professionnels-utilisateurs effectifs de Skillpass.