

La Bee dans les programmes...

Cycle 1 :

Domaine : Explorer le monde

Sous domaine : l'espace

Les 3 grands objectifs :

- faire l'expérience de l'espace (connaissances liées aux déplacements, distances et repères spatiaux élaborés par les enfants dans leurs activités) : si robot idiot
- représenter l'espace (effectuer et restituer des déplacements à partir de consignes orales et mémorisées, représentations diverses, **coder des déplacements ou des représentations spatiales**) : **Activités Bee Bot**
- découvrir différents milieux (environnements proches : classe, « école, quartier, constructions et activités humaines, première approche du paysage, première découverte de pays et de cultures...) : vers la C.O. (plan de la classe, de la cour...)

Tous les attendus de fin de cycle :

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Applications de la Bee (la course d'orientation, le parcours de motricité, la journée type, des quantités à retrouver, la chronologie d'une histoire : personnages, lieux, événements...)

Cycle 2

Programmes et socle 3C

Depuis 2014, l'enseignement du code informatique dès l'école primaire est encouragé. Cet enseignement figure dans les programmes en vigueur à la rentrée 2016.

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=87834#socle_commun

5 domaines dont :

- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**
 - Comprendre, s'exprimer en utilisant les **langages** mathématiques, scientifiques et informatiques
 - Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Dans les programmes :

Questionner le monde

- **Questionner l'espace et le temps**
 - **Se situer dans l'espace**

Attendus de fin de cycle : Se repérer dans l'espace et le représenter

Se repérer dans son environnement proche. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. - Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...).

- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).

Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).

- Quelques modes de représentation de l'espace.

Lire des plans, se repérer sur des cartes.

- Éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.

Ce travail est mené en lien avec les mathématiques. Passer, dans les activités, de l'espace proche et connu à un espace inconnu. Mises en situations, avec utilisation orale puis écrite d'un langage approprié.

Ce travail est mené en lien avec les mathématiques. Étudier des représentations de l'espace environnant (maquettes, plans, photos), en produire. Dessiner l'espace de l'école.

Prélever des informations sur une carte.

- **Mathématiques :**

- **les 6 compétences et domaine Espace et géométrie**

Chercher – Modéliser – Représenter – Raisonner – Calculer – Communiquer

- **Espace et géométrie**

Attendu 1 de fin de cycle : **(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères**

Se repérer dans son environnement proche. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).

- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).

Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).

- Quelques modes de représentation de l'espace.

S'orienter et se déplacer en utilisant des repères. Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

- Repères spatiaux.

- Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.

Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde ». Passer, dans les activités, de l'espace proche et connu à un espace inconnu.

Mises en situations, avec utilisation orale puis écrite d'un langage approprié.

Ce travail est mené en lien avec « Questionner le monde » Étudier des représentations de l'espace environnant (maquettes, plans, photos), en produire.

Dessiner l'espace de l'école.

Parcours de découverte et d'orientation pour identifier des éléments, les situer les uns par rapport aux autres, anticiper et effectuer un déplacement, le coder.

Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire. Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions.

Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.

- Repères de progressivité :

Dès le CE1, les élèves peuvent coder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation adapté, ce qui les amènera au CE2 à la compréhension, et la production d'algorithmes simples.