



destinataires : toutes les classes des écoles affiliées à l'OCCE06

L'OCCE 06 met à disposition (prêt temporaire) des classes des écoles affiliées à l'occe06, des «ROBOTS PEDAGOGIQUES » pour favoriser des situations coopératives d'apprentissage de codage numérique : 6 sacs-robot et un ouvrage pédagogique peuvent être réservés via le dispositif de prêt IMAGIMOT (voir les «nouveauautés»).

Pour bénéficier du service, si vous n'êtes pas encore inscrit à Imagimot [>> le site occe06.com >>](http://le.site.occe06.com) rubrique espace enseignants IMAGIMOT (en bas à gauche) [>> inscription.](#)

(attention dans la fiche de renseignements communiquer votre adresse professionnelle ...@ac-nice.fr).

Mise en place du service ROBOCOOP via Imagimot



2 exemplaires du Sac n°9106

Le sac est composé d'un robot automate BeeBot et de son chargeur, d'un tapis d'activités transparent pour insérer des images dans son rouleau en carton et d'un guide d'activités créé par Barbara Aubert. Vous pouvez imprimer les cartes beebot en cliquant sur le lien de la fiche de lecture.

Sac n°9108

Le sac est composé d'un robot automate BlueBot et de son chargeur, d'un tapis d'activités transparent pour insérer des images dans son rouleau en carton, d'un guide d'activités créé par Barbara Aubert. Les activités beebot sont les mêmes que pour la bluebot. Vous pouvez imprimer les cartes beebot en cliquant sur le lien de la fiche de lecture.

Sac n° 9107

Le sac est composé d'un robot automate BlueBot et de son chargeur, d'une barre de programmation séquentielle, de son chargeur et de 25 cartes instruction, d'un tapis d'activités transparent pour insérer des images (dans un rouleau en carton.)d'un guide d'activités créé par Barbara Aubert. Les activités beebot sont les mêmes que pour la bluebot.

des ressources en ligne en [Cliquant ICI](#)



2 exemplaires du Sac n°9105

Le sac est composé du thymio pack challenge et d'un guide d'activités édité par l'inria. C'est un kit clés en main qui propose une grande variété d'activités et d'accessoires dès l'ouverture de la boîte. 30 activités pour apprendre en s'amusant 30 cartes d'activités accompagnées d'accessoires créatifs. 10 cartes pour découvrir les comportements de base
10 cartes pour apprendre le langage de programmation visuel
10 cartes pour apprendre le langage de programmation visuel avancé
10 fiches d'activités à bricoler, découper et coller pour déguiser Thymio en Chien, en Araignée ou pour créer des cibles et des obstacles.

des ressources en ligne en [Cliquant ICI](#)



1,2,3 codez
un ouvrage pédagogique de la fondation

La main à la pâte.