

## Inventaire du matériel numérique disponible au prêt


(Mis à jour le 10/09/2023)

Voici la liste du matériel numérique dont nous disposons pour la circonscription de Nanterre II) dans la réserve située dans les locaux de la 10<sup>ème</sup> circonscription. Attention, je vous rappelle la nouvelle adresse de nos bureaux : Ecole Jules Ferry A. 1, rue des Chailliers. 92000 Nanterre

Vous pouvez emprunter ce matériel tout au long de l'année en prenant contact par mail ou par téléphone :

Mme TILLET Anaëlle – CPC – Nanterre II (10<sup>ème</sup> circonscription)

06 72 62 95 02 ou [Anaëlle.Tillet@ac-versailles.fr](mailto:Anaëlle.Tillet@ac-versailles.fr)

	Outils	Quantité disponible et ressources
 <p><b>Cycles I et II</b></p>	<p><b>Robots « Bee-bot ».</b></p> <p>Utilisable dès la maternelle le robot abeille Bee-bot permet à l'enseignant(e) de démarrer les premières activités de codage informatique sans besoin de connexion informatique complexe. En accord avec les nouveaux programmes, le robot pédagogique Bee-bot permet de développer le sens de l'orientation tout en imposant aux élèves de formuler et d'ordonner l'information.</p> <p>L'abeille se programme en appuyant sur des touches directement sur son dos ce qui permet une première approche du codage informatique et un développement de la pensée algorithmique des élèves.</p> <p>Les enseignants pourront utiliser le robot éducatif Bee-bot pour de nombreuses activités telles que : le groupement d'objets, l'apprentissage des chiffres, de l'alphabet puis de la lecture, etc. Au-delà de la programmation simple, avec des tapis thématiques, peuvent également être travaillées d'autres compétences (par exemple, trouver l'image d'un mot où on entend le même son)</p>	<p>-24 Bee-bots -3 plateaux de chargement -Transformateur et câbles de chargement pour 6 Beebots.</p> <p>L'application Blue-bot si vous ne disposez pas des robots :</p> <p>-<a href="#">Pour Ipad</a></p> <p><a href="#">Les ressources Canopé sur la prise en main et les différentes utilisations des Bee-bots et des Blue-bots</a></p>



## Cycles I et II

### Robots « Blue-bot ».

Le robot Blue-bot peut être utilisé avec ou sans la barre de programmation. Sans, il vous propose les mêmes usages et fonctionnalités que les Bee-bots.

Avec sa barre de programmation :

Une façon unique et extrêmement amusante de programmer le robot Blue-Bot, placez vos cartes séquentielles d'instruction sur la Barre de Programmation Blue-Bot, appuyer sur Go et regarder le robot Blue-Bot se déplacer ! Utiliser la barre programmable Blue-Bot pour coder en ligne avec vos élèves. Vous avez ainsi la possibilité de garder une trace de votre programmation. Les cartes/tuiles peuvent être placées soit en format portrait soit en format paysage. Selon ce que l'élève veut programmer et s'il veut changer son programme, il lui suffit de déplacer ou modifier les cartes/tuiles et d'appuyer sur Go pour faire une nouvelle programmation.

La connexion au robot Blue-Bot ne pourrait être plus simple, il suffit d'allumer le robot, appuyer sur Connect sur la barre et attendre que les yeux du robot Blue-Bot montrent qu'il est connecté. On peut associer jusqu'à 3 barres séquentielles pour que les élèves construisent un programme jusqu'à 30 étapes. Cette Barre de Programmation Blue-Bot est également rechargeable. Une barre est fournie avec 25 cartes/tuiles.

-12 Blue-bots  
-1 plateau de chargement  
-5 barres de programmation avec 25 cartes/tuiles chacune.

L'application Blue-bot si vous ne disposez pas des robots :

[-Pour Android](#)

[-Pour Ipad](#)

L'application pour programmer vos Blue-bots :

[-Pour Android](#)

[-Pour Ipad](#)

[Les ressources Canopé sur la prise en main et les différentes utilisations des Bee-bots et des Blue-bots](#)



## Cycles II et III

### Robots « Thymio ».

Thymio est un robot éducatif Open Source complet et facile à utiliser. Embarquant de nombreux capteurs et une solution logicielle complète, le robot Thymio 2 est une solution tout-en-un.

Ce robot est doté de 6 comportements programmés (amical, craintif etc.) vous permettra de découvrir le monde de la robotique et de la programmation dans le cadre pédagogique.

Ce robot est compatible avec le logiciel Scratch mais aussi le logiciel ASEBA que vous pouvez obtenir facilement sur le web.

3 modes de programmation sont disponibles : le VPL, le Blockly et le Studio. L'opportunité parfaite de mettre un pied dans la programmation le plus simplement possible

-6 robots « Thymio »

[Les ressources Canopé sur la prise en main et les différentes utilisations des Thymio](#)



### Robots « Ozobots »

OZOBOT est le plus petit des robots avec un gros cerveau pour l'initiation à la programmation des plus jeunes ou des débutants. Il suffit d'avoir du papier et des feutres de couleur, ou bien une tablette. Les lignes noires tracées sont suivies par Ozobot. Les séquences de couleur insérées dans la trajectoire appelées « Ozocodes » sont interprétées comme des codes par Ozobot et vont commander sa trajectoire et son comportement.

Pour les plus grands, Ozobot est programmable par

-Mallette de 10 Ozobots

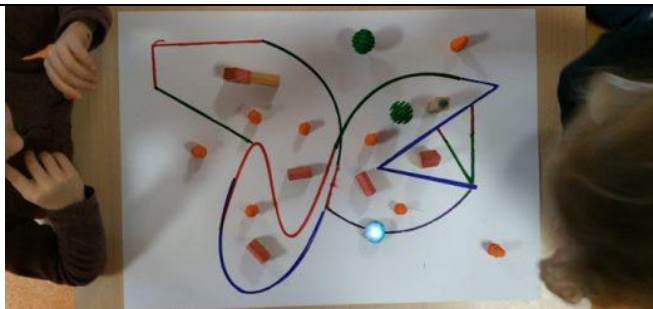
L'application Blockly :

-[Pour Android](#)

-[Pour Ipad](#)

[Blockly sur ordinateur](#)

[Les ressources Canopé sur la prise en main et les différentes utilisations des Ozobots](#)



**Cycles I, II et III**

les blocks de Blockly Games ou SCRATCH, c'est Ozoblockly. Les Ozocodes sont convertis en séquences de flashes lumineux transmis à OZOBOT dont la base a été placée sur l'écran dans la zone de téléchargement.



**Cycle II**

**Packs LEGO Spike**

Même les plus jeunes de vos élèves seront capables de réaliser des modèles intéressants et amusants, dotés de capteurs et moteurs, mais aussi de programmer des comportements adaptés, et d'enrichir tout en s'amusant leurs compétences en sciences, technologies, ingénierie et mathématiques.

**COMPATIBLE SCRATCH :**

Voir site

<http://squeaki.recitmst.qc.ca/WedoScratch>

-5 packs de base  
-5 packs complémentaires

(Matériel prêté en priorité aux enseignants participant au défi robotique).



### Cycle III

#### Packs LEGO Mindstorms EV3

Kit éducatif robotique composé d'une brique intelligente programmable, de nombreux capteurs et servomoteurs ainsi que d'un corps en briques et éléments LEGO Technic. Le **LEGO Mindstorms EV3** n'est pas qu'un robot : c'est une nouvelle méthode d'enseignement capable, sous ses airs ludiques, d'éveiller de nombreux centres d'intérêts. Les tableaux, les formules, les simulations... Et si pour une fois, la réussite de vos élèves ne dépendait pas d'un support classique, mais d'une application concrète, intelligente, motivante ? Pour que les problèmes ne soient plus de simples problèmes, mais des cas pratiques, avec non pas une mais DES solutions à découvrir.

Le **LEGO Mindstorms EV3** n'exige aucune connaissance en robotique pour débiter. Sous ses airs de jouet, il permet non seulement de comprendre le fonctionnement des technologies du quotidien, mais aussi de les utiliser pour créer de nouvelles applications.

- 10 Kits de base.
- 10 Packs complémentaires

(Matériel prêté en priorité aux enseignants participant au défi robotique).

#### Classes mobiles de 6 ipads

- 2 classes mobiles de 6 ipads récents
- Connectique + plateau de chargement
- Routeur internet et connectique associée



#### Ipads anciennes générations

- 2 ipads 32G noir avec lentille photo
- 2 ipads 16G sans appareil photo



### Cycle III

#### Ordinateurs/tablettes ultra portables

### ASUS Transformer Book T100TA

La tablette Asus Transformer Book T100TAL-DK013P fait partie des tablettes à intégrer un processeur Intel Atom Z3735F Quad cœurs pour assurer performances et rapidité ! Votre tablette Asus Transformer Book T100TAL-DK013P vous permettra de jouer en haute définition, de travailler en multitâches et de vous connecter à une TV HD pour une expérience vidéo en HD sur son écran 10,1 pouces, dalle IPS, et 4G. Rien que ça ! Équipée de Windows 8.1 Pro 32 bits, vous bénéficiez du nouveau système d'exploitation spécialement pensé pour une utilisation sur tablette !

**Communication WiFi**                      **Oui - 802.11 N**

Communication Bluetooth                      Oui - Version **4.0**

**Communication à large bande**                      **Oui - 4G (LTE)**

Webcam / APN                      1,2 Mp / -

Clavier intégré complet                      Oui - AZERTY (Dock clavier)

Haut-parleurs intégrés                      Oui - Deux Haut-parleurs

Lecteur de carte(s)                      Oui - Micro SD

-4 ordinateurs

	<table border="0"> <tr> <td>Accéléromètre</td> <td>Oui</td> </tr> <tr> <td>Gyroscope</td> <td>Oui</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>CONNECTIQUE DISPONIBLE</b></td> </tr> <tr> <td>Port(s) HDMI</td> <td>1 x micro-HDMI</td> </tr> <tr> <td>Port(s) Audio</td> <td>Port(s) USB</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>BATTERIE</b></td> </tr> </table>	Accéléromètre	Oui	Gyroscope	Oui	<b>CONNECTIQUE DISPONIBLE</b>		Port(s) HDMI	1 x micro-HDMI	Port(s) Audio	Port(s) USB	<b>BATTERIE</b>		
Accéléromètre	Oui													
Gyroscope	Oui													
<b>CONNECTIQUE DISPONIBLE</b>														
Port(s) HDMI	1 x micro-HDMI													
Port(s) Audio	Port(s) USB													
<b>BATTERIE</b>														
 <p style="text-align: center;"><b>Cycles I, II</b></p>	<p><b>Bookinous</b></p> <p><b>Bookinou</b> est une conteuse pour enfant qui permet aux 2-7 ans de relire leurs livres plus souvent grâce à l'histoire audio enregistrée par un proche. C'est vous qui enregistrez les histoires pour vos enfants parce que rien ne vaut la voix des (grands) parents et des proches pour raconter une histoire.</p> <p>Ce que vous allez adorer, c'est la liberté ! Vous n'êtes pas limité à une collection précise, vous pouvez utiliser n'importe quels livres et surtout ceux qui plaisent à vos enfants !</p> <p>Comment ça marche ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Les histoires sont enregistrées par les proches grâce à l'application mobile.</li> <li>2- Chaque histoire est associée depuis l'application à une gommette fournie à coller sur le livre choisi.</li> <li>3- L'enfant passe le livre (avec la gommette) sur Bookinou qui relie l'histoire au fil des pages.</li> </ol>	<p>-2 Bookinous -3 sachets de 10 gommettes numériques repositionnables.</p> <p>L'application associée pour enregistrer et synchroniser les histoires :</p> <p><a href="#">-Pour Android</a> <a href="#">-Pour Ipad</a></p> <p><a href="#">La lettre de l'Erun dédiée au Bookinou (avec pas à pas)</a></p>												



### Mur sonore interactif

Placez des cartes, des objets ou des dessins dans les 30 poches et enregistrez un message de 30 secondes maximum pour chacune d'elles.

La ressource interdisciplinaire parfaite pour la classe, facile à utiliser pour les enfants et les enseignants. Les enregistrements se font en appuyant simplement sur le bouton vert près de la poche et en enregistrant dans la boîte noire en haut.

Un simple commutateur permettant de passer d'un enregistrement à l'autre vous permettra ensuite de lire le message en appuyant de nouveau sur le bouton vert. Vous pouvez enregistrer encore et encore avec autant de questions que vous le souhaitez. Vous pouvez poser une question sur ce qu'il y a dans la poche, répondre à une question dans la poche ou laisser une description. Quelques idées d'utilisation Somme mathématique, formes d'identification, alphabet, calendrier visuel, questionnaires sur le sujet, chronologies, charte des émotions, règles de classe, étoile de la semaine, comptines, instruments de musique, personnages célèbres et bien plus encore.

Fonctionne avec 3 piles AAA (non incluses)

Longueur : 68 cm

Largeur : 53 cm

Longueur et Largeur des pochettes : 7.5 cm x 7.5 cm.

-2 murs sonores

[La lettre de l'Erun avec un focus sur les « murs sonores » et « tableau bavard »](#)





### **Easi-scopes**

Ce microscope numérique utilisable dans le creux de vos mains.  
Ce dispositif de plug and play simple, se fixe à votre ordinateur via USB et comprend son propre système d'éclairage à LED.  
Il suffit de maintenir la Easi-Scope sur l'objet, mise au point en tournant son sommet puis prendre des vidéos ou des images fixes en utilisant le bouton de commande.  
Grossissement jusqu'à 43 x.

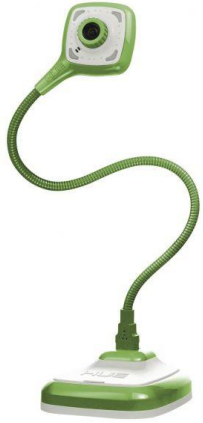
-2 microscopes numériques



### **Visualiseur HUE**

Utilisez la caméra multifonction HUE HD Pro pour créer des vidéos pédagogiques, donner des cours en classe et en ligne, participer à des visioconférences, faire des démonstrations en direct...

-1 visualiseur (avec CD-rom d'installation)



Quel qu'en soit l'usage, la qualité de l'image et du son reste nette et claire.  
Compacte, légère et portable, ce qui la rend facile à transporter.  
Socle solide et antidérapant.  
Peut être utilisée sans le socle et le câble, évitant ainsi l'encombrement de votre espace de travail.  
Microphone intégré de haute qualité et éclairage LED