

Travailler la programmation de déplacement avec BeeBot en ligne (Suite du projet mené en classe)



Ouvrir la page d'accueil du logiciel sur le site de la [classe de Florent](#)

Il est préférable que vous utilisiez une tablette si vous en avez une. Cela permettra de jouer à l'horizontal, comme l'enfant l'a vécu avec la vraie BeeBot en classe. Pour les PS et les MS, donnez la possibilité à l'enfant de tourner autour de la tablette pour qu'il puisse être dans le même sens que le robot et faites lui dire ce qu'il va demander au robot pour réussir le défi.

Remarque : les pages des défis prennent quelques secondes à se charger. Il faut un peu de patience !

Pour les PS

Jour 1 - découverte du logiciel avec **Entraînement libre**

Jours 2 et 3 - Défis avec **Baby-bot** jusqu'au niveau 4 (le 5 pour les enfants avancés car le robot est totalement inversé par rapport à eux. C'est une grosse difficulté !). L'enfant doit déplacer le robot sur la case contenant la fleur.

Attention : En classe nous avons travaillé le sens de la flèche  qui signifie « avance », et non « en haut » (surtout si vous êtes sur un écran d'ordinateur et donc un jeu à la vertical).

Le rappeler à votre enfant. Vous pouvez-le faire en le faisant jouer au robot sur le carrelage de la maison et en lui donnant les bonnes instructions « avance », « tourne »...

Jours 4 et 5 - Défis pour continuer à s'entraîner dans la rubrique **choisir un niveau**. Proposez les constructions 1 à 5. Maintenant, l'enfant doit créer le programme permettant au robot de se déplacer en passant par les cases contenant des fleurs et finir dans la ruche.

Pour les MS :

Jour 1 - découverte du logiciel avec **Entraînement libre**

Jour 2 - Défis avec **Baby-bot** jusqu'au niveau 4 (le 5 pour les enfants avancés car le robot est totalement inversé par rapport à eux. C'est une grosse difficulté !). L'enfant doit aller sur la case contenant la fleur.

Attention : En classe nous avons travaillé le sens de la flèche  qui signifie « avance », et non « en haut » (surtout si vous êtes sur un écran d'ordinateur et donc un jeu à la vertical).

Le rappeler à votre enfant. Vous pouvez-le faire en le faisant jouer au robot sur le carrelage de la maison et en lui donnant les bonnes instructions « avance », « tourne »...

Jour 3 - Allez-y dans la rubrique **Défi des 30 fleurs** jusqu'au niveau 3. Maintenant, l'enfant doit créer le programme permettant au robot de se déplacer en passant par les cases contenant des fleurs et finir dans la ruche.

Jours 4 et 5 - Défis pour continuer à s'entraîner dans la rubrique **choisir un niveau**. Proposez les constructions 1 à 5, puis le 7 et peut-être le 6 pour les plus avancés.

Pour les GS :

Jour 1 - découverte du logiciel avec **Entraînement libre** et Défis avec **Baby-bot** jusqu'au niveau 4 (le 5 pour les enfants avancés car le robot est totalement inversé par rapport à eux. C'est une grosse difficulté !). L'enfant doit aller sur la case contenant la fleur.

Attention : En classe nous avons travaillé le sens de la flèche  qui signifie « avance », et non « en haut » (surtout si vous êtes sur un écran d'ordinateur et donc un jeu à la vertical).

Le rappeler à votre enfant. Vous pouvez-le faire en le faisant jouer au robot sur le carrelage de la maison et en lui donnant les bonnes instructions « avance », « tourne »...

Jours 2 et 3 - Allez-y dans la rubrique **Défi des 30 fleurs** jusqu'au niveau 5.

Maintenant, l'enfant doit créer le programme permettant au robot de se déplacer en passant par les cases contenant des fleurs et finir dans la ruche.

Jours 4 et 5 - Défis pour continuer à s'entraîner dans la rubrique **choisir un niveau**. Proposez les constructions 1 à 5, puis le 7, ensuite le 6 et le 8 pour les plus avancés.

Attention : à partir du niveau 9 le robot se retrouve inversé par rapport à l'enfant. Cela crée une réelle difficulté pour cet âge. Restons-en là.