Explorer Prise en main le monde Se repérer dans l'espace intuitive - Faire l'expérience de l'espace - Représenter l'espace - Réaliser un parcours orienté Caractéristiques Pour les enseignants **Programmes** du robot - abeille Mobiliser le langage dans Pour les élèves toutes ses dimensions Jouer et apprendre **Objet programmable** - Enrichir le vocabulaire spatial avec Bee-Bot - Décrire un parcours - Anticiper un parcours - Utiliser des marqueurs temporels Abeille robot : - Utiliser des marqueurs spatiaux - qui se déplace - Développer les verbes d'action - qui fait des pas de 15cm - qui effectue des rotations de 90° Introduction de Ressources l'abeille en classe L'atelier Canopé 08 Séance de découverte en Séquence de l'atelier Canopé à partir d'albums MS-GS à l'école Jean Zay de jeunesse. Médiateur numérique de Charleville-Mézières. (emprunts, prise en main... Séance de découverte Site: La classe de Florent dans l'académie de Portail de ressources Besançon. Exploitations sur TNI.

Groupe départemental Maternelle 08