

<https://yvetot.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article1042>



ACADÉMIE
DE NORMANDIE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Circonscription
Yvetot

FESTIROBOT FLY 2021-2022

- Actions et projets - FestiRobot -



Date de mise en ligne : vendredi 8 octobre 2021

Copyright © Circonscription Yvetot - Tous droits réservés

Première édition du Festirobot du BEF FLY : un projet accompagné !

Thème : Y'a d'la joie

Organisation :

- Inscriptions : du 8 au 30 novembre ci dessous

<https://w3.ac-rouen.fr/enquetetab/index.php/754683/lang-fr>

- Réunion de présentation **9 décembre de 17h à 18h30**
- Phase 1 : du 9 jusqu'au 17 décembre
 - Recensement des besoins et planning de visites en classe.
 - Activités débranchées
- Phase 2 : Janvier à Avril
- Prise en main du matériel (beebot, bluebot, possibilité de le customiser) et des logiciels et applis
- Support de formation : séquences clés en main C2, C3
- Construction de 5 ou 6 tapis par classe (selon nombre d'élèves) sur le thème Y'a d'la joie :

Quadrillage sur nappe transparente 1m50 longueur

5x5 cases 15X15 cm

Ordonnées : chiffres de 1 à 5

Abscisses : lettres de A à E,

5 images libres sur le thème y'a d'la joie dimension 15X15 cm

- **Sensibiliser les élèves à la bataille navale**
- **Phase 3 : 4 au 8 avril au choix**

Par binôme : Visio de présentation 30 min : la classe, le tapis, le robot customisé.

- **Phase 4 : du 2 mai au 6 mai au choix**

Par binôme : Visio défi FESTIROBOT 1h00

Une activité partagée et ludique qui engage tous les élèves et qui permet de ré-investir toutes les connaissances et compétences acquises pendant la préparation !

Applications ou logiciels

- [Beebot et Babybot sur la Classe de Florent](#) ou sur le playstore sur tablettes

- [Escarbot sur la classe de Florent](#)
- [Tuxbot : l'application sur tablettes ou sur ordi](#)
- [Beebot : l'appli tablette](#)
- [Lightbot : l'appli tablette](#)
- [Scratch Junior](#)

Activités débranchées :

Ci dessous des liens vers des activités interactives de batailles navales pour préparer les enfants au grand jeu final :

cycle 1 et 2 :





Sommaire

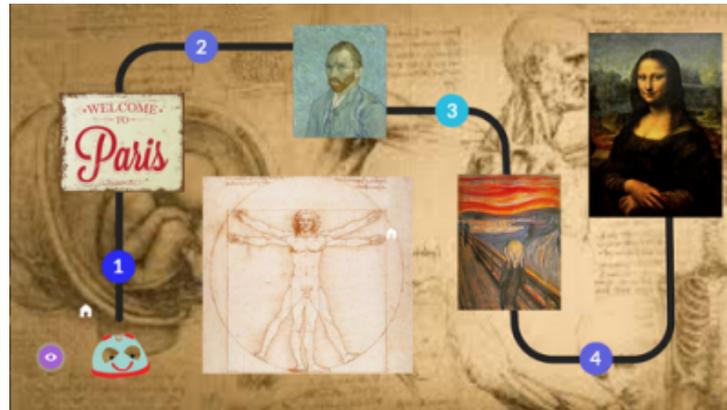
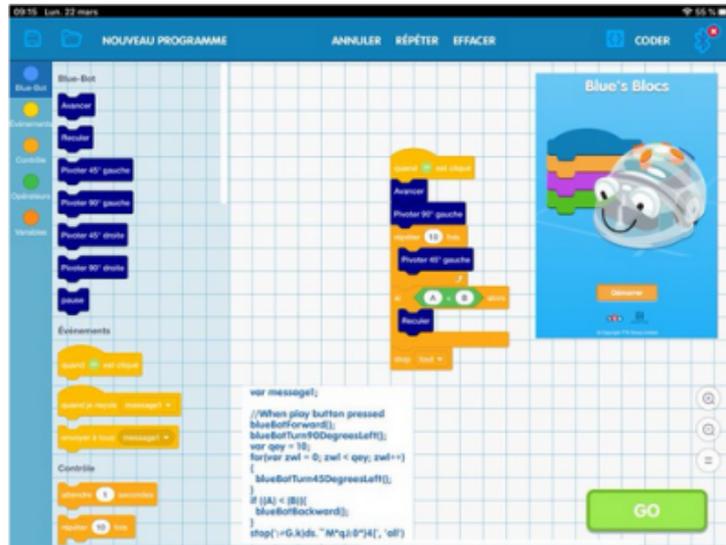
Cliquez sur les Blue-Bots pour accéder à la rubrique

Du côté des IO	Codage, décodage
Présentation de la Blue-Bot	Défis avec 2 Blue-Bots (Cycle 3)
Les touches de la Blue-Bot	Les tapis avec pistes d'activités
Pour découvrir la Blue-Bot	Blue-Bot en langues étrangères
Activités à mener sur tapis	Pour aller plus loin
Ressources diverses	

<https://view.genial.ly/5ef07e3bfc7...>
<https://view.genial.ly/5ea74e5935b3...>
<https://view.genial.ly/6044f61f6a10...>
<https://view.genial.ly/60558e870cf5...>
<https://view.genial.ly/60335f0010fa...>

cycle 3 :

Utiliser une application pour créer le programme de bluebot : Blue's Blocs
Sur Appstore et Google Play



<https://view.genial.ly/61976f19c89e...>

Ci-dessous, cliquez sur l'image pour jouer !



Post-scriptum :

Cet article sera mis à jour régulièrement . Vous y retrouverez les ressources utilisables en classe.

Ici le modèle vierge pour créer ses propres cartes.