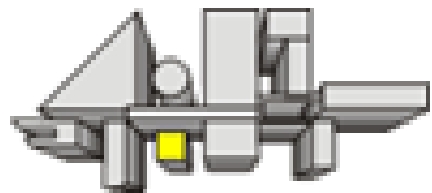




LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



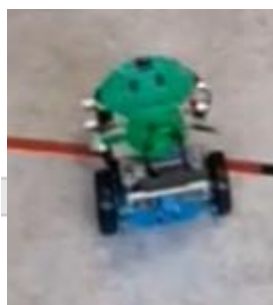


Prix SQRÖB 2021

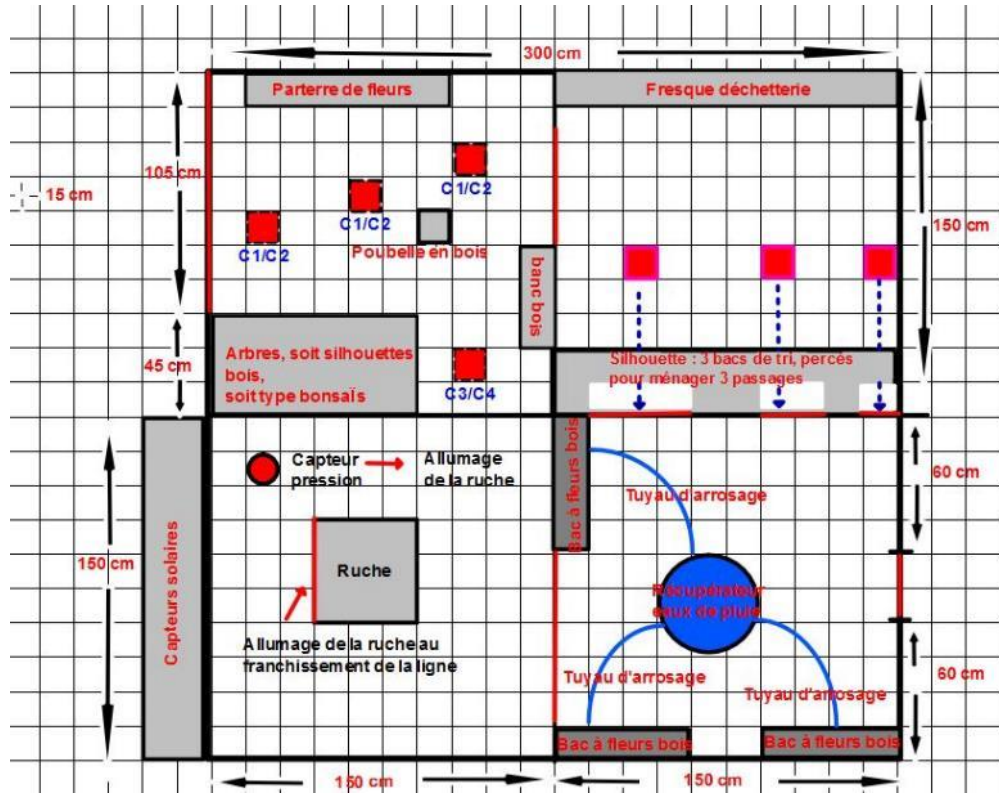
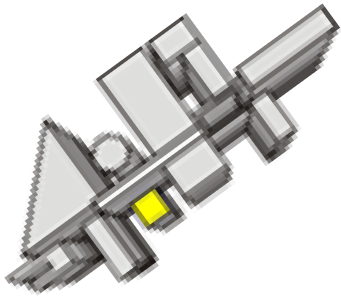
Chevreuse EM Joliot Curie Mr Goujon	MS/GS
Coignières EMPU Bouvet Mme Mme Da Silva	MS/GS
Elancourt EE Commanderie Mme Megret	CE1
Trappes EEPU Ferry Mme Rossignol	CP/CE1
Trappes EEPU Pergaud Mme Stoffel	CPA
Trappes EEPU Pergaud Mme Boissonnard	CE1B
Trappes EE Montaigne Mme Rollin	CPB
Trappes EE Montaigne Mme Lhomme	CPA
Trappes Collège Le Village Mme Kadouri & Mr Nouali	6èm/5èm
Voisins le Bretonneux EMPU Grande Île Mme Hauy	MS/GS



Notation artistique 20 points (4x5 points)		
Décor + Customisation robot Partie 1 (en rapport avec le thème)	Néant	0 pts
	Partiellement	2pts
	Totalement	5pts



Décor + Customisation du robot Partie 2 (en rapport avec le thème)	Néant	0 pts
	Partiellement	2pts
	Totalement	5pts
Décor + Customisation du robot Partie 3 (en rapport avec le thème)	Néant	0 pts
	Partiellement	2pts
	Totalement	5pts
Décor + Customisation du robot Partie 1 (en rapport avec le thème)	Néant	0 pts
	Partiellement	2pts
	Totalement	5pts





Avant le challenge

Publications sur le blog	15 points	40 points
Publication régulière	5 points	
Bande annonce	5 points	
Journal du programmeur	13 points	
Nom/Logo	2 points	

- ✓ communiquer régulièrement sur le blog du challenge, **au moins trois fois dans l'année** <http://blog.crdp-versailles.fr/sqyrob> (billets comportant du texte, photos et/ou vidéos rapportant l'avancée des travaux)



Quelle joie quand nous avons découvert le parcours dans la salle polyvalente. Il est immense et comporte 4 espaces différents. Nous sommes motivés pour programmer nos Beebots.

Nous avons aussi choisi notre nom d'équipe et notre logo. Ce sera une surprise le jour du challenge!

Nous travaillons aussi en classe sur le développement durable à travers le recyclage et le tri des déchets.

Réalisation de notre logo

Par DA SILVA laetitia (Maternelle Gabriel BOUVET, Coignières (78)) le 18 mars 2021, 11:39

A l'école, la thématique de développement durable est très importante pour nous. Notre but : protéger notre planète à notre échelle en triant les déchets, en recyclant des objets, en appliquant des gestes écologiques (éteindre la lumière, fermer les robinets...).

C'est pourquoi, nous avons peint "La Terre", pris des photos de nous puis collé des déchets et ajouté notre nom : Les p'tits Bouvécolos ! (Bouvet + écolos)

Voici le résultat !



Les équipes se préparent au challenge...

Par EEPU Louis Pergaud CPA le 28 avril 2021, 18:12

Nos équipes sont maintenant constituées.

Notre défi est de travailler ensemble pour que la Blue-Bot atteigne son objectif sur chaque partie du parcours !

Dans chaque équipe, chacun a un rôle essentiel :

- celui/celle qui dicte le programme
- celui/celle qui traduit le programme à la Blue-Bot via les boutons
- celui/celle qui vérifie que la transmission se fait bien

Voici les vidéos de préparation pour chaque équipe !! (Clique sur la photo pour voir les petits programmeurs en herbe)

EQUIPE 1 : Quand la Blue-Bot ramasse les déchets sur son passage



Un nouveau défi!

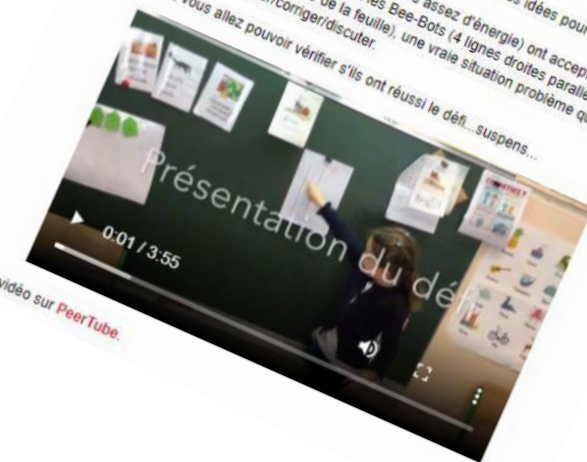
Par Ecole maternelle Grande île, Voisins-le-Bretonneux le 07 mars 2021, 11:53

beebots grande île

Avant de partir en vacances d'hiver, il fallait trouver de bonnes idées pour encore motiver les enfants à réfléchir ("c'est fatigant de réfléchir.")

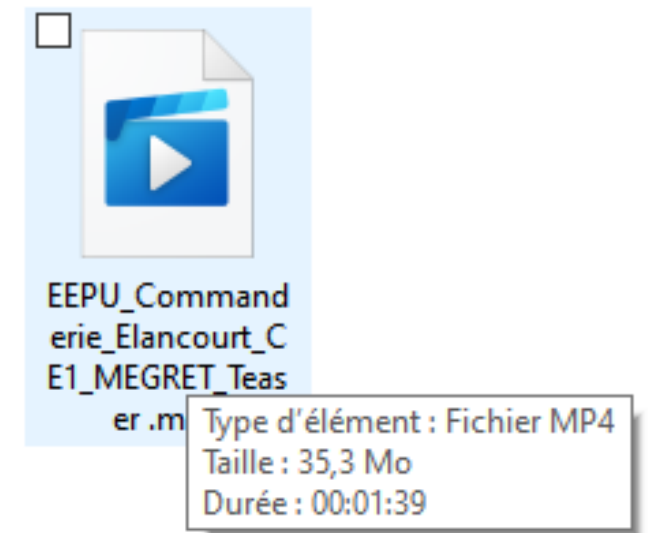
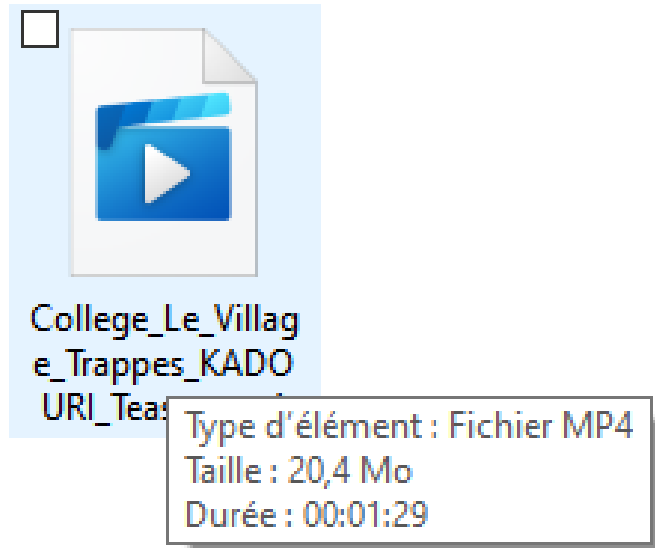
Les plus courageux (ou ceux qui avaient encore assez d'énergie) ont accepté de relever le défi : Il fallait reproduire un modèle avec les Bee-Bots (4 lignes droites parallèles de couleurs différentes et 4 cercles au 4 coins de la feuille), une vraie situation problème qui les force à essayer/observer/comparer/corriger/discuter.

Dans la vidéo, vous allez pouvoir vérifier s'ils ont réussi le défi...suspens...



Voir la vidéo sur PeerTube.

- ✓ La bande-annonce : fichier vidéo au format mp4, d'une durée inférieure ou égale à 1min30, dont l'objectif est de présenter l'équipe, témoigner du travail réalisé en classe et donner envie de voir la prestation du robot.



- ✓ « Le journal du programmeur » : document au format pdf décrivant le ou les programmes que le robot doit exécuter. Cela peut être une description des séances de classe aboutissant aux programmes qui seront réalisés par les robots le jour de la visite (capture d'écran du logiciel de programmation), la liste des instructions données dans un langage au choix, un organigramme...

DÉCOUVERTE DES ROBOTS : les Beebots et les Bluebots



Ensuite, nous avons découvert les vrais robots. Entre nos mains, nous les avons observés. Puis, nous avons testé leur fonctionnement. Il fallait comprendre à quoi servent les flèches. Nous avons essayé, essayé et encore essayé ...

Au début, même en appuyant sur les touches, le robot ne nous écoutait pas. Nous avons vite découvert qu'il fallait commencer par l'allumer. Ensuite, c'était facile de le faire avancer, reculer, pivoter en appuyant sur les touches de direction (orange). Nous avons tout de suite compris l'utilité de la touche « GO ».

Par contre, parfois le robot ne semblait pas parcourir le chemin programmé. Avec l'aide de la maitresse, nous avons étudié la touche bleue avec une croix. Nous avons compris qu'elle effaçait le programme d'avant.

Nous avons ainsi découvert la touche « GO » et la touche « croix » (vider la mémoire).

Ensuite, nous avons dessiné nos robots en expliquant à la maitresse leur fonctionnement qu'elle a écrit en dictée à l'adulte.




Ce journal du programmeur regroupe les différentes activités mises en place durant l'année scolaire pour préparer le challenge SQYROB 2021 !

Activité 1 Observation du robot Blue-Bot

Questionnements autour de :

- l'origine de son nom
- en quoi il est fait
- comment le faire fonctionner
- comment le charger
- comment il se déplace

Représenter le robot




Activité 2 Manipulation libre du robot Blue-Bot -- Synthèse

Les élèves, par groupes, manipulent et se familiarisent avec les fonctionnalités du robot.

Mise en commun : ce que nous avons appris sur le Blue-Bot.

- Point sur la fonction de chaque bouton.
- Déterminer un vocabulaire commun :
 - « pas »
 - « effacer la mémoire »

Découverte des tapis d'entraînements, chaque case représentant un pas.



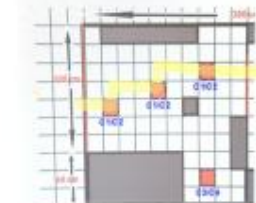




- Séance 7 : Codage de la partie 1

La partie 1 consiste à ramasser 3 déchets puis aller vers la partie 2.

Pour cette 1^{ère} partie, nous avons observé et décidé en coin regroupement sur le TNI du parcours à effectuer pour récupérer les 3 déchets. Nous sommes allés ensuite dans la grande salle de motricité pour coder le parcours et le vérifier sur le grand tapis.

Les élèves de GS étaient divisés en 4 groupes et chacun a essayé de réaliser le codage sur ardoise pour pouvoir effacer si besoin. Après plusieurs essais, les élèves ont réussi à coder la partie 1 et ont pu le vérifier directement avec la Bee Bot. Ils étaient très contents d'avoir réussi.

Un robot traverse en jardin public et ramasse des déchets (4 déchets sur la partie 1 de parcours)


PARTIE 1

↑	↑	←	↑	→	↑	↑	↑
←	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑

- Pour les cycle 3 et 4 :
- Ce journal devra également mettre en valeur les compétences acquises dans le domaine *Algorithmique et programmation* (exemple : surligner les boucles, ...) Cf chapitre Compétences spécifiques cycles 4 et lycées.
- Légender le document pour préciser les types de capteurs utilisés.

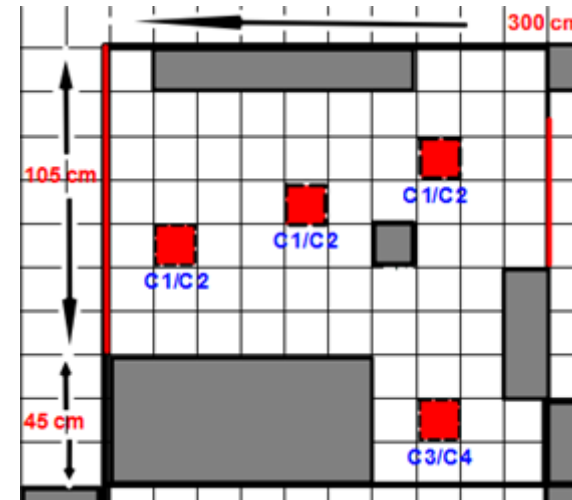
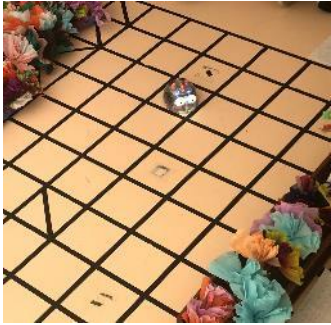
Nous avons utilisé 2 robots pour exécuter les 4 parties du parcours.

Partie 1 - Le square + Partie 2 - Le tri :



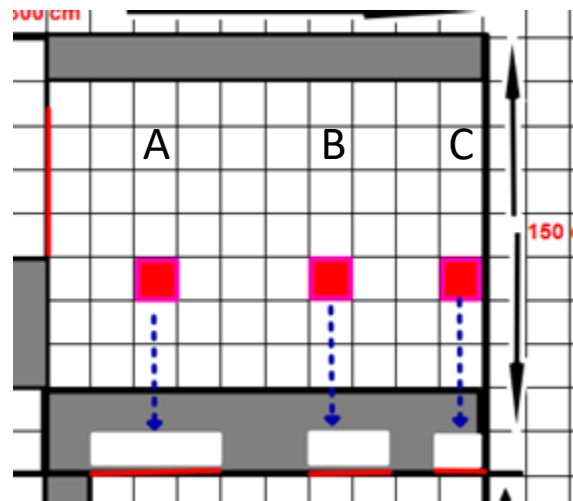
```
Scratch code blocks for a robot, including movement, loops, and sensor-based actions.
```

Partie 1 : Un robot traverse un jardin public et ramasse des déchets qui lui rapportent des points (4 déchets sur la partie 1 du parcours).



<p>Partie 1 : le square</p>	<p>Pour les cycles 1 et 2 : 3 pts par case déchet C1/C2 franchie + 1 pt si ligne d'arrivée coupée. Bonus de 3 pts si case C3/C4 également franchie.</p> <p>Pour les cycles 3 et 4 : 2 pts par case déchet C1/C2 franchie + 3 pts pour la case C3/C4 + 1 pt si ligne d'arrivée coupée.</p>	<p>10 pts</p>
-----------------------------	--	---------------

Partie 2 : Un robot arrive alors à la déchetterie. Il doit pousser dans le bac un déchet qui traîne au sol (difficulté croissante en fonction du niveau de classe).



Partie 2 : le tri

Passage par le bac A : 2 pts pour le déplacement du robot + 3 pts pour le franchissement du déchet en partie 3.

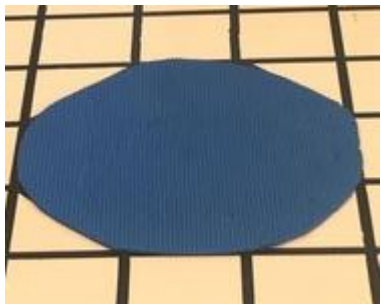
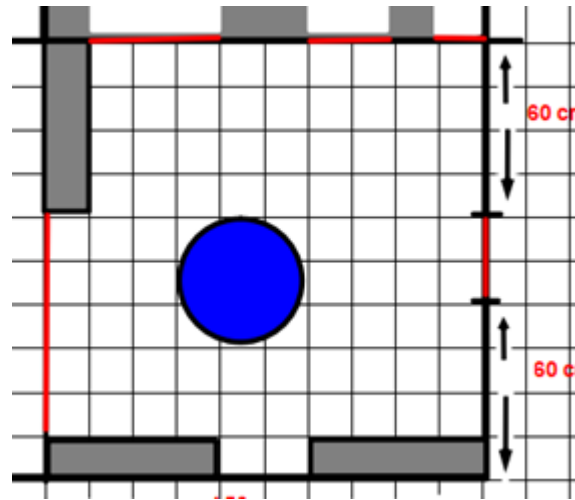
Passage par le bac B : 2 pts pour le déplacement du robot + 5 pts pour le franchissement du déchet en partie 3.

Passage par le bac C : 3 pts pour le déplacement du robot + 7 pts pour le franchissement du déchet en partie 3.

10 pts



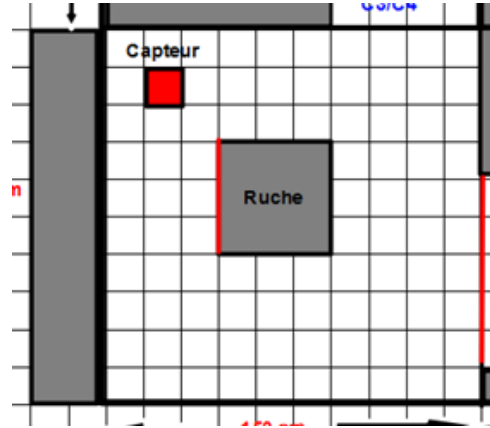
Partie 3 : Il ressort de la déchetterie (customisation possible) et doit contourner le bac de récupération d'eau de pluie pour accéder à la partie 4.



Partie 3 : le recyclage eau	Rotation autour du point d'eau dans le sens des aiguilles d'une montre : 5 pts Franchissement vers la partie 4 : 5 pts	10 pts
-----------------------------	---	--------



Partie 4 : Le robot rentre chez lui. Pour les cycles 1 et 2, le robot doit se rendre sous la ruche Sqyrob. Pour les cycles 3 et 4, il doit s'arrêter sur la case arrivée.



Partie 4 : la ruche

Pour les cycles 1 et 2 :

Déplacement + arrêt dans la ruche : 10 pts

Pour les cycles 3 et 4 :

Déplacement et passage par la case « capteur » : 5pts

Déplacement et arrêt sur la case « capteur » : 10 pts

10 pts





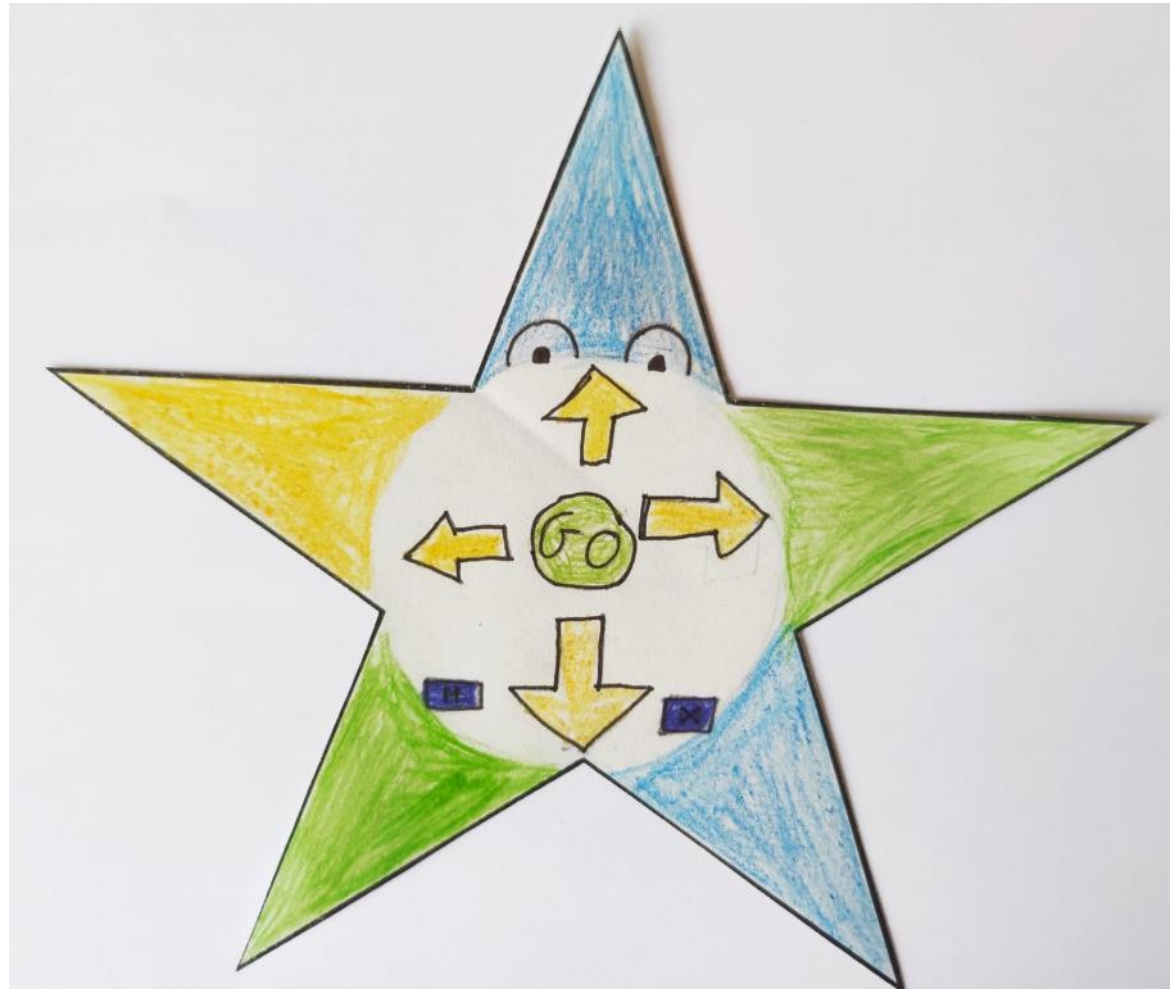
Prix SQYROB 2021, toutes catégories confondues.....



attribué à

Ecole élémentaire Louis Pergaud Trappes

CPA de Mme STOFFEL





Grille de notation

SQYROB 2021										
	EE Ferry Mme Rossignol	EE Pergaud Mme Stoffel	EE Pergaud Mme Boissonnard	EE Commanderie Mme Megret	EE Montaigne Mme Rollin	EE montaigne Mme Lhomme	EM Joliot Curie M Mr Goujon	EM Bouvet Mme Mme Da Silva	Collège Le ViilageMme Kafouri & Mr Nouali	EM Grande île Mme Haüy
Les publications (/20)	20	20	15	20	15	15	15	15	20	20
Bande annonce (/5)	5	3	5	3	5	5	1	5	5	4
Journal du programmeur (/13)	13	13	13	13	13	13	13	13	13	10
Logo (/2)	2	2	2	1	2	2	0	2	2	2
Décors (/12)+ customisation du robot (/8)	10	12	12	12	9	9	20	20	16	4
Le parcours: partie 1 (/10)	10	10	10	10	10	10	10	7	3	10
Le parcours: partie 2 (/10)	7	10	10	10	10	10	10	7	10	10
Le parcours: partie 3 (/10)	10	12 (bonus + 2 pour tour complet)	5	10	10	12(bonus + 2 pour tour complet)	10	10	5	10
Le parcours: partie 4 (/10)	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Pénalités							Montage vidéo -5	Montage vidéo -5		Montage vidéo -5
TOTAL	87	92	82	89	84	86	89	89	84	75