**Planification d’une activité en réseau**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Titre de l’activité** | **Des robots et des contes** | | | |
| **Bref résumé de l’activité** | Défis et programmation de robots inspirés de contes traditionnels, modernes ou réinventés. | | | |
| **Domaine(s) de l’activité**  **(cocher)** | X | Robotique | X | Français |
| X | Arts plastiques |  |  |
| **Niveau (x)** | Préscolaire à 6e primaire | | | |
| **Description de l’activité** | **Intention pédagogique** : Construire une maquette inspirée d’un conte et y programmer le déplacement de robots qui représentent des personnages de l’histoire.  **Matériel requis** : Défis, robots, matériel artistique pour la maquette  **Déroulement** :  Les élèves découvrent et redécouvrent des contes classiques, modernes ou réinventés. Le projet se divise en 2 parties : d’abord, les élèves sont invités à relever des défis pour s’habiliter progressivement à la programmation et au robot de leur classe.  Ensuite, à partir d’un album (contes classiques, modernes ou réinventés ou album offrant un lieu intéressant), les élèves identifient les lieux, les personnages principaux et la séquence de leurs déplacements. Puis, ils représentent l’univers de l’album ou de leur école pour les plus vieux sous la forme d’une maquette et programment des robots pour réaliser des trajets sur cette maquette en cohérence avec l’histoire qu’elle représente. Les classes enregistrent le déplacement des robots sur la maquette en faisant la narration de l’histoire et partagent la vidéo aux classes.  Tout au long de l’activité en réseau, la collaboration entre les classes est motivante pour les élèves pour trouver réponses à leurs questions. Un document d’écriture collaborative permet aux classes de poser des questions et aux autres de répondre. De plus, les classes peuvent partager leur démarche et leur production finale avec d’autres élèves.  Consultez l’**échéancier** ci-dessous pour le déroulement.  **PFÉQ/PDA** :  **Lire** : 3. Principaux éléments littéraires c. identifier les caractéristiques des personnages iii. rôle et importance dans l’histoire iv. actions accomplies; d. identifier le temps et les lieux d’un récit; e. constater la succession (séquence) des événements dans l’intrigue  **Apprécier** : 6. Principaux éléments littéraires e. constater les différentes façons d’identifier les lieux où se déroulent les événements  Stratégies : 1. Appréciation des œuvres littéraires iv. constater les variantes d’une œuvre (ex. : transformation des personnages, des lieux, de l’histoire; transposition d’un conte en bande dessinée ou d’un roman en film)  **Communiquer oralement :** 1. Situations d’interaction en communication orale b. Observer la diversité des intentions de prise de parole et d’écoute i. mise en valeur d’un texte littéraire ou courant  **Dimensions de la compétence numérique :**  **Habiletés technologiques :** S’approprier les nouvelles technologies pour maintenir sa compétence numérique à jour; Développer sa pensée informatique, notamment par le développement de sa compréhension et de ses habiletés à l’égard de la programmation informatique; Mobiliser les habiletés technologiques nécessaires à l’utilisation des différents logiciels,plateformes numériques ou applications dans le cadre d’activités pédagogiques ou d'activités de la vie de tous les jours; ~~Explorer le fonctionnement mécanique, électronique ou informatique d’appareils du quotidien~~  **Apprentissage :** Exploiter le numérique pour développer ou codévelopper des compétences disciplinaires, pédagogiques et technopédagogiques; Utiliser les occasions offertes par le numérique pour alimenter sa curiosité et son ouverture sur le monde ainsi que pour apprendre ou faire apprendre.  **Collaboration:** Saisir les occasions de collaborer, v~~oire de cocréer en tirant pleinement parti de l’environnement médiatique ou numérique~~; Développer des habiletés interpersonnelles permettant d’interagir respectueusement et efficacement avec autrui, en ayant conscience de son rôle au sein d’un groupe; proposer de mettre à profit ses compétences au service de la collectivité; Utiliser un ensemble d’outils numériques de collaboration diversifiés et accomplir différentes tâches permettant au groupe de cocréer. | | | |
| **Fichier(s) à consulter** | * PPT 1re partie du projet: Les défis et Défis pour 2e/3e cycles * PPT 2e partie du projet : Conte et programmation | | | |
| **Ressources complémentaires** | * Formations en ligne sur Récit <http://recit.qc.ca/parcours-de-formation-combos-numeriques-robotique/> * Section robotique Récit préscolaire :   <http://recitpresco.qc.ca/book/export/html/242>   * Guide d’activités technocréatives de Margarida Romero   <https://www.slideshare.net/margarida.romero/guide-dactivits-technocratives-pour-les-enfants-du-21e-sicle-romero-vallerand-2016>   * Récit en 3D de Brigitte Dugas, Chenelière | | | |

**Des robots et des contes**

**Échéancier**

**Première partie : Les défis**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dates** | **Activités** | **Modalité** |
| Semaine 1 | Lancement du projet avec les classes inscrites  Échange sur la robotique   * Les robots sont-ils intelligents? * Avec quelle langue peut-on communiquer avec eux?   Présentation de différents robots  Présentation du défi #1 | En visio, toutes les classes |
| Semaine 2 | Retour sur le défi #1  Qu’est-ce qu’un robot?  Quiz sur les robots  Présentation du défi #2 | En visio, toutes les classes |
| Semaine 3 | Retour sur le défi #2  Qu’est-ce qu’une commande?  Exercices à faire en classe  Présentation des défis 2.1 et 3 | En visio, toutes les classes |
| Semaine 4 | Retour sur les défis 2.1 et 3  Qu’est-ce qu’un bogue?  Exercices à faire en classe  Présentation du défi #4 | En visio, toutes les classes |
| Semaine 5 | Semaine consacrée au code : Hour of Code | Dans chaque classe |
| Semaine 6 | Retour sur le défi #4  Définition d’un robot  Les types de robots utilisés par les classes  Présentation du défi #5 | En visio, toutes les classes |
| Semaine 7 | Retour sur le défi #5  Présentation des robots par chaque classe | En visio, toutes les classes |

**Deuxième partie : Choix du conte et programmation**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dates** | **Activités** | **Modalité** |
| Semaine 1 | Lancement de la 2e partie :   1. Présentation de chaque classe 2. Lecture interactive de l’album *Le loup qui découvrait le pays des contes* 3. Présentation des étapes à venir | En visioconférence avec les élèves |
| Semaine 2 | Choix du conte : Les élèves de chaque classe choisissent le conte sur lequel ils veulent travailler dans le cadre du projet. Ils peuvent aussi choisir de rédiger un nouveau conte.  Réflexion et discussion pour la création d’un monde imaginaire inspiré du conte choisi ou inventé | En classe |
| Semaine 3 | Les classes partagent le nom du conte qu'ils ont choisi et les raisons qui expliquent leur choix:   * Quel conte avez-vous choisi? * Si vous avez créé un nouveau conte, pouvez-vous nous le résumer? * Quel(s) personnage(s) seront représentés par un robot? * Quel type de robot sera utilisé? * Si vous avez débuté la conception de la maquette, comment cela se déroule-t-il? | En visioconférence |
| Semaines 4 à 8 | 1. Mise en oeuvre de l’univers du conte choisi :   Représenter les lieux du conte dernier sous la forme d'une maquette.   1. Choisir les personnages qui vivront à travers les robots.   Il est important de bien planifier le travail afin de s'assurer que les robots utilisés se déplaceront bien sur la maquette.   1. Filmer le déplacement du robot dans la maquette. | En classe |
| Semaine 9 | Partage des résultats finaux : Les classes partagent les capsules de leur travail (hyperlien vers l’enregistrement)  Rencontre en visio interclasses : questions, défis et réussites. | En visioconférence |