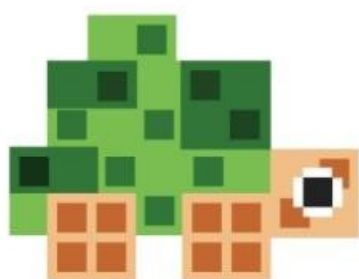


Teacheff'S gJide fOff



RIDEX

Extended Robotics Solutions for the Inclusive
Development of Atypical and Typical Children

leaffΩiΩg mateffiaIS

© Projet RIDE 2020.

© Projet RIDEX édition révisée

2024.

RIDE - Robotique pour le développement inclusif des personnes atypiques et des personnes
handicapées

Étudiants types (2019-1-HU01-KA201-061275)

RIDEX - Solutions robotiques étendues pour le développement
inclusif des enfants atypiques et typiques (2021-1-
HU01-KA220-SCH-000029582)

a été réalisée avec le soutien du programme Erasmus+.



Eötvös Loránd University
Faculty of Education and Psychology



GIVING



HUNGARY



TABLE DES MATIÈRES

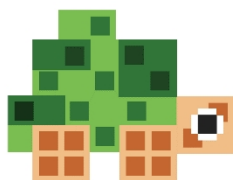
MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE DU MANÈGE	3
L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT	3
LA MATRICE DES MODULES	4
TRAVAUX RECOMMANDÉS MÉTHODOLOGIE	8
LA BOÎTE À OUTILS ARTEC	9
LE SITE WEB DE LA RANDONNÉE	10
MATÉRIEL DE L'ÉTUDIANT	12
LEÇON 1 – L'ÉCHAUFFEMENT	12
LEÇON 2 – TEXTE	13
COMPREHENSION	
LEÇON 3-4 – ROBOTIQUE	14
LEÇON 5 - CLÔTURE DU PROJET, AUTO	15
ÉVALUATION	
MATÉRIEL POUR LES ENSEIGNANTS	16
DOCUMENTS DE L'ÉTUDIANT	16
PLANS DE COURS	16
VARIATIONS	17
IDEES ROBOT	19
LÉGENDE	19

RIDE LEARNING MATÉRIAUX

L'objectif du matériel pédagogique RIDE est de **développer l'amour de la lecture, la compréhension des textes et les différents aspects de la vie quotidienne.**

Le projet vise à **améliorer les compétences** des enfants âgés de 8 à 14 ans, en s'appuyant sur le **monde attrayant et passionnant de la robotique.**

Conformément aux défis de l'ère moderne, notre matériel pédagogique utilise des robots **ArTeC** pour populariser la littérature classique pour enfants et adolescents, tout en contribuant au développement des fonctions cognitives et socio-émotionnelles des élèves. Notre objectif était de développer une boîte à outils méthodologique pédagogique qui utilise des outils innovants pour permettre aux enseignants de développer la compréhension de texte, la pensée algorithmique, les capacités de traitement spatial et visuel, la capacité de coopération et la créativité de leurs élèves. Tout ceci est rendu possible dans le cadre de la philosophie de la **pédagogie inclusive**, et **applicable aux élèves SEN, talentueux et talentueux sous-performants avec la même efficacité, sur la base des besoins individuels des élèves.**



Ce n'est pas un hasard si le logo du matériel pédagogique RIDE est cette charmante tortue. Dans l'interprétation de notre partenariat, la célèbre parabole de la tortue et du lièvre montre que ceux qui partent avec de sérieux désavantages peuvent être des concurrents et des contributeurs à part entière, et qu'ils peuvent montrer leur talent s'ils bénéficient de circonstances favorables.

Les matériaux d'apprentissage RIDEs sont développés dans le cadre d'un projet soutenu par Erasmus+, se déroulant entre 2019 et

L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

2022 avec le numéro d'identification 2019-1-HU01-KA201-061275.

Le partenariat comprend 7 organisations de 4 pays. L'expérience dans l'application des outils ArTeC est

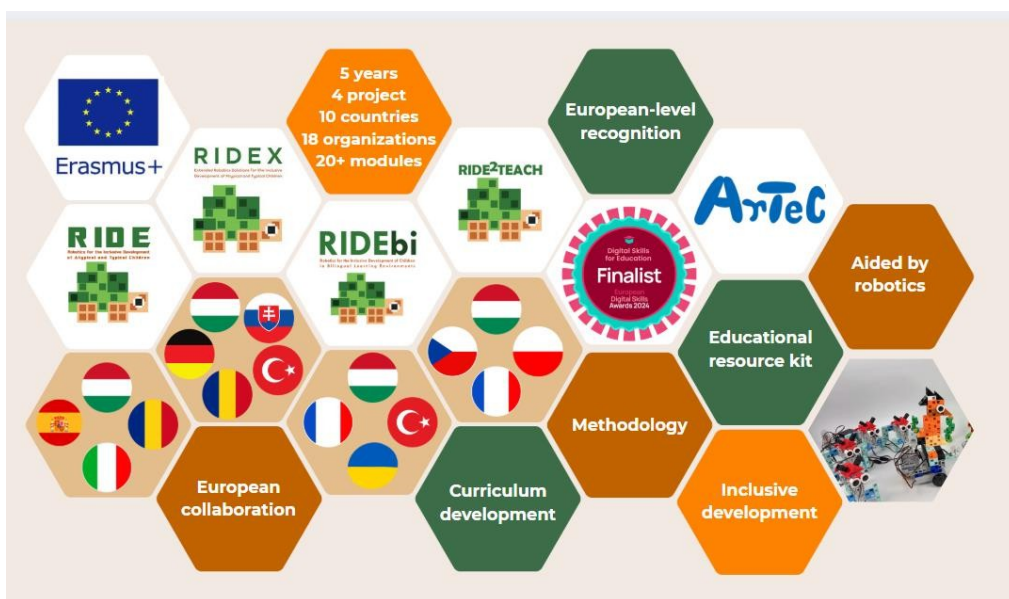
Le matériel pédagogique est fourni par  Abacusan Stúdió et  Obo -We Teach Robotics, la base de connaissances sur l'éducation psychologique et spéciale par  ELTE Bárczi Gusztáv Gyógypedagógia Kar et  Università Libera di Bolzano. Ces quatre organisations ont développé le matériel pédagogique, tandis que les trois écoles impliquées dans le partenariat,

 Scoala Gimnaziala Speciala SF Nicolae,  Istituto Comprensivo J.A. Comenius, et  Kardos István Általános Iskola, contribueront à l'évaluation de l'impact et à l'amélioration du matériel pédagogique.

au cours des années scolaires 2020/21 et 2021/22.



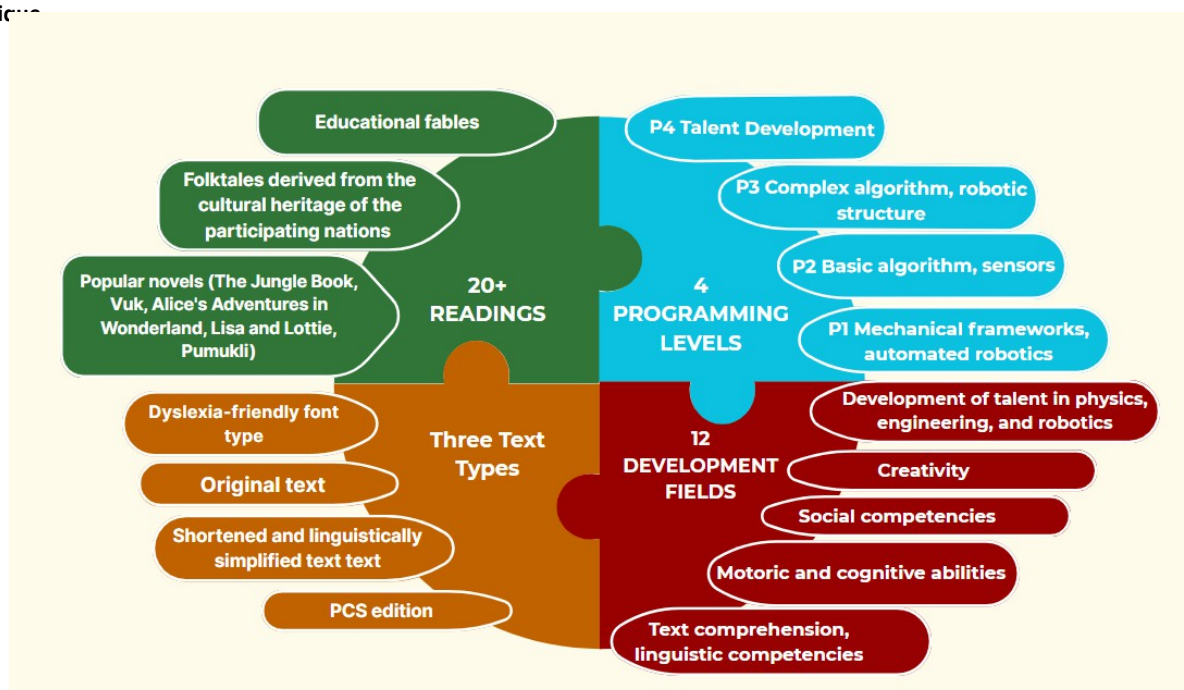
LE DÉVELOPPEMENT DE L'UNIVERS DU MANÈGE



LA MATRICE DU MODULE

Nous avons organisé le matériel d'apprentissage RIDE en une **matrice de modules à quatre dimensions**, afin d'aider les enseignants dans le développement personnalisé au sein de **groupes inclusifs** d'élèves **SEN**, d'élèves **talentueux** et d'élèves **talentueux sous-performants (doublement exceptionnels)**.

Dimensions de la matrice du module : 10 textes, 9 domaines de développement, 3 niveaux de complexité du texte, 4 niveaux de robotique...



LA MATRICE DU MODULE

Les domaines de développement

D1 : compréhension de texte

D2 : compétence

graphomotrice D3 : orientation

spatiale D4 : attention

D5 : compétences sociales

D6 : pensée algorithmique - compétences pour la vie

D7 : connaissances techniques - physique, ingénierie, robotique D8 :

concentration du sujet - robotique dans l'enseignement d'autres

disciplines.

sujets

D9 : développement des talents

D10 : créativité

D11 : conscience de la langue D12 :

communication linguistique

La matrice des modules contient des guides de l'enseignant et des fiches de travail de l'élève pour le traitement de chacun 10 textes. Chaque texte est composé de 4 à 6 parties et convient donc au développement simultané de 4 à 6 groupes d'enfants.

Nous fournissons des méthodes de réalisation recommandées pour chaque partie de texte, qui couvrent chacune 5 à 9 des 9 domaines de développement (en tenant compte des possibilités offertes par la partie de texte spécifique). Les parties de texte sont fournies en deux longueurs différentes (original et abrégé/simplifié), ainsi qu'en version PCS pour les élèves ayant des difficultés d'apprentissage.

Nous recommandons 4 niveaux différents de solutions robotiques pour chaque partie du texte, ce qui permet de choisir les tâches en combinant les domaines de développement et les compétences et connaissances des étudiants en matière de robotique et de programmation.

Les 4 niveaux de robotique :

Niveau 1 (**PROG1**) : construction, solutions essentiellement manuelles et mécaniques, machines motorisées simples, notions de base.

algorithmes automatiques

Niveau 2 (**PROG2**) : programmation, robots simples, programmes de quelques lignes Niveau 3

(**PROG3**) : résolution de problèmes complexes, algorithmes interactifs, utilisation capteurs

Niveau 4 (**PROG4**) : développement des talents, robots complexes, programmation structurée, optimisation

LA MATRICE DU MODULE

Histoire nombre	Pays de origine	Titre	Groupe d'âge recommandé	Longueur approximative de chaque partie du texte Version originale / version abrégée	Nombre de parties de texte (groupe)	Concentration du sujet
S1		Les Les cinq pains	8+	0,5 page / 5 lignes	4	Mathématiques, citoyens
S2		Camino de Santiago	10+	0,5 page / 0,5 page	5	Histoire, géographie Citoyenneté
S3		Les Paul Street Boys	10+	2,5 pages / 1 page	5-6	Éthique, biologie, physique
S4		Le livre de la jungle	8+	0,5 page / 5 lignes	4	Biologie, éthique, Drame
S5		La marche des distracts enfant	8+	0,5 page / 5 lignes	4	Biologie
S6		Don Quichotte	10+	1 page / 0,5 page	4	Physique, Histoire
S7		Vuk	8+	2 pages / 0,5 page	5	Biologie, Nature, Histoire
S8		L'histoire du cochon	8+	1 page / 0,5 page	4	Littérature Nature, Art populaire
S9		Alice en Pays des merveilles	8+	1 page / 0,5 page	6	Mathématiques de la citoyenneté
S10		La Comique Souris de livre	7+	0,5 page / 5 lignes	3	Langue, Éthique, biologie

LA MATRICE DU MODULE

Numéro de l'histoire	Pays d'origine	Titre	Groupe d'âge recommandé	Longueur approximative de chaque partie du texte Version originale / version abrégée	Nombre de parties de texte (groupe)	Concentration du sujet
S11		Lisa et Lotti	8+	2 pages / 0,5-1 page	5	Etika
S12		Le voleur Hotzenplotz	8+	4 pages / 1 page	4	Littérature, musique
S13		Mures et Olt	8+	2 pages / 1 page	3	Géographie, ethnographie
S14		La fille de la vieille femme et l'homme de la vieille femme Fille	7+	1 page / 0,5 page	3	Art populaire
S15		Vacances avec Cannelle	7+	5 pages / 2 pages	5	Citoyens p compétences
S16		Bobula	7+	2 pages / 1 page	5	Éducation civique, ethnographie
S17		Keloglan et La magie Bol	7+	1 page / 0,5 page	4	L'éthique
S18		Le sultan de Éléphants	10+	2 pages / 1 page	4	L'éthique, l'histoire
S19		Le chat qui s'en allait le toit	8+	2 pages / 1 page	5	Éducation aux médias
S20		Pumukli et Maître Eder	7+	3 pages / 1 page	3	Technologie, ethnographie

TRAVAUX RECOMMANDÉS

MÉTHODOLOGIE

Le matériel pédagogique peut être intégré dans des cours en classe ou utilisé sous la forme 'activités de club.

Le traitement nécessite 5 séances pour chaque histoire, chacune durant 50 à 90 minutes.

Nos supports d'apprentissage sont tous basés sur le traitement, dans le cadre d'un projet, d'un texte littéraire, historique ou éducatif.

Pour traiter chaque sujet, nous recommandons le **travail en groupe**. Formez autant de petits groupes d'enfants qu'il y a de parties de texte dans le matériel (4 à 6 groupes).

Lors de la **formation des groupes**, l'enseignant qui utilise la boîte à outils peut suivre plusieurs stratégies différentes. Il peut créer des groupes **homogènes ou hétérogènes**.

L'utilisation de la boîte à outils permet, par exemple, aux élèves qui ont de faibles résultats en compréhension de texte mais qui excellent dans les domaines suivants

Les élèves ont besoin de connaissances techniques et de technologies de l'information pour jouer un rôle proactif en classe.

Avec une composition de groupe homogène, les différents groupes ont la possibilité de devenir des lieux de développement des talents ou de rattrapage de certains élèves par rapport à d'autres. Dans le cas d'un groupe hétérogène, la même possibilité est offerte par la répartition des rôles, la détermination des tâches à traiter et l'aide au sein du groupe.

L'utilisation de la boîte à outils permet également de **renforcer plusieurs autres compétences informatiques** : nous présentons aux étudiants des solutions logicielles utiles pour la coopération, le partage de contenu, l'enregistrement des réalisations des parties du texte et présentation du projet.

Nous avons développé notre matériel dans le but d'offrir la **plus grande flexibilité possible aux enseignants qui l'utilisent ainsi qu'aux étudiants qui participent au projet**.

Nous considérons que **l'enseignant a un rôle d'orientation et de mentorat** pendant le traitement des histoires, tandis que les étudiants disposent d'une grande liberté de mouvement pour traiter les sujets qui les passionnent et pour réaliser leurs propres idées. L'enseignant peut choisir les éléments de la matrice du module qui lui permettront d'atteindre ses objectifs de développement, tout en tenant compte des choix des élèves.

Avec notre matériel pédagogique, nous nous sommes fixé pour objectif de développer et d'intégrer la technique de **l'apprentissage autorégulé** dans la structure d'apprentissage des étudiants. Par conséquent, la matrice de notre module est fondamentalement basée sur une interaction étroite entre l'enseignant et l'élève, ainsi que sur un rôle de "directeur invisible" pour l'enseignant, qui se concentre sur l'encouragement de la découverte, de la créativité et de la création en groupe ou individuellement, plutôt que sur l'attribution de tâches et d'instructions concrètes.

Le développement de l'auto-réflexion, ainsi que le matériel complémentaire accompagnant la matrice du module (cartes de tâches à remplir, base de connaissances sur la robotique, exemples de robots et de programmes, modèles d'aide au déroulement du texte, etc.)

soutiennent tous l'apprentissage autorégulé. Le rôle de l'enseignant est d'initier les élèves à l'utilisation efficace de ces outils.

des outils.

LA BOÎTE À OUTILS ARTEC



Pourquoi des robots ArTeC ?

Le kit de robotique utilisé avec le matériel pédagogique est fabriqué par la plus grande entreprise japonaise d'outils pédagogiques, qui fonctionne avec succès depuis 60 ans.

Les robots sont construits autour d'une **carte mère Arduino** et offrent une grande variabilité avec leur total de 20 ports, qui peuvent prendre en charge jusqu'à 8 moteurs et 8 capteurs à la fois. **L'interface de programmation, basée sur Scratch**, sera familière à beaucoup, car ce langage de programmation basé sur des blocs est enseigné dans un nombre croissant d'écoles.

Le kit de construction, qui se décline en 20 couleurs et est

rapide et facile à construire avec est éminemment adapté pour

"construction du monde" - modélisation et représentation visuelle des lieux, des accessoires, des personnages ou même des paysages des textes littéraires, historiques ou éducatifs.

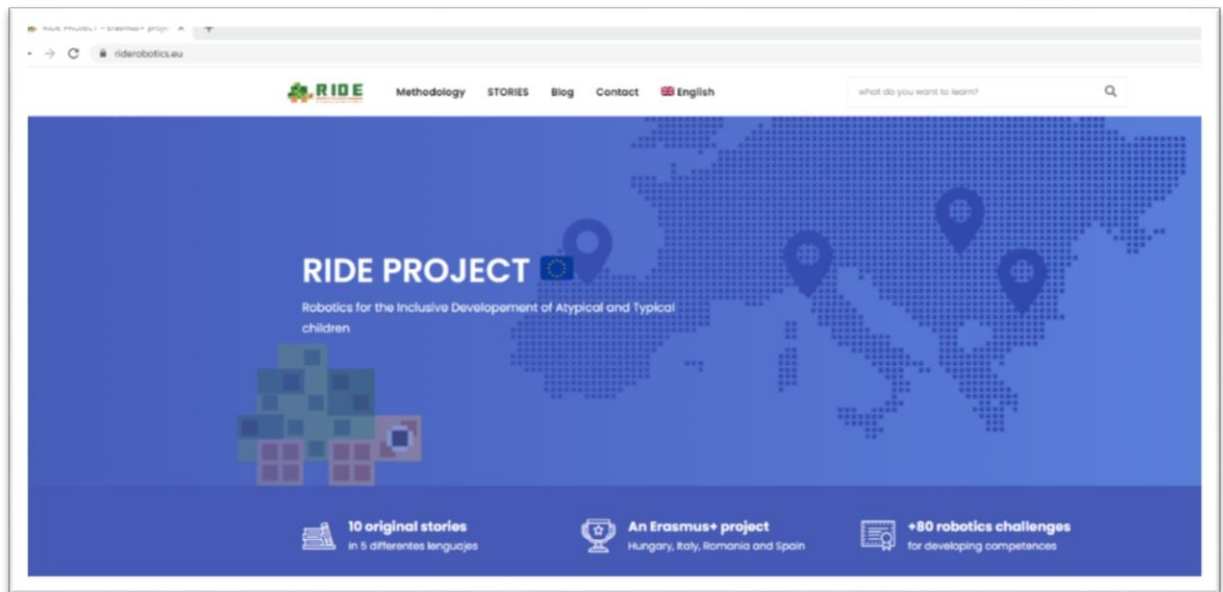
La **capacité de construction en trois dimensions** et la distribution asymétrique des points de connexion constituent une spécialité du kit de construction. Ces éléments renforcent considérablement les caractéristiques de développement du kit, en particulier dans les domaines de la motricité fine et de l'orientation spatiale.

Grâce aux composants robotiques, les personnages et les scènes peuvent prendre , ce qui met au premier plan l'interprétation de l'intrigue et les relations de cause à effet.

Le kit est parfaitement adapté à la **réalisation de projets** : le traitement du texte en plusieurs parties, la recherche d'informations de base, l'intégration des connaissances en physique et en informatique nécessaires à une solution basée sur la robotique, et enfin la combinaison des détails "rendus vivants" définissent l'axe du contenu du projet.

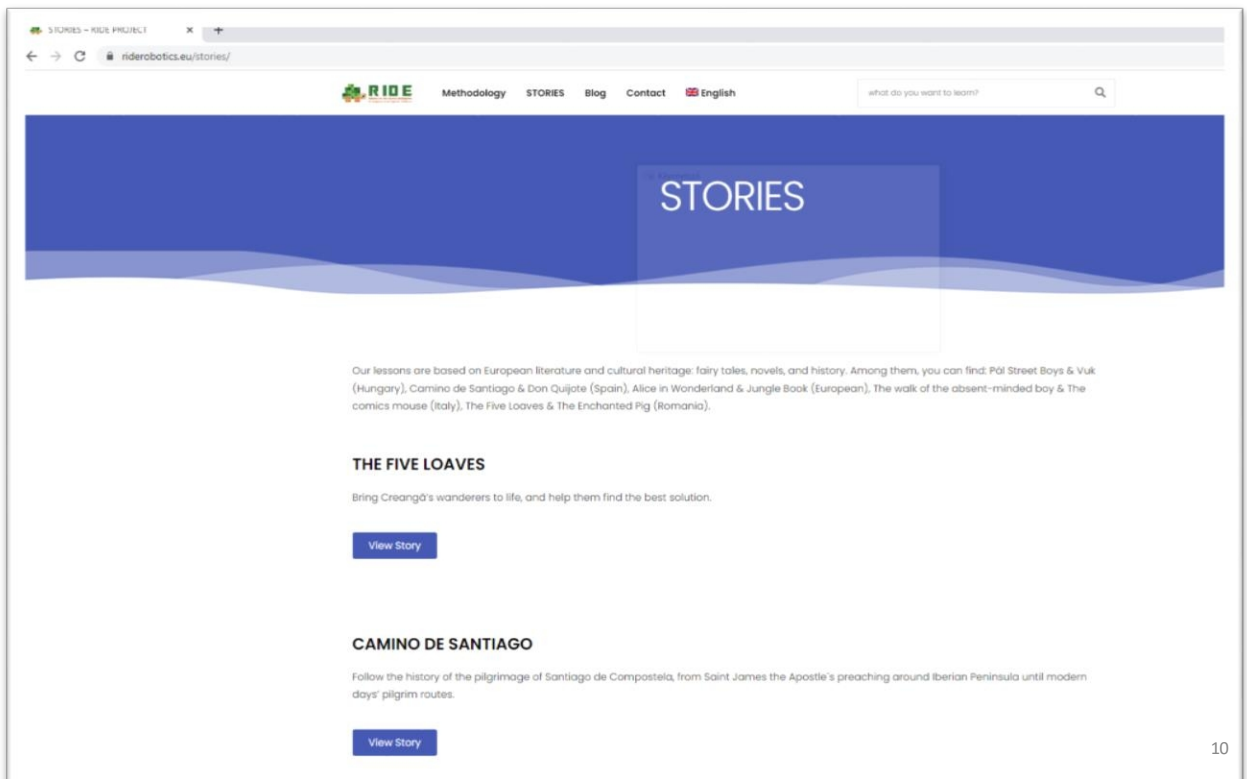
LE SITE WEB DE LA RANDONNÉE

Site web du projet RIDE : <https://www.riderobotics.eu>



Le site web et tout son contenu sont disponibles en 5 langues (anglais, hongrois, espagnol, roumain, italien). Après avoir sélectionné la langue, vous pouvez accéder au matériel d'apprentissage dans le sous-menu Histoires.

Vous y trouverez un court texte de présentation de toutes les histoires, puis vous pourrez accéder au matériel pédagogique en cliquant sur "Voir l'histoire" sous le titre.



LE SITE WEB DE LA RANDONNÉE


[Methodology](#)
[STORES](#)
[Blog](#)
[Contact](#)
[English](#)

THE FIVE LOAVES

The Five Loaves



Ion Creangă (1837-1889): widely considered one of the foremost figures of Romanian children's literature, his tales and anecdotes generally depict rural life in the 19th century.

The story in short

This tale is about two wanderers, who go on a journey to try their luck. On the road, they meet an old wanderer, whom they invite for a meal. The old man thanks their hospitality with money, who accept it after some insistence. However, the two wanderer cannot agree on how to split the reward between themselves. To solve the problem, they seek out a judge.







Downloadable Content

Students

Teachers

Lesson 1
Warm Up

Lesson 2
The Story

Lesson 3-4
Build Your Robot!

Lesson 5
Show and Tell

Task sheet

	IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3	IDEA 4	IDEA 5
IDEA BAZAR					

Sur page principale de chaque histoire, on peut lire une courte introduction sur l'auteur de l'histoire, ainsi que l'histoire elle-même. En dessous, on peut voir quelques images en pixel art représentant les principaux personnages de l'histoire. Elles suggèrent certaines idées de solutions visuelles, mais ne représentent pas de robots spécifiques. Elles laissent donc place à l'imagination et à la créativité des élèves.

Les documents de l'élève et de l'enseignant sont téléchargeables à partir d'un système de menu bifurqué.

La section Étudiants rend les documents disponibles par session, tandis que la section Enseignants le fait par catégorie.

MATÉRIEL POUR LES ÉTUDIANTS

LEÇON 1 – RÉCHAUFFEMENT DU SITE

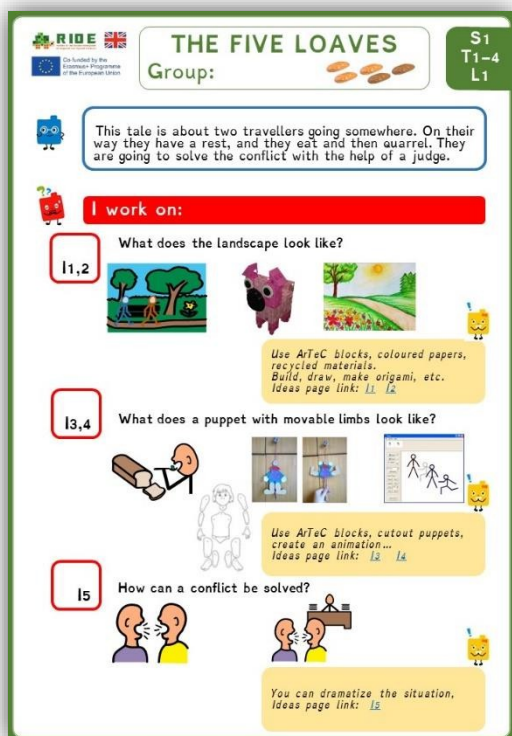


Les exercices d'échauffement de la leçon 1 sont associés à des parties spécifiques du texte. Ils font partie du processus de développement différencié, ce qui signifie que les choix effectués ici influencent déjà la répartition ultérieure des tâches entre les groupes, ainsi que la direction que prendra le développement. C'est pourquoi l'enseignant doit faire preuve d'une très grande souplesse et d'une grande détermination dès ce stade, afin d'orienter enfants dans la bonne direction tout en leur laissant la liberté choisir. (Par exemple, les groupes sont libres de choisir les exercices, mais se consultent, tandis que l'enseignant oriente les groupes ou les élèves individuels dans leurs choix, dans la direction appropriée à l'objectif de développement).

L'objectif de la leçon 1 est l'.

Pour cette leçon, nous avons prévu des exercices permettant aux élèves de s'immerger dans la situation de l'histoire, d'en identifier les détails les plus importants et de se préparer à la construction du robot en étudiant certains phénomènes et solutions.

Vous pouvez trouver des parties spécifiques du matériel d'apprentissage en cliquant sur "Fiche de travail" ou sur les icônes du tableau "Bazar des idées".

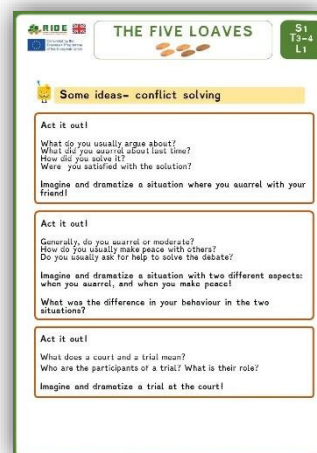


La fiche de travail

Le groupe sélectionne un exercice sur la feuille de travail, qu'il en traçant un X dans le rectangle rouge.

Les fiches d'idées correspondantes se trouvent dans l'encadré jaune à côté de l'exercice (numéro et lien).

En termes d'organisation du travail, le groupe peut réaliser un exercice ensemble, ou les différents étudiants du groupe peuvent travailler individuellement en suivant différentes cartes d'idées, conformément à leurs différents objectifs de développement.



Les cartes d'idées

MATÉRIEL POUR LES ÉTUDIANTS

LEÇON 2 – COMPRÉHENSION DE TEXTE

L'objectif de la leçon 2 est de se familiariser avec partie du texte, de développer la compréhension du texte et d'organiser le travail en groupe.

Les textes peuvent être téléchargés en cliquant sur les cellules appropriées du tableau. Chaque partie du texte est disponible en **trois variantes** : version intégrale ("Texte long"), version abrégée et grammaticalement simplifiée ("Texte court"), et sous forme de PCS, pour les élèves ayant des difficultés d'apprentissage.

La **fiche de travail** permet d'organiser le travail en groupe et préparer la présentation de clôture du projet.

Downloadable Content

Students Teachers

Lesson 1 Warm Up Lesson 2 The Story Lesson 3-4 Build Your Robot! Lesson 5 Show and Tell

Task sheet

	TEXT 1	TEXT 2	TEXT 3	TEXT 4
LONG TEXT				
SHORT TEXT				
PCS				
MINDMAP				
TABLE				
STORYLINE				
CHARACTER TASK CARDS				

Nous facilitons le traitement des textes grâce à différents modèles : Les groupes doivent tous remplir la fiche de travail du personnage. En fonction de la structure du groupe, il peut y avoir une fiche commune ou des fiches différentes pour chaque enfant, selon qu'ils construisent un seul robot commun au niveau du groupe ou que le produit final du groupe résulte de la combinaison des travaux individuels des enfants. Par la suite, d'autres types de fiches de travail ou des parties de celles-ci peuvent être remplies si les enfants mettent en évidence de nouveaux traits importants et représentatifs du texte.

Utilisation des autres types de tâches est **facultative**.

Les traits et les interactions des personnages de la scène, les mouvements clés des actions et les émotions à représenter peuvent être rassemblés dans le **tableau**.

Les modèles **Mindmap** et **Storyline** permettent d'élucider la séquentialité de les scènes

dans le texte, ainsi que leur les relations de cause à effet.

THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Character task cards

I am building: Your name _____

Make sure your robot is able to: _____

There also should be: _____

Think over: _____

THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Plan the scenes for interpreting the story! Work together with your group mates!

☐ Define the tasks and divide them among yourselves!

☐ Don't forget to choose a person responsible for the workflow, to distribute the tasks! You should listen to that person!

☐ How will you present your work at the end of the project?

☐ One of you should make pictures/videos of the making of the work.

Build the story! Work as a group!

☐ Determine the most important features of the characters!

☐ Take into account the connections among people!

☐ Build the story!

☐ What does the environment look like? What does it contain? What would you re-create? How?

☐ What materials would you use?

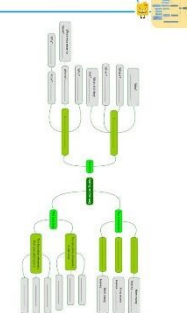
THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Create and fill in a table!

Character	Feature	Actions	Feelings

THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Fill in the mindmap!

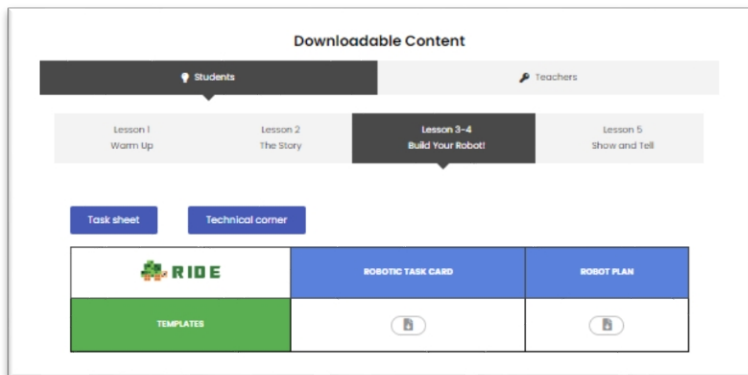


THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Storyline

MATÉRIEL POUR LES ÉTUDIANTS

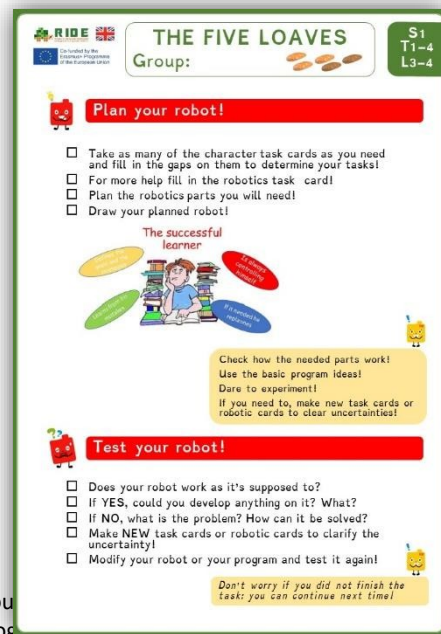
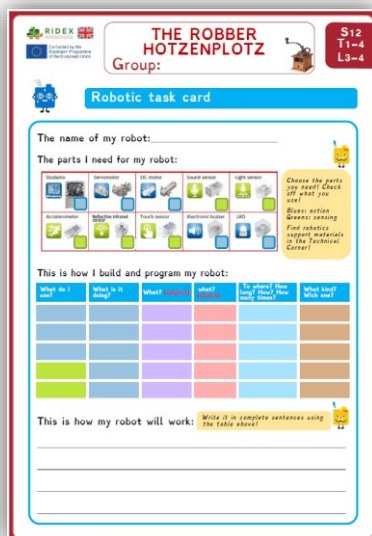
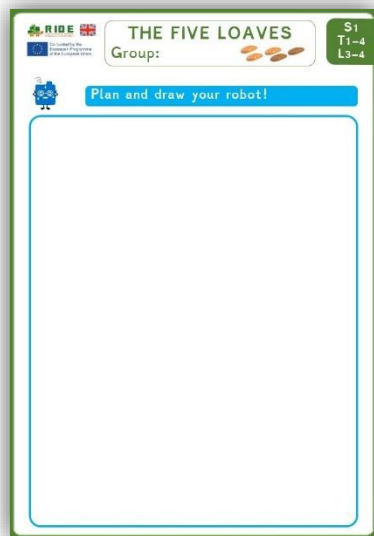
LEÇON 3-4 – ROBOTIQUE



Deux autres documents sont téléchargeables : la **fiche de tâches robotiques** et le modèle de **plan de robot**.

Le fait de remplir ces fiches aide les élèves à identifier les problèmes résoudre et les composants robotiques nécessaires à leur résolution, en fonction d'un plan. Il est important que le plan du robot et les tâches qu'il doit résoudre soient conformes à la carte des tâches du personnage remplie au cours de la leçon 2.

Si nécessaire, plusieurs fiches de tâches robotiques peuvent être .



En trouvant des solutions de travail indépendant sans lien avec des histoires concrètes et des approches de construction de robots. Ces solutions sont **indexées**, de sorte que les élèves peuvent facilement trouver les solutions qui les intéressent. Comme les exemples d'aide trouvés dans le coin technique ne sont pas liés à des robots spécifiques, ils n'influencent pas les idées de réalisation des enfants.

MATÉRIEL POUR LES ÉTUDIANTS

LEÇON 5 - CLÔTURE DU PROJET, SELF-ÉVALUATION



L'objectif de la leçon 5 est de clôturer le projet, d'enchaîner les scènes de l'histoire les unes après autres et de **procéder à une auto-évaluation** individuelle et collective.

Pour l'auto-évaluation, un **formulaire d'auto-évaluation** peut être téléchargé sur le site web. Remplir ce formulaire individuellement, puis discuter ensemble des expériences recueillies est partie importante de la leçon.

Il existe de nombreuses façons de **clôturer le projet**.

- **Présenter le texte**
 - Présentation en direct/en ligne (organisée pour les camarades de classe, les camarades d'école, les parents, les enseignants, les élèves d'autres écoles, etc.)
 - Film **vidéo**, où **des robots en état de marche** jouent les rôles
 - Film **vidéo**, où **les robots fonctionnent comme des marionnettes**, les enfants assurant la narration.
 - **Animation en stop motion** créée à partir de photos des phases de mouvement des robots
 - **Collage, tableau, montage photo, bande dessinée** réalisée à partir de photos des robots
 - **Présentation** à l'aide de photos, de vidéos des robots et de captures d'écran des programmes
- Présenter le processus de travail
 - Film de synthèse réalisé à partir des vidéos enregistrées au cours du projet
 - **Collage, tableau, montage photo** réalisé à partir de photos du travail du projet, de fiches de travail remplies, de cartes et de modèles.
 - **Présentation** à l'aide de photos, de vidéos, de captures d'écran des programmes, de fiches de travail, de cartes, de modèles


THE ROBBER HOTZENPLOTZ
 Group:

S12
 T1-4
 L5

Closing the project
 Fill in the self-assessment form

1. How did you like this project? (emoji) /How did you feel about this project? (emoji)







2. In what areas did you learn the most from the project? Arrange the areas by numbering them from 1 to 8. (1 shows the most and 8 shows the least.)

- ☐ Finding new ideas in building robots
- ☐ Finding new ideas in programming
- ☐ Cooperating with teammates
- ☐ Learning how to understand texts of the story better
- ☐ Finding creative ways to develop characters or background
- ☐ Communicating efficiently
- ☐ Problem solving
- ☐ Debating and agreeing efficiently during the teamwork

3. What was your biggest success? (open question)

4. What was your favourite part of the project?(choose 1)

- ☐ The warm up lesson
- ☐ Dealing with the text
- ☐ Building robots
- ☐ Programming robots
- ☐ Representing the story


THE ROBBER HOTZENPLOTZ
 Group:

S12
 T1-4
 L5

Closing the project
 Fill in the self-assessment form

5. Groupwork – please scale the following statements

- ☐ In our group each member had his/her own responsibility
- ☐ Every member had equal contribution to the task
- ☐ I got help from my teammates whenever I needed
- ☐ I got help from members of other teams whenever I needed
- ☐ I gave help to my teammates whenever they needed
- ☐ I gave help to members of other teams whenever they needed
- ☐ I listened to the other's ideas
- ☐ The others listened to my ideas
- ☐ I'm satisfied with my group's products and presentation
- ☐ I liked the other groups' presentation

If you could change anything in the project, what would it be?

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

DOCUMENTS DE L'ÉTUDIANT

Le matériel pédagogique est disponible sur le site web, classé par catégorie.

Certains groupes sont directement liés aux objectifs de développement, d'autres en sont indépendants et peuvent être utilisés dans n'importe quel domaine.

Dans les sous-menus **Variations de texte**, **Modèles et Bazar des idées**, vous trouverez tout le matériel mis à la disposition des élèves - textes, cartes de tâches pour les personnages et les robots, tous les modèles et les fiches d'idées de la leçon 1.

Nous avons rassemblé ces documents ici afin que les enseignants utilisant RIDE puissent consulter tous les documents utilisés par les élèves de la manière la plus simple possible.

Dans le sous-menu "**Tout le matériel**", il est possible de télécharger une compilation complète de tout le matériel destiné aux élèves et aux enseignants, avec une table des matières cliquable.

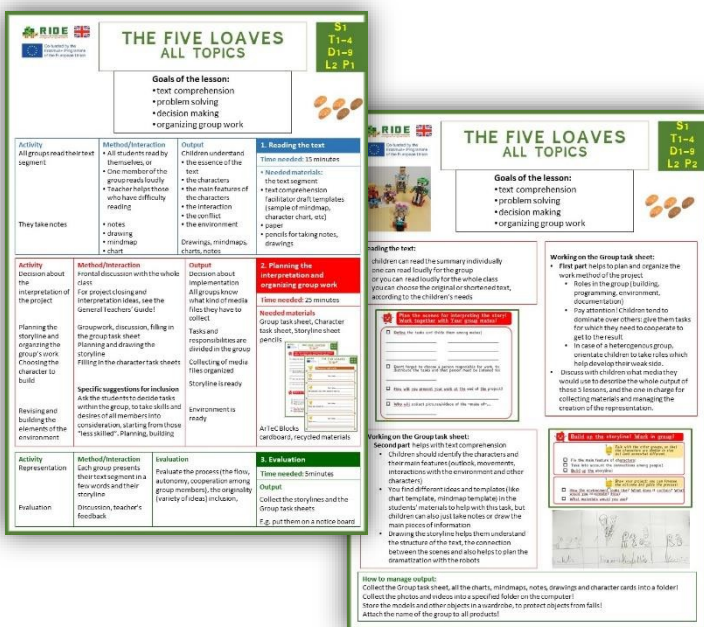
PLANS DE COURS

Nous avons divisé les plans de cours en deux parties différentes, conformément aux **tâches d'organisation au niveau du groupe** et à l'utilisation simple et flexible de **tâches différenciées en fonction des objectifs de développement**.

Dans le sous-menu **Plan de cours**, vous pouvez trouver les parties des plans de cours qui peuvent être être employés indépendamment de la zone de développement et du niveau de programmation. Chaque leçon est accompagnée d'un document de 2 à 3 pages.

Sur la première page, on peut lire nos recommandations générales concernant l'organisation de la leçon, selon une structure classique : activités, méthodes, résultats, outils nécessaires, évaluation et durée recommandée (prévue pour une leçon de 90 minutes).

Les pages suivantes contiennent des recommandations méthodologiques, des recommandations pour remplir les fiches de travail des étudiants (en particulier les parties organisant le travail en groupe) et des révisions méthodologiques.



VARIATIONS

Dans le sous-menu **Variations**, il est possible de télécharger des documents qui permettent un développement différencié et personnalisé des compétences sur les 9 domaines ciblés par le projet. Grâce à la diversité des variantes disponibles, nous veillons également à ce que le domaine de développement visé puisse être combiné avec la partie du texte traitée par l'élève ou le groupe en question. La flexibilité de la méthode et la motivation des élèves peuvent ainsi être accrues.

Downloadable Content

Students
Teachers

Lesson plans
Variations
Text variations
Robot ideas
Templates
Idea Bazar

Developmental skills

D 1 = Text comprehension

D 4 = Attention

D 7 = Physics, robotics, engineering

D 2 = Graphomotor skills

D 5 = Social competences

D 8 = Teaching other subjects with robotics

D 3 = Spatial orientation

D 6 = Computational thinking - life skills

D 9 = Creativity, talent development

	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9
RIDE									
Topic 1									
Topic 2									
Topic 3									
Topic 4									

Les liens de téléchargement des variations se trouvent dans un tableau sur le site web, avec des lignes étiquetées par le numéro de la partie du texte (T1 ... T4), et des colonnes par les champs de développement (D1 ... D9). Les noms des champs de développement peuvent être lus au-dessus du tableau.

Naturellement, toutes les parties de texte ne peuvent pas être traitées de manière à prendre en charge tous les champs de développement, c'est pourquoi le tableau contient quelques espaces vides.

Les variations appartenant à la même partie du texte mais soutenant des domaines de développement différents permettent un développement inclusif des élèves au sein de groupes hétérogènes, par exemple en distribuant des tâches de variation au sein d'un groupe traitant la partie du texte T2 de sorte qu'un élève ayant des problèmes de graphomotricité reçoive les tâches de D2, un élève ayant besoin de développer son orientation spatiale reçoive D3, tandis qu'un élève ayant des déficiences en matière d'aptitudes sociales reçoive D5. De cette manière, les enfants peuvent travailler ensemble sur la même tâche tout en recevant chacun le développement dont ils ont personnellement besoin.

VARIATIONS

Alors que le sous-menu **Plan de cours** contient les parties plan de cours de chaque leçon qui ne sont pas affectées par le domaine de développement et le niveau de programmation, le sous-menu Variations contient les pages restantes de chaque plan de cours, spécialisées pour chaque domaine de développement.

Chaque document de **variation** suit le **matériel des leçons 1 à 4**, en soulignant les activités qui aident au **développement du domaine de développement spécifique** tout en traitant la partie du texte en question. Ces divergences peuvent être des **sous-tâches** différentes, des activités de suggestion et d'échauffement différentes, et certaines variantes de robots conviennent également à certains domaines de développement, tandis que d'autres ne le font pas.

Dans un souci de transparence et de comparabilité, nous avons coloré en gris les tâches qui ne sont pas liées au domaine de développement ciblé.

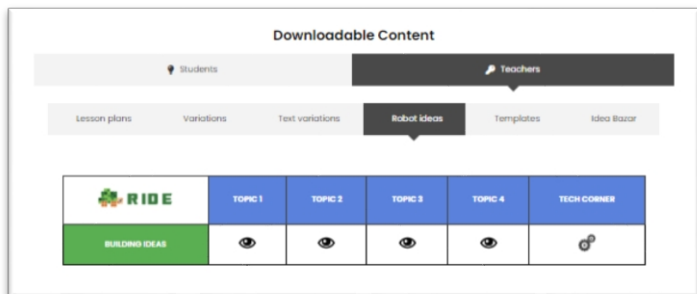
Dans les variations, vous trouverez également nos recommandations de **solutions robotiques** pour la partie de texte en question, pour **les 4 niveaux de programmation**.

T3 D4

La page 1 des fiches de variation propose des idées et des axes de développement pour la leçon 1. La page 2 fournit de l'aide pour la leçon 2 avec des sujets aidant à la compréhension et au traitement du texte, ainsi qu'une collection de possibilités de remplissage pour la fiche de travail du personnage, entre autres. Les pages 3 et 4 traitent du matériel de Leçons 3-4 et solutions robotiques. Il s'agit d'une liste d'idées robotiques pour les niveaux P1 ... P4, avec des descriptions détaillées, les composants nécessaires et les connaissances de programmation requises (avec des références aux chapitres appropriés du coin technique).

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

IDEES ROBOT



Dans le sous-menu **Robot ideas**, vous trouverez des exemples de robots développés pour la partie de texte en question. Le travail créatif est facilité par une documentation photographique détaillée, des vidéos des robots en action et des exemples de programmes, tous organisés par niveau de programmation.

L'objectif n'est pas que les élèves copient les solutions robotiques produites par les développeurs du projet, mais qu'ils réalisent un travail créatif indépendant basé sur leur propre imagination, leur imagerie mentale, leur créativité et leurs connaissances préalables - après tout, c'est ce qui sert leur développement.

Nous avons placé cette collection parmi les matériels pour enseignants, car nous souhaitons aider le travail des enseignants qui utilisent RIDE avec des idées. En outre, il est également possible d'aider directement les enfants : si l'enseignant souhaite que les enfants produisent une solution robotique concrète (par exemple, un robot marcheur), ou si les enfants sont à court d'idées ou ont besoin d'aide (par exemple, au début de la mise en œuvre du matériel d'apprentissage, lorsqu'ils n'ont pas encore d'expérience), l'enseignant peut également leur montrer ces idées.

LÉGENDE

Afin de traiter correctement les documents des étudiants et des enseignants, la gestion des documents de l'UE.

sens des **index** situés dans le **coin supérieur droit** des feuilles :



S1 ... S10 numéro d'identification de la pièce

T1 ... T6 texte numéro d'identification de la pièce

D1 ... D9 Numéro d'identification du champ de développement

L1 ... L5 nombre de leçons

P1 ... P5 numéro de page

