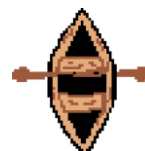


LE NOUVEAU MONDE DE YANA LE VOYAGE DE L'ESPOIR (T1)

S21
 T1
 D8
 L1 P1

En point de mire:

- Autres sujets (D8)



Tâche 1 : Comment Yana et sa mère ont-elles voyagé ? Dans quel pays ont-elles choisi de se rendre ? Quels moyens de transport ont-elles utilisés ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux sont autorisés !
 Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.

Idea Bazaar – quelques idées :

- Construire des personnages et des environnements à partir de blocs ArTeC et de matériaux recyclés.
- Programmer le déplacement et le transport de personnes et d'objets,
- Création d'images de synthèse, animation
- Travailler avec des cartes

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Compétences

développementales :

En bref :

- Motricité fine
- Orientation spatiale
- Compétences de vie
- Créativité
- Pensée algorithmique

En outre :

- Compétences sociales
- Concentration sur les matières – Éducation civique, géographie
- Développement des talents
- Matière – Arts plastiques



Comment gérer le résultat :

Les groupes ouvrent une carte du monde et décident quel pays visiter. Ils réfléchissent ensuite au moyen de transport à utiliser pour s'y rendre. Ils conçoivent et dessinent le moyen de transport choisi.

Tâche 5 : Comment se faire des amis dans le pays où vous avez émigré ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser n'importe quel type d'outil et de matériel !
 Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.

Idea Bazaar – quelques idées :

- Jouez à des jeux brise-glace qui ne nécessitent pas l'utilisation de mots

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Compétences

développementales :

En point de mire :

- Compétences sociales
- Attention
- Créativité
- Compétences de vie

En outre :

- Protection de la nature
- Développement de l'attention
- Orientation spatiale



LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE VOYAGE DE L'ESPOIR (T1)

S21

T1

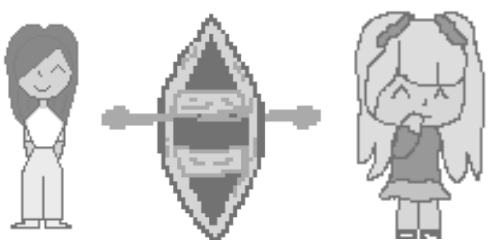
D8

L1 P2



En point de mire :

• Autres sujets (D8)

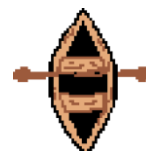
Tâche 3 : Comment gagnez-vous votre vie au début, après avoir émigré dans un nouveau pays ? Comment pouvez-vous gagner de l'argent dans la devise locale ? Toutes les solutions sont bonnes ! Tout type d'outil et de matériel peut être utilisé ! Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.	Idea Bazaar – quelques idées : - Vous pouvez réaliser l'activité « gagner de l'argent » avec les blocs ArTeC. - Vous pouvez fabriquer de l'argent à partir de matériaux recyclés. - Un dessin représentant l'environnement dans lequel l'activité se déroule. - Vous pouvez créer des graphiques informatiques Pour différentes solutions, consultez les fiches d'idées !
	Domaines de développement : En point de mire : - Compétences sociales - Compétences de vie - Calcul mathématique En outre : - Créativité - Orientation spatiale - Développement de l'attention
Tâche 4 : À quoi ressemblent les personnages et les scènes de l'histoire ? Toutes les solutions sont bonnes ! Tous les outils et matériaux sont autorisés ! Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.	Idea Bazaar – quelques idées : - Vous pouvez créer l'environnement et les personnages avec les blocs ArTeC. - Vous pouvez créer l'environnement à l'aide de matériaux recyclés - Dessin de l'environnement à construire - Vous pouvez créer des images de synthèse Pour différentes solutions, consultez les fiches d'idées !
	Domaines de développement : En point de mire : - Attention - Motricité fine - Créativité - Orientation spatiale En outre : - Développement de l'attention - Compétences sociales - Compétences de vie
	Comment gérer le rendement : Les groupes recherchent quelle est la monnaie du pays dans lequel ils ont émigré. Ensuite, ils discutent et décident comment l'obtenir. Ils réfléchissent également à la manière dont ils peuvent se faire des amis dans le pays où ils ont émigré et prennent une décision.

LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE VOYAGE DE L'ESPOIR (T1)

S21
 T1
 D8
 L1 P3

En point de mire :
 • Autres sujets (D8)



Tâche 5 : Où un enfant peut-il se rendre dans le pays où il a émigré ? Quels sont les lieux célèbres dans le pays où il a émigré ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux peuvent être utilisés !
 Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Idea Bazaar – quelques idées :

- Vous pouvez fabriquer de l'argent à partir de matériaux recyclés.
 - Un dessin représentant l'environnement dans lequel se déroule l'activité.
 - Vous pouvez créer des graphiques informatiques.
- Pour différentes solutions, consultez les fiches d'idées !**

Domaines de développement :

En point de mire :

- Compétences sociales
- Esprit critique
- Connaissances civiques
- Créativité

En outre :

- Protection de la nature
- Développement de l'attention
- Compétences de vie



Tâche 6 : Que faut-il faire pour s'adapter au pays dans lequel vous avez émigré ? Comment pouvons-nous nous entendre avec les autres ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Les élèves parlent de peur, de tension, d'exclusion, d'anxiété et de jugements.

Ils dramatisent et jouent la situation donnée.

Concentration.

- Esprit critique
- Compétences sociales
- Citoyenneté.

Bazar d'idées – quelques suggestions :

- Discutez de la situation pendant que vous la jouez !
- Trouvez une situation donnée dans l'exercice et mettez-la en scène !

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

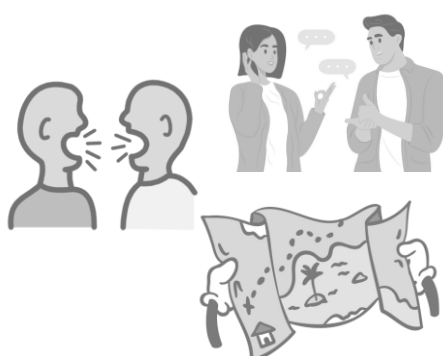
Compétences de développement :

En point de mire :

- Compétences sociales
- Esprit critique
- Connaissances civiques
- Compréhension de texte

En outre :

- Concentration
- Compétences de vie
- Développement des talents



Comment gérer les résultats :

Une fois que les groupes ont commencé à vivre dans le pays où ils ont émigré, ils font des recherches et planifient les endroits à visiter dans ce pays. Ils décident ensuite et discutent des points auxquels il faut prêter attention lorsqu'ils communiquent avec d'autres personnes pendant leur séjour dans ce pays.

LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE VOYAGE DE L'ESPOIR (T1)

S21
 T1
 D8
 L2 P1



Yana se réveilla en sursaut, effrayée par un bruit assourdissant. Elle s'assit dans son lit, essayant de comprendre ce qui se passait. Dehors, l'obscurité était inquiétante, comme si la nuit était tombée ; un énorme nuage noir recouvrait le ciel. À ce moment-là, elle entendit un cri provenant du bâtiment voisin et aperçut un bombardier au loin. Son cœur se mit à battre à toute vitesse.

Sautant hors du lit, elle courut réveiller ses parents. Sa mère lui prit les mains tremblantes et lui dit : « N'aie pas peur, ma chérie. Nous allons traverser cette épreuve ensemble. » Mais Yana ne parvenait pas à chasser la peur qui montait en elle. Son père leur parla d'un bateau qui les attendait au port et qui pourrait les sauver. Cependant, il décida de rester, ne voulant pas quitter sa patrie.

La mère de Yana lui a serré la main et elles se sont précipitées vers le port. Les rues étaient chaotiques ; les gens couraient dans tous les sens, certains emportant le peu qu'ils pouvaient. Des gouttes de pluie ont commencé à tomber, frappant les cheveux de Yana. Elle a rabattu sa capuche sur sa tête pour cacher ses larmes. Sa mère s'est tournée vers elle et lui a dit : « Nous devons être courageuses, Yana. Une vie meilleure nous attend en Turquie. »

Quand elles arrivèrent au port, elles montèrent à bord du bateau et traversèrent la mer Noire. Yana regarda une dernière fois la côte, le cœur serré à l'idée de laisser son père derrière elle. Sa mère la serra contre elle et lui murmura : « Tout ira bien, tu verras. » Ces mots apportèrent un peu de réconfort au cœur troublé de Yana.

En vedette :

- Autres sujets (D8)

Objectifs de la leçon :

- Compréhension de texte
- résolution de problèmes
- prise de décision
- organisation du travail en groupe

Principales caractéristiques et interactions des personnages

Personnage	Caractéristiques	Interactions
Yana	Curieuse, petite, prudente, travailleuse, amicale	Discuter, apprendre ensemble, jouer à des jeux
Nil	Serviable, travailleuse, amicale	
Caissière	Vieux, oublié, compréhensif	Discuter, calculer

Suggestions

- Discutez de ce que le texte nous apprend sur les émotions de Yana face au chaos qui règne autour d'elle.
- Montrez aux enfants des images ou des vidéos de réfugiés quittant leur foyer pour illustrer le parcours de Yana vers la sécurité.
- Comparez le sentiment de perte que ressent Yana en quittant son père avec l'espoir qu'elle a d'une vie meilleure en Turquie.

Comment utiliser la carte de personnage :

Chaque élève remplit sa propre fiche de personnage :

- inscrit le nom du personnage
- ses caractéristiques, ses mouvements, ses réactions, etc.
- rassemble les éléments de l'environnement, les autres accessoires, les éléments à construire
- réfléchit aux phases, aux outils et aux matériaux de la construction du robot

Les élèves peuvent utiliser plusieurs pièces de chaque partie de la carte Personnage si nécessaire

Yana,
 Nil,
 Caissière

Curieuse, Petite,
 Prudente,
 Travailleuse,
 Amicale, serviable,
 Vieille, Oubliée,
 Compréhensive

Argent, Parler,
 Bouger, Danser,

Les principales
 actions de l'histoire
 Fichiers multimédias
 nécessaires
 Divisez le segment
 de texte en plusieurs
 parties
 Faites une liste des
 éléments
 nécessaires

Ton prénom _____

Je construis : _____

Ton prénom _____

Fais attention, ton robot doit être capable de : _____

Ton prénom _____

Il doit aussi y avoir : _____

Ton prénom _____

Réfléchis bien à : _____



- Blocs ArTeC (au moins le set de 112 pièces) et kit robotique ArTeC (2 cartes mères Studuino, 2 LED, 1 buzzer, 1 servomoteur, 5 capteurs tactiles, 2 moteurs à courant continu, 2 servomoteurs, engrenages, crémaillères)
- Esquisse de carte mentale ou de tableau, scénario
- Cartes de personnages et modèle de carte de tâches robotiques
- Crayon

- Compréhension de texte
- résolution de problèmes
- prise de décision
- expression du mouvement

- Recueillez des idées sur la manière de faire avancer et reculer les personnages.
- Recueillez des idées sur la manière d'imiter les mouvements des personnages : marcher, parler, danser, courir, bouger.
- Montrez aux enfants des mannequins anatomiques en mouvement.
- Construisez des figures simples à partir des blocs ArTeC.

- Recueillir des informations sur différents types de bateaux.
- Créez des modèles simples à l'aide de différentes techniques.

- Choisissez l'activité du robot et la complexité du programme en fonction des capacités de l'enfant, en vous basant sur la fiche d'activité, l'aspect développemental et le niveau de programmation.
- Si nécessaire (par exemple pour clarifier ou différencier), des cartes robot supplémentaires peuvent être remplies.
- Concevez le robot avec plusieurs façons de le construire/programmer !
- Remplissez les fiches robot dans la langue cible !
- Il n'est pas nécessaire de remplir toutes les colonnes du tableau, seulement celles qui sont pertinentes pour le fonctionnement spécifique du robot.
- À partir de chaque ligne du tableau, décrivez le fonctionnement du robot dans la langue cible en utilisant des phrases grammaticalement correctes.

[illegible]

- Programmation du moteur à courant continu (2.a, 2.b)
- Test et programmation du capteur tactile
 - Démarrage et arrêt de la LED et du buzzer en appuyant sur les mêmes boutons ou sur des boutons différents ou sur les capteurs tactiles (4.b, 4.c)
 - Télécommande composée de 4 capteurs tactiles (4.d)
- Programmation d'un servomoteur
 - Déplacement d'éléments montés sur un servomoteur à un angle donné (3.a)
 - Programmation du mouvement ondulatoire (3.b)
- Utilisation de la LED (5.a)
 - Clignotement (5.b)
- Utilisation du buzzer (6.a)
- Utilisation d'un photorécepteur IR (7)
 - Détection et évitement d'obstacles (7.b, 7.c, 7.d)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

LE NOUVEAU MONDE DE YANA LE VOYAGE DE L'ESPOIR (T1)

S21
T1
D8
L3-4
P2

Idées pour des robots à différents niveaux de programmation

Yana et sa mère
marchent jusqu'au
bateau, puis montent
à bord.

PROG1

Yana et sa mère
esquivent les personnes
en fuite. Yana est un
robot équipé d'un
capteur tactile 4. Yana
voyage sur un bateau
qui tangue.

PROG2

Yana et sa mère
utilisent
Photoreflexor pour
traquer les personnes
qui fuient.

PROG3

Un bateau qui se
déplace
automatiquement
entre les deux rives.

PROG4



Mouvements de Yana, Nil, Boat et Cashier

P1 Se diriger vers le bateau

- Construisez les personnages de la scène
- Leurs têtes et leurs bras peuvent être déplacés sur un axe
- Tous les personnages peuvent être déplacés, toute la scène

P2 Fuite dans la rue

- Nous construisons les personnages de Yana, de la mère et des personnes en fuite qui viennent vers elles de la même manière que pour P1.
- Nous montons les personnages de Yana et de la mère sur un robot à quatre boutons.
- Nous construisons des maisons en toile de fond et plaçons les personnes en fuite dans la rue. Les robots de Yana et de la mère doivent être contrôlés de manière à éviter les autres figurines.

OU

- Construire un bateau Construisez le bateau avec 1 moteur à courant continu qui se déplace sur un rail !
- Utilisez un servomoteur pour bouger la tête de Yana et un autre pour faire tanguer le bateau.
- Utilisez un bouton-poussoir pour faire avancer le bateau lorsque vous appuyez dessus et un autre pour le faire reculer.
- Le buzzer doit retentir lorsque le bateau s'arrête.

P3 Yana et sa mère évitent les personnes en fuite

- Comme dans P2, Yana et sa mère sont assises dans une petite charrette équipée de deux moteurs à courant continu.
- Nous connectons trois photorécepteurs au robot
- Le robot utilise deux photorécepteurs pour éviter les autres réfugiés.
- Le troisième photorécepteur détecte quand il atteint le navire, auquel cas il s'arrête.

P4 Construisez un bateau qui s'arrête automatiquement sur la côte turque.

- Construisez le bateau (comme dans P2), la mer et le drapeau sur le rivage.
- Connectez un photorécepteur IR au drapeau.
- En appuyant sur un bouton, le bateau doit émettre un signal sonore et commencer à se diriger vers le drapeau, comme dans P2.
- Il doit s'arrêter lorsque le photorécepteur IR le détecte.
- Après avoir attendu un certain temps aléatoire, la LED doit clignoter et le bateau doit retourner à son point de départ.

