

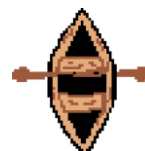
LE NOUVEAU MONDE DE YANA

L'AMITIÉ ENTRE YANA ET NIL (T3)

S21
 T3
 D10
 L1 P1

En vedette :

- Créativité (D10)



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 !

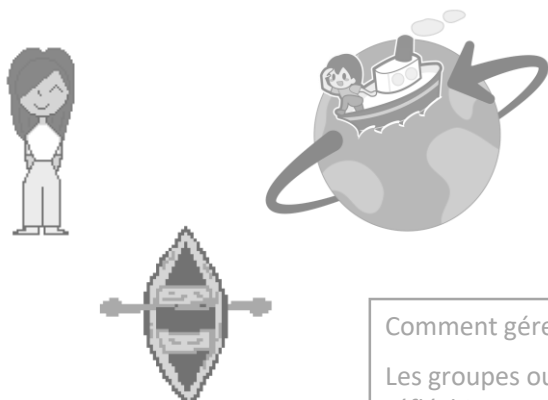
Compétences
 développementales :

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



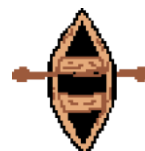
LE NOUVEAU MONDE DE YANA

L'AMITIÉ ENTRE YANA ET NIL (T3)

S21
T3
D10
L1 P2

En vedette :

• Créativité (D10)



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 !

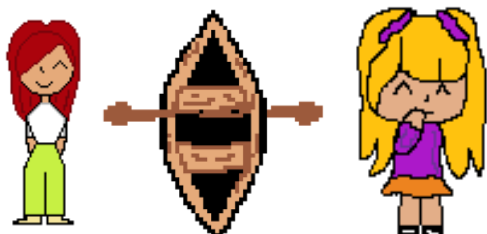
Domaines de développement :

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

L'AMITIÉ ENTRE YANA ET NIL (T3)

S21
T3
D10
L1 P3

En vedette :

- Créativité (D10)



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 !

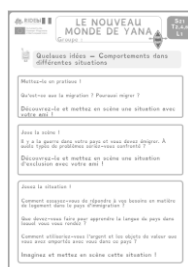
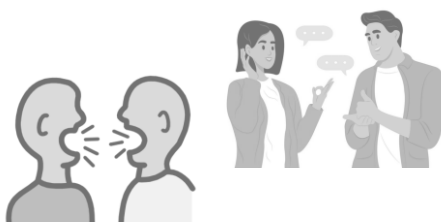
Compétences de développement :

En point de mire :

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

En outre :

- Concentration
- Compétences de vie
- Développement des talents



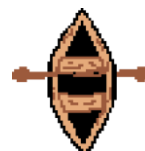
Comment gérer les résultats :

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

L'AMITIÉ ENTRE YANA ET NIL (T3)

S21
T3
D10
L2 P1



En vedette :

- Créativité (D10)

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.

Au bout de quelques semaines, Yana fut inscrite dans une école. Au début, la nouvelle langue et la nouvelle culture l'intimidaient. Mais un jour, alors qu'elle marchait dans le couloir de l'école, l'air triste, une fille nommée Nil s'approcha d'elle et lui dit : « Salut, je m'appelle Nil ! On peut être amies ? » Yana sourit timidement et acquiesça. Ce fut le début d'une belle amitié.

Nil a commencé à aider Yana à apprendre le turc. Elles passaient des heures à étudier ensemble, transformant souvent les leçons en jeux amusants. Les premiers mots que Yana a appris étaient « Günaydın » et « Merhaba ». Lorsqu'elle les a maîtrisés, elles ont dansé de joie pour célébrer ses progrès. « Bientôt, tu pourras parler à tout le monde en turc ! » l'a encouragée Nil.

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

- Créativité (D10)

Objectifs de la leçon :

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

- Recueillir des idées sur la manière de faire avancer et reculer les personnages.
- Recueillir 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

L'AMITIÉ ENTRE YANA ET NIL (T3)

S21
T3
D10
L3-4
P2

Idées pour des robots à différents niveaux de programmation

Lève le bras OU émet automatiquement un son.

PROG1

Les débatteurs lèvent les bras, émettent des sons et se répondent.

PROG2

Le haut-parleur bouge la bouche, montre des émotions, « parle » avec différents tons et répond.

PROG3

Les haut-parleurs bougent la bouche, montrent des émotions, « crient » à différents tons et se répondent.

PROG4



L'amitié entre Yana et Nil

P1 Conversation présentée avec du son OU du mouvement

- Les servomoteurs simulent une conversation
- lever les bras, secouer la tête

OU

- Un buzzer permet aux haut-parleurs d'émettre des sons
- Produire des sons à tour de rôle avec différentes « voix »
- Les deux figurines sont reliées à des plaques de base distinctes
- Elles fonctionnent automatiquement lorsque le robot est allumé

P2 Yana et Nil parlent fort.

- Les mouvements des bras et de la tête ainsi que les vocalisations symbolisent la conversation
- Les mouvements des bras et de la tête sont contrôlés par des servomoteurs
- Les interlocuteurs peuvent émettre des sons à l'aide d'un buzzer
- Les deux personnages doivent émettre des sons différents.
- Les deux personnages peuvent être contrôlés comme des marionnettes à l'aide de boutons poussoirs
- Les deux personnages sont reliés à la même plaque de base

P3 Construire une personne qui montre des émotions pendant la conversation

- Mouvement de la bouche à l'aide d'un servomoteur
- Production sonore à l'aide d'un buzzer
- Les yeux de la figurine enthousiaste s'illuminent grâce à des LED
- Activation par capteur sonore

P4 Deux interlocuteurs

- Les deux personnages sont connectés à la même carte mère.
- Le mouvement de la bouche est contrôlé par un servomoteur.
- Différents sons sont produits par des buzzers.
- Les yeux du personnage qui parle s'illuminent grâce à des LED.
- Les deux personnages peuvent être contrôlés comme des marionnettes à l'aide de boutons poussoirs.

