

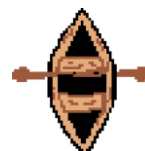
LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE VIE (T4)

S21
 T4
 D12
 L1 P1

En vedette :

- Communication (D12)



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 !

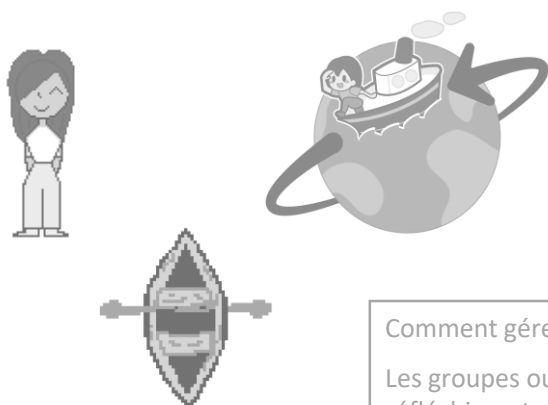
Compétences développementales :

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 :

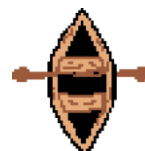
- Protection de la nature
- Développement de l'attention
- Orientation spatiale



LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE VIE (T4)

S21
 T4
 D12
 L1 P2



En vedette :

- Communication (D12)

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

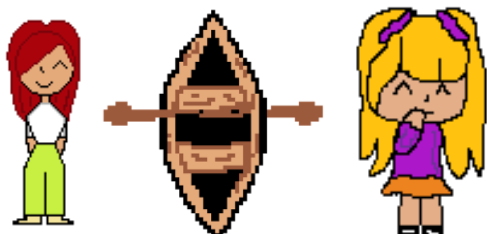
En outre :

- 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.

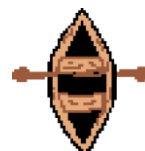
LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE VIE (T4)

S21
T4
D12
L1 P3

En vedette :

- Communication (D12)



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 !

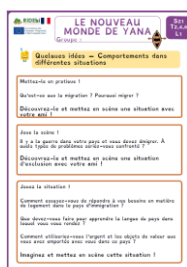
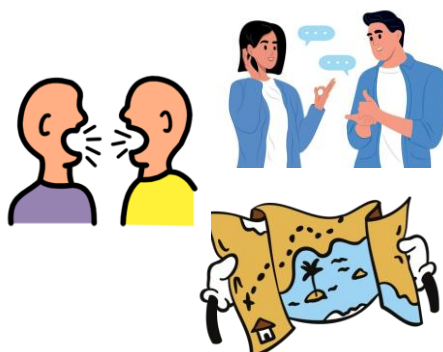
Compétences de développement :

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 DÉBUT D'UNE NOUVELLE VIE (T4)

S21
T4
D12
L2 P1



Au fil du temps, Yana a amélioré son turc. Elle pouvait désormais communiquer non seulement avec Nil, mais aussi avec ses autres camarades de classe. Elle se sentait plus confiante et commençait à apprécier le temps passé à l'école.

Un jour, Nil a invité Yana et sa mère chez elle. À leur arrivée, Nil a accueilli Yana avec une grande étreinte. Ensemble, elles ont chanté des chansons, joué à des jeux et même fait une partie de ballon coloré qui a rempli la pièce de rires. Yana n'avait pas été aussi heureuse depuis longtemps.

Après avoir enduré un voyage difficile et de nombreux défis, Yana et sa mère avaient enfin réussi à se construire une nouvelle vie. Tante Nadia, Nil et sa famille leur avaient apporté beaucoup d'amour et de soutien. Yana avait appris le vrai sens de la gentillesse, de la compassion et de l'amitié grâce à ces personnes. « L'amitié parle un langage universel », pensait-elle.

La Turquie était devenue une seconde patrie pour Yana. Le sourire aux lèvres, elle déclara : « C'est ici que ma vie a recommencé. »

En vedette :

- Communication (D12)

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 : _____

LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE VIE (T4)

S21
T4
D12
L3-4
P1



Matériel suggéré

- 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

En bref :

- Communication (D12)

Objectifs de la leçon :

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

Suggestions

- 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.

Bateau

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

Comment remplir la fiche robotique ?

- 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.

Jambes, corps, marche, bras, bouche

Le nom de mon robot: _____

Les pièces dont j'ai besoin pour mon robot:

Bloc	Capteur	Moteur	LED	Buzzer	Servomoteur	Light sensor
1	2	3	4	5	6	7

Voici la façon dont je construis et programme mon robot:

Scénario	Code	Code	Code	Code	Code	Code	Code
1	2	3	4	5	6	7	8

C'est ainsi que mon robot fonctionnera:

Requiem en phrases complètes sur le tableau ci-dessus

Sujets connexes dans le coin technique

- 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)

Yana et Nil sont des figurines qui peuvent être déplacées axialement.

PROG1

Yana et Nil jouent au ballon au sommet d'une structure de théâtre de marionnettes.

PROG2

Yana et Nil jouent au ballon à l'aide d'une catapulte équipée d'un servomoteur.

PROG3

Yana et Nil jouent au ballon à l'aide d'une catapulte équipée d'un servomoteur qui réagit automatiquement au ballon.

PROG4

LE NOUVEAU MONDE DE YANA

LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE VIE (T4)

S21
T3
D12
L3-4
P2

Idées pour des robots à différents niveaux de programmation

Yana et Nil sont des figures qui peuvent être déplacées axialement

PROG1

Yana et Nil jouent au ballon au sommet d'une structure de théâtre de marionnettes.

PROG2

Yana et Nil jouent au ballon à l'aide d'une catapulte à visée équipée d'un servomoteur.

PROG3

Yana et Nil jouent au ballon à l'aide d'une catapulte à visée automatique équipée d'un servomoteur qui réagit automatiquement au ballon.

PROG4



Yana et Nil jouent au ballon

P1 Yana et Nil jouent au football

- Construisez les personnages de la scène
- Les deux filles bougent leurs genoux dans un mouvement circulaire et frappent le ballon.

P2 Théâtre de marionnettes

- Nous construisons un théâtre de marionnettes.
- Les deux mères sont au premier plan et les deux filles sont en haut.
- Entre elles, nous fabriquons des lumières clignotantes à partir de LED rouges, qui montrent le ballon volant d'avant en arrière.
- Nous utilisons un buzzer pour jouer leur chanson.

P3 Yana et Nil jouant au ballon

Construire une catapulte précise

- Les deux filles jouent au ballon ensemble.
- Deux servomoteurs sont nécessaires : un pour le lancement et un pour le ciblage.
- Le lancement s'effectue en appuyant sur un bouton.
- La catapulte tourne à droite et à gauche sous le contrôle de deux boutons poussoirs.

P4 Yana et Nil jouent au ballon

- Deux servomoteurs sont nécessaires : un pour le lancement et un pour le ciblage.
- Un photorécepteur est installé dans la cuillère de la catapulte. Il détecte lorsque la balle est placée dans la cuillère, et le lancement se produit à ce moment-là.
- La catapulte tourne à droite et à gauche sous le contrôle de deux boutons poussoirs.

