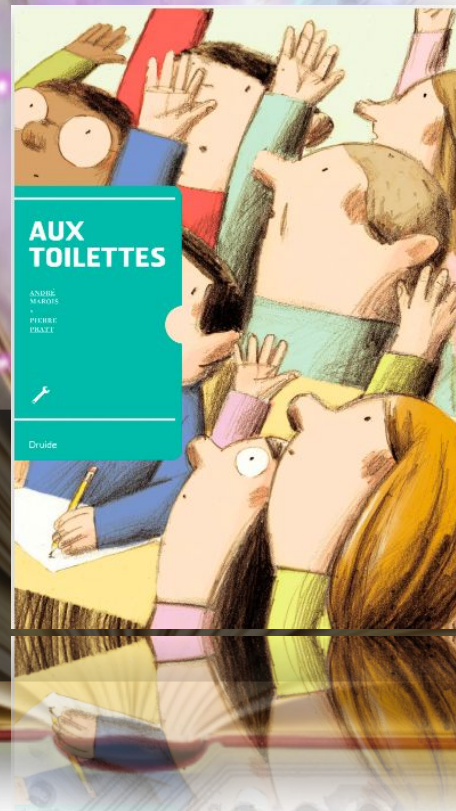


Robotique et littérature jeunesse



1^{er} et 2^e cycles
DU PRIMAIRE



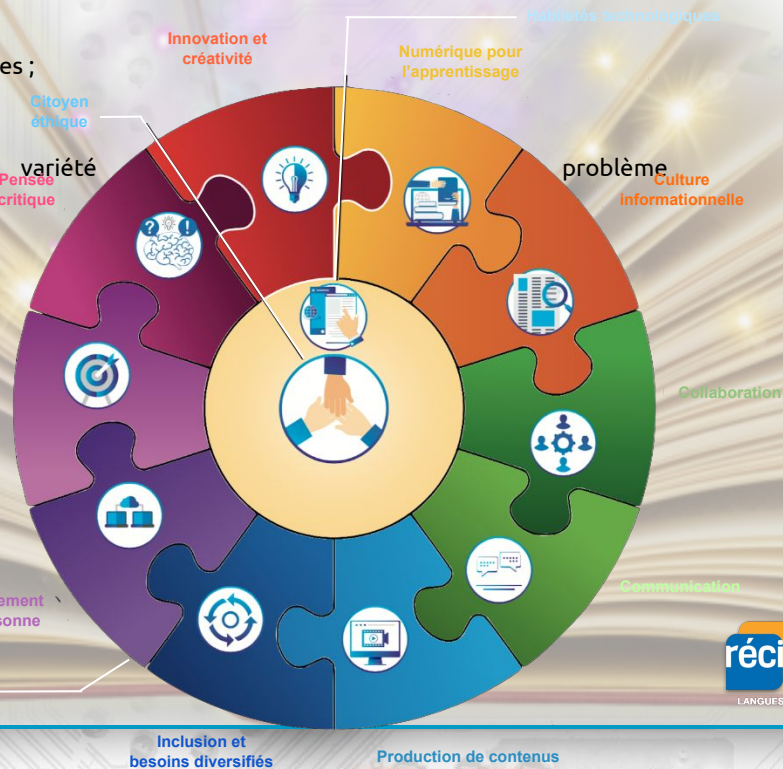
Arrimages possibles avec le Cadre de référence de la compétence numérique (CRCN)

Cette lecture interactive ainsi que l'activité de réinvestissement proposée permettent à l'apprenant de :

- développer et mobiliser ses habiletés technologiques ;
- collaborer à l'aide du numérique;
- communiquer à l'aide du numérique;
- résoudre une variété de problèmes avec le numérique.



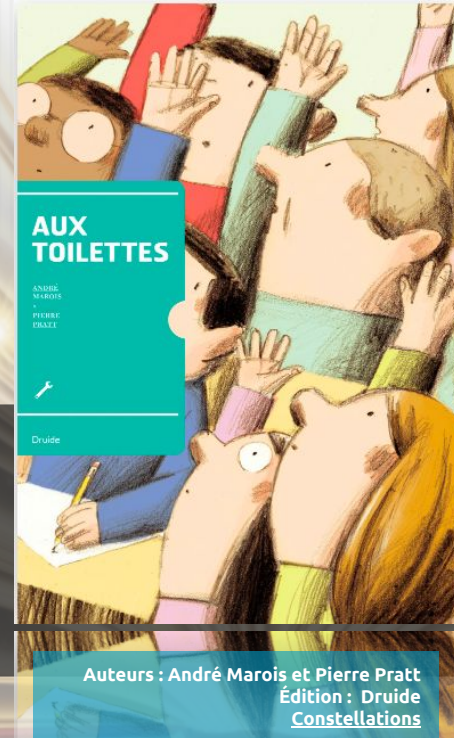
Présentation
Genially



monurl.ca/crcn



Pour accéder aux livres numériques
AUX TOILETTES de la trousse
Télé-Québec en Classe



Lecture interactive



Mise en situation

Intentions :

- Animer une lecture interactive du livre *Aux toilettes* pour développer les quatre dimensions de la lecture interactive.



Réalisation

Intention :

- Exploiter le livre *Aux toilettes* avec le robot Dash (1^{er} cycle) et Ozobot (2^e cycle) et découvrir différents défis à exploiter en classe.



Préalable avant de présenter les défis

Relire le livre et trouver le nombre de personnes qui vont aux toilettes et identifier leur comportement.

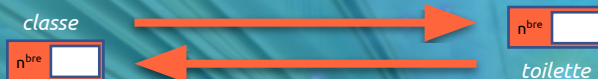




Défi 1 :

Intention : Programmer le robot afin de représenter tous les déplacements (avoir le plus de blocs possible).

Déterminer deux endroits pour créer le déplacement. Programmer le robot en utilisant le plus de blocs possible pour que celui-ci fasse les trajets de la classe aux toilettes.

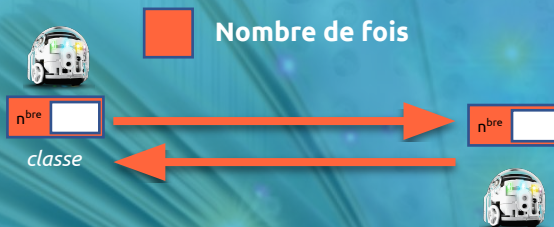




Défi 2 :

Intention : Programmer le robot en utilisant le moins de blocs possible (boucle).

Programmer le robot en utilisant la boucle pour que celui-ci fasse les trajets de la classe aux toilettes.



Défi 3 :

Intention : Ajouter un mouvement rigolo à la fin du programme du défi 2.

Programmer le robot en utilisant la boucle pour que celui-ci fasse les trajets de la classe aux toilettes. Ajouter un mouvement rigolo lorsque les personnages reviennent en classe (même mouvement pour tous les personnages).

Défi 2



Mouvement
rigolo



Défi 4 :

Intention : Programmer le robot en ajoutant un virage à gauche pour se rendre aux toilettes et un virage à droite pour revenir à la classe.

Programmer le robot en utilisant la boucle pour que celui-ci fasse les trajets de la classe aux toilettes avec un virage.



Nombre de fois

n^{bre}

à gauche



n^{bre}

à droite

Défi 5 :

Intention : Programmer le robot pour le trajet de la classe aux toilettes de votre école.

Programmer le robot en utilisant la boucle pour que celui-ci fasse les trajets de la classe aux toilettes.





Réalisation (suite)

Bonus, si vous avez le temps (mathématique)

Placer les toilettes sur le point d'origine (0,0) et l'enseignant à la coordonnée (5,8).

1. Placer l'élève 1 sur le plan cartésien avec les coordonnées de votre choix et identifier sa coordonnée.
2. Programmer l'élève 1 afin qu'il se déplace de sa place jusqu'aux toilettes et des toilettes à sa place.

Refaire avec les autres élèves les étapes 1 et 2.

Ens. (**8,5**)

Toilette (**0,0**)

Élève 1 (**X,Y**) à déterminer

Élève 2 (**X,Y**) à déterminer

Élève 3 (**X,Y**) à déterminer

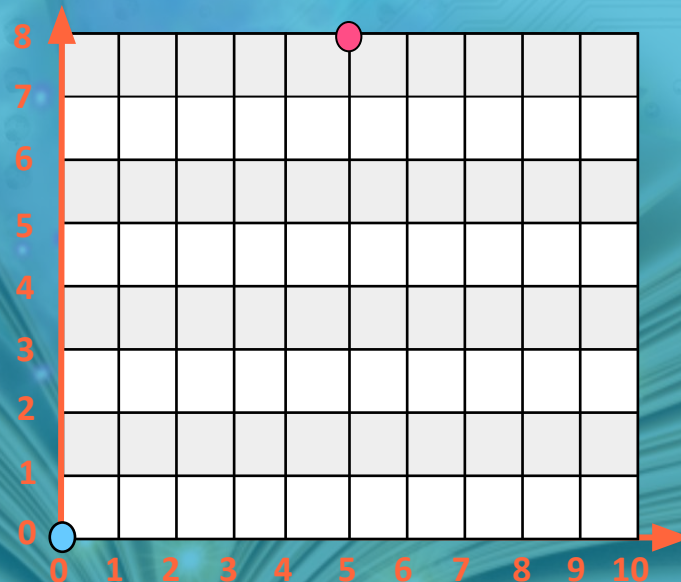
Élève 4 (**X,Y**) à déterminer

Élèves 4 et 5 (**X,Y**) à déterminer

Élève 6 (**X,Y**) à déterminer

Enseignant (**X,Y**) à déterminer

Élève, page de garde (**X,Y**) à déterminer



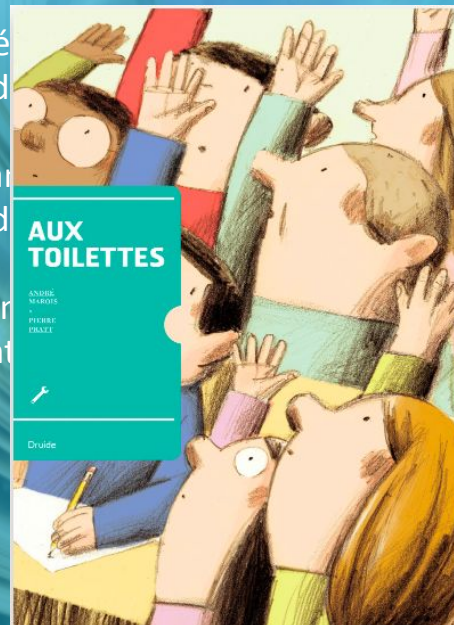
Retour sur les apprentissages

Qu'as-tu trouvé facile dans les diffé

d

Qu'as-tu trouvé difficile dan
différents d

Comment as-tu solutionn
problèmes rencont



Auteurs : André Marois et Pierre Pratt
Édition : Druide
Constellations

D'autres propositions d'albums



D'autres propositions
d'histoires animées

Robotique et littérature jeunesse

Les partenaires du projet



Julie Noël

récit



Pascale-Dominique Chaillez

récit



Élise Ste-Marie



Isabelle Fillion

Centre
de services scolaire
de Montréal

Québec



récit
LANGUES