

Ozobot, le film

2^e et 3^e cycle du primaire

Adaptation scolaire



Intentions pédagogiques :

- Explorer la programmation intermédiaire d'Ozoblockly, puis l'utiliser dans un contexte de la réalisation d'un film mettant en vedette Ozobot.
- Travailler l'organisation d'un récit.
- Travailler le vocabulaire et les éléments prosodiques dans une communication orale.

Discipline : Français

Compétence : Lire des textes variés

- Structure des textes :
 - Identifier les cinq temps d'un récit (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale) (3 → 6)

Compétence : Écrire des textes variés

- L'organisation et la cohérence d'un texte :
 - Connaître l'organisation d'un récit de fiction : une situation initiale, un élément déclencheur, une ou des péripéties, un dénouement et une situation finale (3 → 6)
 - Connaître, dans divers genres de textes, des façons d'organiser les idées selon un ordre chronologique. (1 → 4)
- À l'étape de planification de son texte :
 - Préciser les éléments qui composent la situation d'écriture : le destinataire, l'intention, le sujet ou le thème à traiter et le contexte (1 → 6)
 - Noter ses idées à développer en tenant compte des éléments de la situation d'écriture (1 → 6)
 - Se rappeler les traits caractéristiques du genre de texte (récit) à écrire pour structurer et découper son texte (3 → 6)

Compétence : Communiquer oralement

- Situations d'interaction en communication orale :

- **Différences entre les registres de langue (familier, standard, soutenu)** : standard et soutenu (2 → 5)
- **Choix du vocabulaire** : richesse du vocabulaire (variété, justesse ou précision des mots, présence d'expressions figées) (2 → 5)
- **Choix des éléments prosodiques** : intonation (changement et variation) (2 → 5), rythme et débit (2 → 4)

Matériel :

- Robots Ozobot (idéalement un robot par équipe de deux élèves)
- Appareils permettant d'accéder à [Ozoblockly](#) : tablettes, Chromebook ou ordinateurs
- Crayons-feutres noirs, rouges, verts et bleus
- Grandes feuilles de papier ou cartons
- [Fiche Le récit](#)
- [Diaporama Présentation de l'activité](#)
- [Diaporama Les défis intermédiaires avec Ozoblockly](#)
- [Fiche de notes \(élève\)](#)
- [Fiche d'autoévaluation \(élève\)](#)
- Facultatif pour les décors : ensemble [Squishy Circuits](#), matériel recyclé ou autre matériel de construction
- Tablette(s) si vous filmez la production

Déroulement:



Au préalable, la **lecture** d'un récit peut être faite en classe afin d'en faire ressortir les caractéristiques. La fiche *Le récit* peut être utile à cet effet.

Le site [Livres ouverts](#) offre plusieurs suggestions.

1. Présentation de l'activité

- Présenter le diaporama [Présentation de l'activité](#). Il est suggéré de lire avec les élèves les cibles d'apprentissage visées et d'en discuter avec eux. Ces cibles ([diapositives 4 à 6](#)) gagnent à être affichées et visibles tout au long de cette activité. N'hésitez pas à les adapter à votre contexte de classe.
- La fiche d'autoévaluation peut être présentée aux élèves dès le début du projet. Ils pourront s'y référer en cours de route et la compléter une fois l'activité terminée.

2. Réalisation des défis intermédiaires

- **Matériel** : Remettre aux élèves le matériel nécessaire pour faire l'activité : robots, appareils (tablettes, Chromebook ou ordinateurs), crayons-feutres, feuilles ou carton, [fiche de notes](#).
- **Présentation des consignes et des défis** : Présenter le diaporama [Les défis intermédiaires avec Ozoblockly](#). Présenter un défi à la fois. Laisser les questions affichées au TNI.
- **Consignation des idées** : En cours d'exploration des défis, les élèves notent leurs idées d'intégration des blocs de programmation sur la [fiche de notes](#).
- **Retour en grand groupe** : Revenir sur les questions avant de passer au défi suivant. N'hésitez pas à poser d'autres questions à vos élèves si vous le souhaitez.

	Note - Dans le diaporama Les défis intermédiaires avec Ozoblockly, les défis sont présentés pour des élèves ayant peu ou pas de connaissances avec la programmation de niveau intermédiaire. L'approche préconisée ici est une analyse de programmes dont l'intention est de réinvestir ses composantes par la suite dans d'autres programmes. Les exemples de programmes présentés dans les quatre défis ont pour but de : 1. Modéliser des programmes exploitant des blocs du niveau 3 d'Ozoblockly; 2. Mettre en lumière les propriétés et fonctions de ces blocs et de mener une discussion de classe à leur propos. Dans une des classes où nous avons expérimenté l'activité, plusieurs élèves (2^e cycle) avaient déjà expérimenté des blocs similaires dans Scratch. Pour de tels élèves, on pourrait, par exemple, leur donner des défis sans les exemples de programme. De plus, n'hésitez pas à modifier les défis ou à en ajouter en fonction des besoins de vos élèves.
---	--

3. Rédaction du récit

- Retour sur les caractéristiques d'un court récit.
- Il est fortement suggéré de faire des rétroactions descriptives à travers les étapes de la rédaction afin d'accompagner l'élève dans l'atteinte de leurs cibles. Il serait aussi fort intéressant de montrer des exemples aux élèves afin qu'ils puissent connaître ce qui est attendu d'eux au regard de leur production.

- Au besoin, la fiche [Le récit](#) peut être utilisée comme aide-mémoire.

4. Préparation du décor

- **Des objets disponibles dans la classe :** Certains éléments de décor seront nécessaires pour le récit, par exemple des objets qu'Ozobot détectera (par exemple : [programme 3](#)). Les éléments utilisés pour les décors peuvent tout simplement être des objets se trouvant dans la classe ou apportés de la maison (comme un petit coffre en bois).
- **Construction de décors :** Si le temps le permet, les élèves peuvent construire des décors avec du matériel recyclé ou du matériel de construction. Pourquoi ne pas utiliser la situation pour un projet en arts plastiques?
- **Utilisation du matériel Squishy Circuits :** Si disponible à votre école, il peut être intéressant d'exploiter le matériel [Squishy Circuits](#) comprenant la pâte à modeler conductrice. La vidéo déposée dans cette autoformation illustrant ce projet vous en donnera un exemple.



Note - Lors de nos expérimentations, nous avons présenté succinctement le fonctionnement de l'ensemble Squishy Circuits aux élèves avant de procéder à la réalisation du film. Même les plus jeunes élèves ont bien compris le fonctionnement des composantes de l'ensemble. Par contre, avec eux, nous avons utilisé des fonctions de base pour programmer Ozoblockly. C'est un élément qu'ils ont beaucoup aimé du projet.

Plusieurs projets sont aussi présentés dans l'autoformation [Squishy Circuits](#). Il est aussi possible de réaliser un de ces projets avant de faire celui-ci avec vos élèves.

5. Réalisation du film et présentation

- **Répétitions :** Une fois le scénario du récit rédigé et les décors préparés, les élèves pourront faire des répétitions avant de procéder au tournage.
- **Présentation des films :** Lorsque le tournage sera réalisé, il serait intéressant d'inviter d'autres élèves de la classe ou des parents à assister au visionnement.
- **Alternative au film :** Si, pour des raisons de temps ou de matériel, il n'est pas possible de réaliser le tournage, les élèves pourraient vous présenter leur court récit.

6. Retour sur l'activité et autoévaluation

- Les élèves remplissent en équipe la [fiche d'autoévaluation](#). Un retour est fait en grand groupe sur les apprentissages réalisés et sur le processus.