

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

S'INSPIRER COLLABORER INNOVER

Une histoire de robots

recit.org/ul/qd3

Une histoire de robots

[An Ozobot Journey](#)



recit.org/ul/qd3

Service national du RÉCIT, domaine des langues

Martin
Tremblay



Nadia
Laurendeau



Sandra
Laine



Cadre de référence de la compétence numérique

Infographie :

Cadre de référence de la compétence numérique



Intentions

1. Expérimenter l'utilisation des robots dans le domaine des langues
2. Présenter des exemples concrets réalisés par des élèves
3. Réfléchir aux possibilités de réinvestissement en classe

Avant de commencer

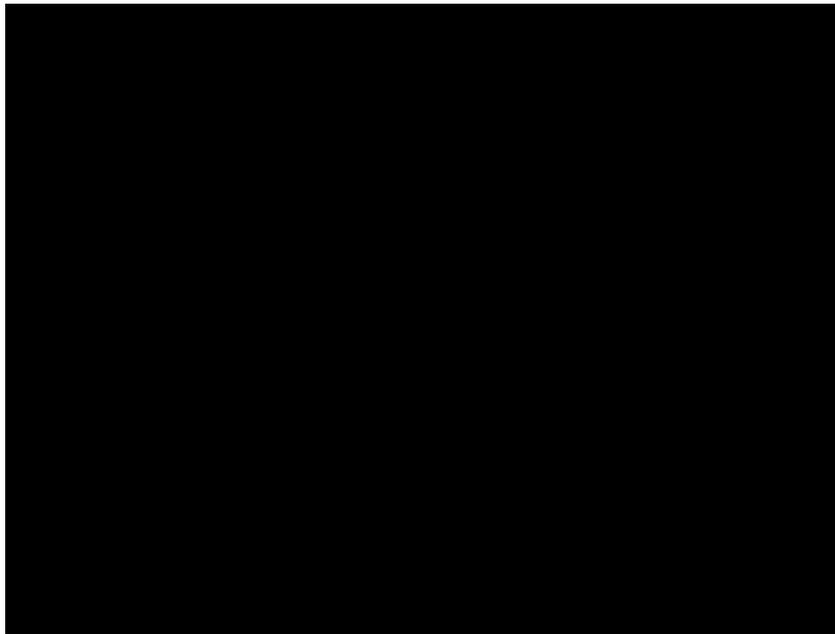


- ◆ Connaissez-vous des robots?
- ◆ Avez-vous déjà utilisé des robots?
- ◆ Pourquoi la robotique en langues?



Utiliser les robots en langues

Compétences ciblées



**Dimensions du cadre de
référence de la
compétence numérique**





Séquence d'apprentissage

Ozobots

Se préparer à utiliser Ozobot



Qu'est-ce qu'un Ozobot?



Source: Nancy Brouillette et Robert Vivier, RÉCIT
Pour suivre un cours complet: <https://campus.recit.qc.ca/pan-robotique/ozobot>

Calibrer un Ozobot

1.



2.



3.



4.



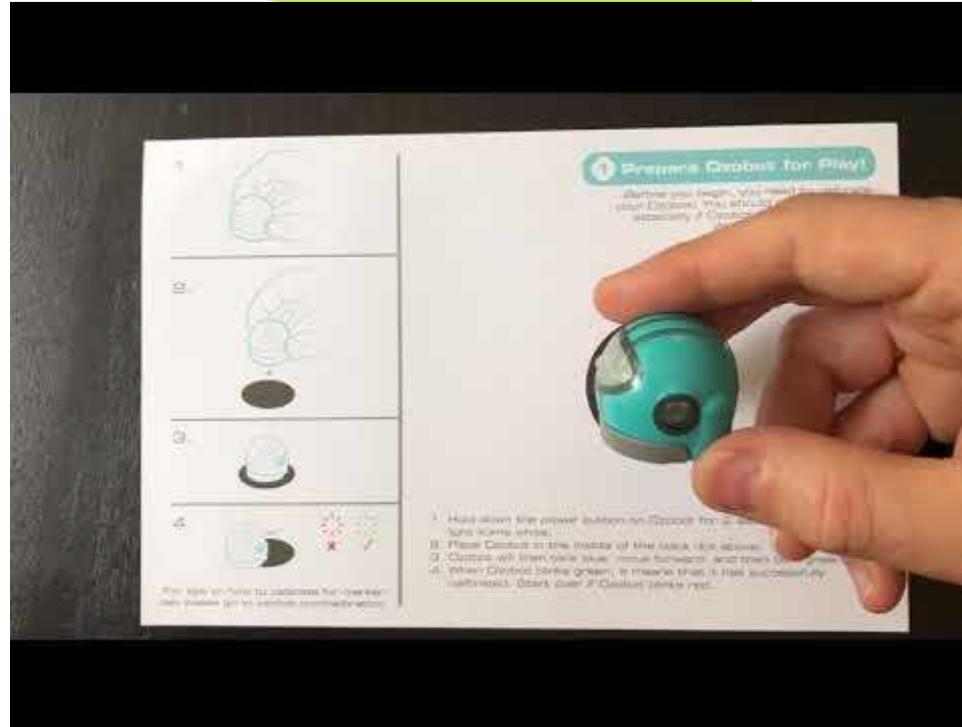
1 Calibrer ton Ozobot

Pour bien fonctionner et pouvoir distinguer parfaitement les couleurs, Ozobot doit être calibré avant chaque utilisation ou changement de support.



1. Maintiens le bouton d'alimentation appuyé pendant deux secondes jusqu'à ce qu'Ozobot s'allume en blanc.
2. Place Ozobot au milieu de la zone noire ci-dessus.
3. Ozobot clignote ensuite en bleu, avance, puis clignote en vert.
4. Le vert signifie qu'il s'est calibré avec succès. Recommencer l'opération si Ozobot clignote en rouge.

Calibrer un Ozobot sur papier

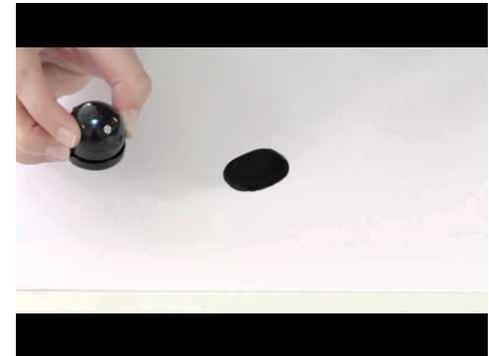
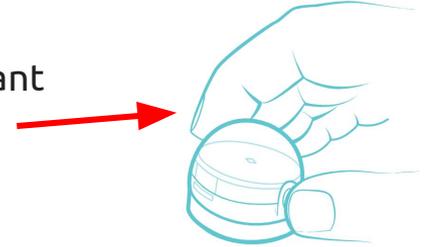
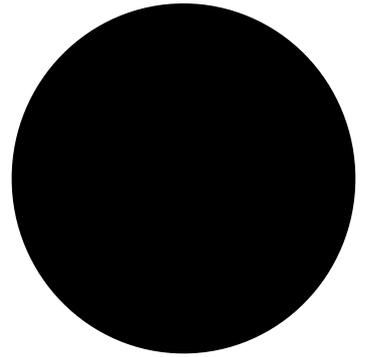


Source: Nancy Brouillette et Robert Vivier, RÉCIT

Pour suivre un cours complet: <https://campus.recit.qc.ca/pan-robotique/ozobot>

Comment calibrer Ozobot

1. Tracer un cercle noir en utilisant le marqueur.
2. S'assurer que le robot est éteint.
3. Placer le robot dans le cercle noir.
4. Appuyer et maintenir enfoncé le bouton d'alimentation du robot pendant 2-4 secondes jusqu'à ce que la lumière supérieure clignote en blanc. Ensuite, relâcher le bouton d'alimentation.
5. Le robot clignote **en vert une fois calibré**. Si le robot clignote **en rouge, recommencer** à partir de l'étape 1. Evo tourne également pendant l'étalonnage.
6. Appuyer sur le bouton d'alimentation pour réactiver Bit. L'Evo s'allume automatiquement après le calibrage.



Découvrir Ozobot

- ◆ Découvrir les 3 tours d'Ozobot (programme par défaut)
- ◆ Avec la fiche découverte, noter vos observations :
 - vitesse
 - lumières
 - actions/mouvements

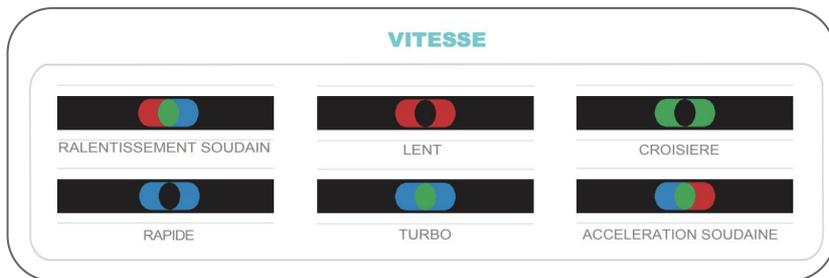


[Discovery Sheet](#)

[Fiche découverte](#)

Préserver les codes de couleur

- ◆ Selon le niveau des élèves, présenter une catégorie de codes à la fois (vitesse, directions, mouvements, etc.).
- ◆ Réviser du vocabulaire lié à ces catégories.
- ◆ Donner quelques exemples avant qu'ils ne commencent à travailler.



Les élèves n'ont pas à deviner ou à apprendre les codes. Ce n'est pas le but de l'activité :-)



VITESSE



RALENTISSEMENT SOUDAIN



LENT



CROISIERE



RAPIDE



TURBO



ACCELERATION SOUDAINE

DIRECTION



TOURNE A GAUCHE



VA TOUT DROIT



TOURNE A DROITE



SAUTE A GAUCHE



SAUTE TOUT DROIT



SAUTE A DROITE



DEMI-TOUR EN BOUT DE LIGNE



DEMI-TOUR SUR LA LIGNE



DEMI-TOUR EN BOUT DE LIGNE

TEMPORISATIONS



TEMPORISATION ACTIVEE (30s AVANT ARRÊT)



TEMPORISATION DESACTIVEE



PAUSE DE 3 s

MOUVEMENTS "COOLS"



TOURNE SUR LUI-MEME RAPIDEMENT



OZOBOT PART EN ZIGZAGANT



TOURNE SUR LUI-MEME LENTEMENT



GAGNÉ/SORTIE (REJOUER)



GAGNÉ/SORTIE (FIN DE PARTIE)

COMPTEURS

OZOBOT peut mémoriser 5 actions qui se décrémentent de 1 à chaque action identique ensuite il s'arrêtera. Trois actions ci-dessous au choix:



Activer le compteur d'intersections



Activer le compteur de virages



Activer le compteur de couleurs



Activer ou créditer OZOBOT des 5 points de vie initiaux



Créditer OZOBOT de 1 point de vie



Débiter OZOBOT de 1 point de vie

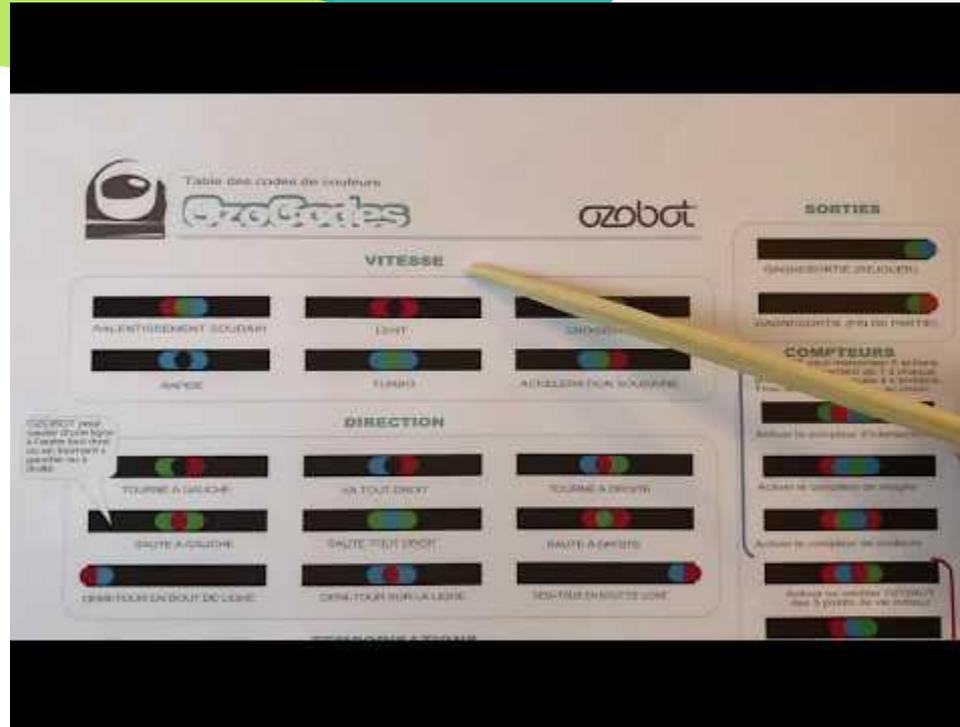
A la mise en service OZOBOT est doté de 5 points de vie lesquels peuvent être modifiés comme ci-dessus

OZOBOT peut sauter d'une ligne à l'autre tout droit ou en tournant à gauche ou à droite



[Codes in English](#)

[Codes en français](#)



Programmer avec les codes couleurs

Source: Nancy Brouillette et Robert Vivier, RÉCIT
Pour suivre un cours complet: <https://campus.recit.qc.ca/pan-robotique/ozobot>

Programmer avec les codes couleurs



15 minutes

- ◆ Se placer en équipe de deux.
- ◆ Prendre une grande feuille de papier blanc et les quatre marqueurs (noir, bleu, rouge et vert).
- ◆ Tracer des lignes et expérimenter les différents codes.
- ◆ Discuter des apprentissages réalisés.



[Tip Sheet](#)

[Règles à respecter](#)



Une histoire de robots
Le projet

Projet vécu en classe

Intention :

Vivre la séquence finale d'un projet réalisé par des élèves de 4e année du primaire ou de 5e année en anglais intensif.

Programmer l'histoire



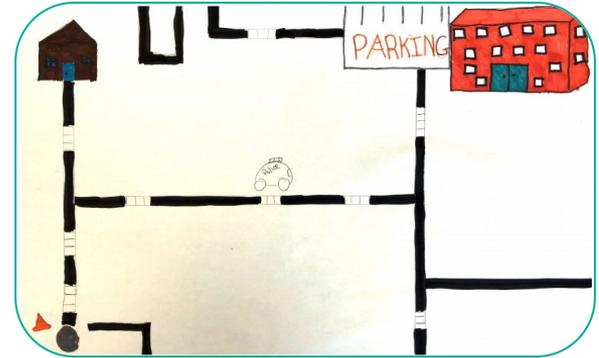
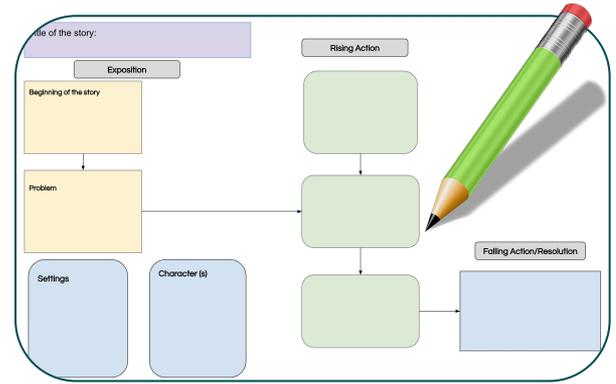
25 minutes

- ◆ Choisir une personne qui lira l'histoire et une autre (ou les autres) qui ajoutera les bons codes pour diriger le robot.
- ◆ Une fois terminé, lire l'histoire à nouveau et laisser l'Ozobot suivre le chemin.
- ◆ Vérifier que les codes correspondent à l'histoire.
- ◆ Faire des ajustements si nécessaire.

[Histoire](#)
[Carte](#)

[Story](#)
[Map](#)

Les étapes du projet



The background features a central teal-colored area with white text. This area is framed by dark teal and light green geometric shapes that create a layered, mountain-like effect. The overall design is clean and modern.

Une histoire de robots

Les étapes

1 La tâche d'écriture

En équipe, les élèves auront à écrire une courte histoire qui inclut des actions à coder. Cette histoire sera ensuite lue à leurs pairs.

1. Pour y arriver, les élèves auront à :
 - a. Réaliser une tempête d'idées;
 - b. Faire un plan de l'histoire;
 - c. Écrire l'histoire selon le plan;
 - d. Intégrer au moins un code dans chaque partie de la structure narrative.



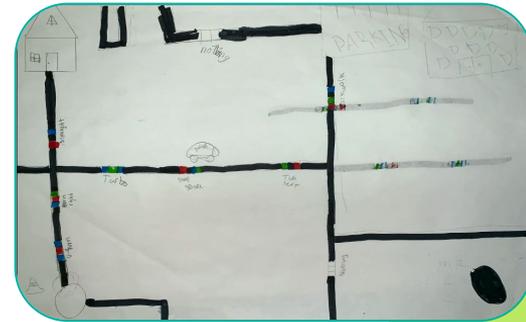
[Narrative Structure
Planning Template](#)

[Schéma narratif
Planification de
l'histoire](#)

2 Créer un prototype de la carte

Les élèves devront créer un prototype de la carte afin de valider la faisabilité de l'histoire.

1. Sur un papier, tracer le chemin parcouru, incluant les codes, selon l'histoire.
2. Valider en utilisant le Ozobot.
3. Faire des ajustements si nécessaire.

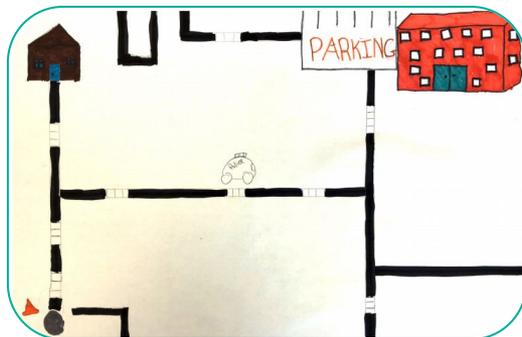
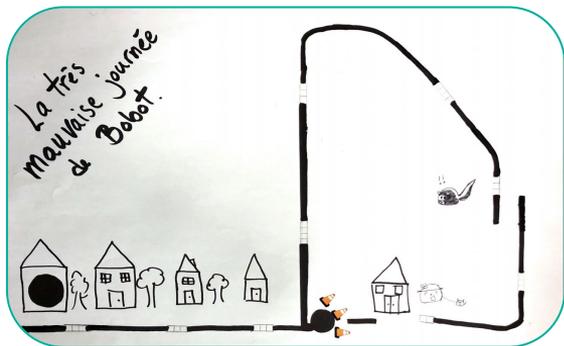


3 Créer la version finale de la carte



Prenez des photos des cartes afin de les réutiliser!

Les élèves devront créer leur carte de manière à ce qu'ils puissent raconter l'histoire à leurs pairs.



[Carte](#)

[Map](#)

4 Lire l'histoire à une autre équipe

1. Se placer avec une autre équipe.
2. À tour de rôle, lire une histoire afin que l'autre équipe code celle-ci.
 - a. Collaborer pour intégrer les codes sur la carte.
3. Relire l'histoire et laisser Ozobot suivre son chemin!

Garder des traces en filmant l'histoire lue par les élèves.

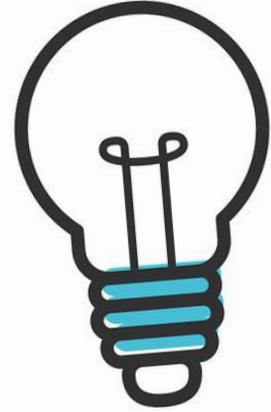
Activité optionnelle: créer un personnage

Lors de cette activité, les élèves créent leur personnage Ozobot et écrivent sa description.

- ◆ Dans certains ensembles Ozobot, on retrouve des revêtements protecteurs et des éléments décoratifs.
- ◆ Il est également possible de créer leur propre costume en s'inspirant [ici](#) (page en anglais).



Pistes de réflexion



Pistes de réflexion

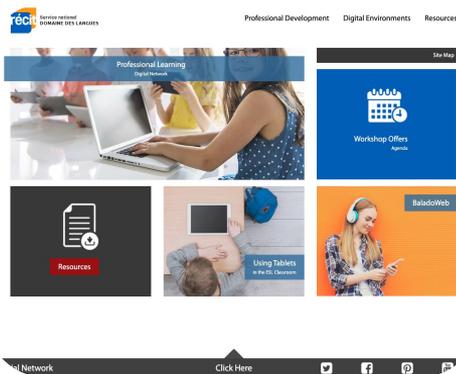
- ◆ Puis-je adapter ce projet?
- ◆ Que doivent apprendre les élèves?
- ◆ Que dois-je enseigner?



[Accéder au document](#)



récit Resources



RÉCIT, domaine des langues Website



Vocabulary Building Using ICT in English as a Second Language



Planning the integration of technologies in ESL



sandra_laine@csmv.qc.ca
Twitter: @sandraine



martin_tremblay@csmv.qc.ca
Twitter: @MRecit



nadia_laurendeau@csmv.qc.ca
Twitter: @nadialo



Le réseau pour le développement
**DES COMPÉTENCES
DES ÉLÈVES**

par **L'INTÉGRATION DES
TECHNOLOGIES**

RECIT.QC.CA



**PLUS DE
200**

CONSEILLERS
RÉPARTIS PARTOUT
AU QUÉBEC

POUR VOUS ACCOMPAGNER!

**FORMATIONS
EN LIGNE** gratuites, pour tous!



CAMPUS.RECIT.QC.CA

[f](#) [t](#) [i](#) #recitqc