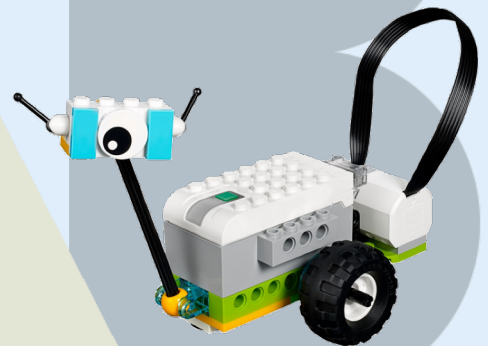


CréaCode Lab

Narranum

Défis numériques



contact@creacodelab.fr

LES DÉFIS

Édition
2021



Défi robotique



Création d'un livre numérique



Conception d'un jeu vidéo



Tournage d'un film d'animation

DÉFI ROBOTIQUE

Édition
2021





Se référer à la culture littéraire
S'inspirer de personnages illustres
Faire vivre à son robot une folle aventure



Salle de classe, de motricité, préau, etc.



Groupe classe, demi groupe, etc.
De la grande section au collège



Durant une période contrainte, d'une période à l'année scolaire, les enfants mettent en scène un ou des robots au sein d'un décor et d'une histoire inventée à partir d'œuvres étudiées et de personnages illustres.

Le robot, tel un aventurier, parcourt le décor créé par les enfants et fait vivre l'histoire narrée par les enfants.

Le projet demande aux participants de mettre en application des savoirs, de résoudre des problèmes et de travailler en équipe. Il incite à être créatif et à innover. La production finale est co-construite par les enfants.



Une classe peut constituer plusieurs groupes ou différentes classes peuvent s'inscrire au projet Narranum robotique.

Dans ce cas, une rencontre est organisée entre les participants.



OBJECTIFS



Le défi Narranum proposée permet d'associer l'enfant de manière contractuelle à l'élaboration de ses apprentissages. L'enfant est acteur dans chacune des activités. Ce moyen d'action participe à la motivation de l'élève dont l'aboutissement est une production concrète. Ce défi amène l'enfant à appréhender le maniement d'un robot éducatif dans l'univers de la littérature, de l'histoire et des héros. Il permet notamment aux enfants de :

- Développer la maîtrise de la langue à travers la lecture et l'écriture d'un récit.
- Découvrir et utiliser des robots, s'initier au code et à la programmation
- Mettre en œuvre la démarche scientifique d'investigation
- Développer leur sens de la logique, leur créativité, leur imagination
- Développer des pratiques artistiques lors de la réalisation d'une plateforme sur laquelle le robot va évoluer.



Des temps de formation sont proposés aux enseignants afin d'appréhender de manière optimale le projet.

- S'initier à la pensée informatique (6h)
 - Programmation débranchée
- Utiliser les concepts de base de la programmation (6h)
 - Prise en main du robot éducatif
 - Programmation par blocs
- De la trame narrative à la programmation du robot (6h)
 - Structure du conte
 - Séquençage de l'histoire à programmer
- La conception et la construction d'une maquette
 - Éléments propices aux déplacements du robots
 - Fabrication avec les enfants

Des ressources pédagogiques au format papier ou numérique sont accessibles aux enseignants. Ses ressources peuvent être adaptées aux besoins de la classe.

Des interventions au sein des classes peuvent être proposées afin d'accompagner au mieux les projets

Des échanges téléphoniques, par mail ou en visioconférence sont également organisés afin de répondre aux questions spécifiques du projet de la classe.



Le calendrier proposé est adaptable à chaque configuration de classe, d'école ou de réseau.

- Temps 1
 - Présentation du projet aux enfants
 - Mise en réseau d'œuvres et de personnages illustres
- Temps 2
 - Structure du récit
 - Programmation débranchée
- Temps 3
 - Découverte et prise en main du robot
 - Mise en lien du récit et de la programmation du robot
- Temps 4
 - Conception et construction de la maquette
 - Premiers essais de déplacement dans le décor
- Temps 5
 - Préparation de la restitution
 - Essais et réglage de la présentation globale
- Rencontre