



LES ROBOTS FONT LEUR CINEMA

CYCLE 2 / 3

Projet mené par : Olivier RIOSSET.

Ci-conscription CREST (26)
École primaire de Luc en Drôme (26).

Inspecteur référent : Olivier MISUIRNY.

**Pratiques pédagogiques innovantes dans les enseignements
; pensée informatique, codage et algorithmique, culture
scientifique, SNT, SNI**

LE PROJET

Création d'un film dont les acteurs sont des robots programmés.

En utilisant des objets programmables (robot bue-bot, bee-bot, sphéro, ino-bot), nous avons inventé une histoire et créé un film dont les personnages principaux sont les Robots. Il a donc fallu apprendre à programmer ces différents types d'objets, écrire l'histoire, le scénario, apprendre à fabriquer de la musique avec un logiciel, filmer et à monter.

On utilisera des petits logiciels pour les effets spéciaux (faire parler les blue-Bot...)

Il faut aussi fabriquer des décors.

Difficultés : la précision des déplacements programmés n'est pas toujours au rendez-vous, les robots patinent sur les décors ou roulent mal.

ACTEURS

15 élèves / CE2 - CE1 - CM2

EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

La fabrication numérique, la robotique, la création autour des objets numériques favorisent les nouvelles compétences : l'apprentissage du code informatique qui permet de découvrir et d'acquérir des modes de résolution de problèmes différents des approches scolaires classiques.

La création de film, le montage, l'initiation à la prise de vue, les techniques de stop motion grâce aux applications dédiées sur tablette, permettent aux enfants d'acquérir de nouvelles compétences. Ainsi aucun enfant n'est en échec par rapport aux objectifs, ce qui permet d'acquérir de la confiance en soi.

LES OBJECTIFS

- Réaliser un film en utilisant la programmation de robots (programmation de 3 types de robots différents)
- Montage du film.
- Education musicale : création de la musique du film.
- Explorer, imaginer, écrire, fabriquer et créer. (Ecrire une histoire, réaliser des décors, écrire un scénario)
- Développer chez les élèves la créativité, l'innovation, le travail de groupe, le travail en mode projet, l'autonomie et la précision dans le travail (programmation).

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Les enseignants ont pu mettre en place un travail de projet mettant en œuvre des compétences transversales dans toutes les disciplines : éducation musicale, programmation, arts visuels, français

PROJET

