

---

# Je suis un élève/ un robot actif



Travail inter-académique mutualisé (TraAM)  
réalisé par l'école élémentaire des Marronniers  
(Meaux)

Académie de Créteil  
Année scolaire 2023-2024

*Ce scénario a été conçu en utilisant l'outil Novigado, dans le cadre d'un test de matériel en partenariat avec le Future Classroom Lab européen.*

Les élèves explorent comment leur activité physique influence leur bien-être. Les élèves utilisent des robots pour imaginer des activités qui leur permettent de bouger sans y penser.

---

## OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Echanger sur le bien-être et de les activités physiques.
- Comprendre le fonctionnement des robots.
- Imaginer une activité avec les robots qui leur permette de se dépenser de manière ludique.

**DISCIPLINES :** Numérique et éducation physique

1 - DISCUSSION SUR LE BIEN-ÊTRE ET LES ACTIVITÉS PHYSIQUES				
Durée	Format de l'activité	Espace	Position des apprenants	Position de l'enseignant
45 minutes	Echange et discussion	Ilots	Petits groupes	Apprentissage indépendant
Outils				
Les élèves présentent leurs activités physiques préférées aux autres. Ils ont besoin d'une tablette par groupe pour noter les différents avantages qu'ils ont trouvés.				
Description				
Tout d'abord, les élèves travaillent en petits groupes pour échanger sur les activités physiques qu'ils aiment. Ils rédigent une présentation rapide de l'activité afin de pouvoir la présenter en une minute. Cette étape prend 10 minutes. Ensuite, les groupes se séparent et présentent l'activité aux autres. Après avoir écouté la présentation, les autres élèves doivent dire quel bénéfice ils pensent que l'activité apporte à ceux qui la pratiquent. À la fin, les élèves ajoutent leurs activités à une carte mentale, pour mettre en évidence les avantages de chaque activité.				
Compétences 21ème siècle : collaboration - communication				

2 - DISCUSSION SUR LE BIEN-ÊTRE ET LES ACTIVITÉS PHYSIQUES (séance 2)				
Durée	Format de l'activité	Espace	Position des apprenants	Position de l'enseignant
45 minutes	Interaction	Classe	Ensemble	Dirigé par l'enseignant
Outils				
Outil de sondage (numérique ou sur papier). Une tablette ou un ordinateur par groupe de 3 élèves pour rédiger les cartes				
Description				

En se basant sur ce que les élèves ont partagé lors de la première session, l'enseignant le  
 Le but est également de souligner le plaisir associé à ces activités.  
 Exemple : Sauter à la corde. Quels sont les avantages pour la santé ?  
 Faire de même pour chaque activité.  
 Ensuite, voter pour les 3 activités préférées des élèves.  
 Enfin, créez des cartes d'activité à partager avec les camarades de l'école.

Compétences 21ème siècle : pensée critique - créativité

### 3 – COMPRENDRE COMMENT LES ROBOTS FONCTIONNENT (4 séances de difficultés graduelles)

Durée	Format de l'activité	Espace	Position des apprenants	Position de l'enseignant
4 heures	Enquête et recherche	Ilôts	Petits groupes	Apprentissage autonome

#### Outils

Un robot par groupe de 3 élèves, puis une tablette par groupe

#### Description

Les élèves découvrent les différentes fonctions des robots.

Session 1 : Suivre une ligne.

Session 2 : Utiliser la télécommande.

Sessions 3 et 4 : Programmer en utilisant des blocs.

Compétence 21ème siècle : résolution de problèmes

### 4 – LE CHEMIN DU ROBOT

Durée	Format de l'activité	Espace	Position des apprenants	Position de l'enseignant
1 heure	Présentation	Cour	Petits groupes	Apprentissage autonome

#### Outils

Un robot par groupe de 3 élèves et une tablette par groupe

#### Description

Les élèves utilisent la programmation pour guider le robot le long d'un parcours. Ils doivent être capables de suivre le même chemin à plus grande échelle dans la cour de récréation.

Compétences 21ème siècle : résolution de problèmes et communication

5 – EVALUATION ET RETOURS				
Durée	Format de l'activité	Espace	Position des apprenants	Position de l'enseignant
1 heure	Evaluation	Ilots	Petits groupes	Enseignant à côté
Outils				
Un robot par groupe de 3 élèves et une tablette par groupe				
Description				
<p>Les élèves doivent accomplir une tâche : programmer le robot pour faire battre son cœur, et sentent leur cœur battre plus rapidement. Le robot, comme l'élève, doit avoir un cœur qui bat plus vite après une activité physique. Cette activité permet à l'enseignant d'évaluer si les élèves ont compris le fonctionnement du robot : programmer par bloc, puis charger le programme, puis l'exécuter. C'est aussi un bon moment pour faire des retours aux élèves.</p>				
Compétences 21ème siècle : auto-évaluation				

6 – DES DEFIS POUR LES ELEVES				
Durée	Format de l'activité	Espace	Position des apprenants	Position de l'enseignant
3 heures	Conception	Ilots Cour de récréation	Petits groupes	Enseignant à côté
Outils				
Un robot par groupe de 3 élèves et une tablette par groupe				
Description				
<p>Les élèves doivent imaginer des défis pour les cours de récréation de l'école. Ils réalisent le défi pour vérifier que tous les enfants ont la capacité physique de le faire. Ensuite, ils programment le robot pour reproduire leurs actions. Comme le robot ne peut pas sauter, ils doivent trouver une représentation visuelle du saut. À la fin de la deuxième séance, chaque groupe produit une fiche de défi qui sera testée par les autres groupes.</p>				
Compétences 21ème siècle : créativité et communication				