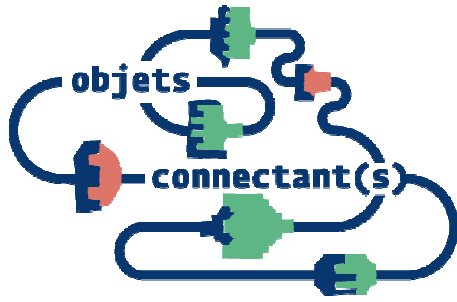


Projet Objets Connectant(s)



La classe @Ce2Picasso1 construit une machine folle pour connecter les gens ! Ce projet est dirigé par Guillaume Bertrand du collectif 3615 señor et par Yann Poirson de l'Atelier Canopé 70. D'autres classes travaillent sur le même projet : les CM1-CM2 de Picasso, les Ulis et les 5ème du collège Jacques Brel, les CM des Rêpes. Les réalisations ont été présentées le 9 mai 2017, à Vesoul, à l'Espace Villon.

Préambule - Atelier Philo

Participation de la classe à un atelier Philo autour du mot «Connecter».

Séance 0 - Présentation du projet

Lors de la première rencontre, Guillaume nous a présenté son travail chez 3615 señor. Nous avons découvert différents moyens de communication. Nous avons réalisé une expérience pour nous connecter et pour faire apparaître sur l'ordinateur des formes colorées.

Séance 1 - Création de connecteurs, de prises

Durant la première séance, Guillaume nous a présenté notre projet intitulé «Objets connectants». Nous avons dessiné sur du quadrillage des prises à connecter. Nous les avons découpés dans du papier de couleurs.

Elles ont été reliées et collées pour les connecter ensemble !

Séance 2 - Création de notre dictionnaire à drapeaux

Pour connecter les gens, la classe de @Ce2Picasso1 a choisi de fabriquer une "machine folle" qui envoie des messages sous forme géométrique.

Nous avons décidé d'utiliser des drapeaux pour créer un dictionnaire afin de communiquer avec d'autres personnes.

Séance 3 - Découvrir différents langages : Thymio, Scratch

Lors de la troisième séance, nous sommes allés à l'Atelier Canopé 70 pour apprendre à programmer le robot Thymio ! Il fallait lui télécharger des programmes sur ses capteurs pour faire de la musique.

Pour fabriquer nos drapeaux, nous avons utilisé le logiciel Scratch. Nous avons tracé des triangles, des carrés et des rectangles. Nous avons mélangé toutes ces formes pour fabriquer nos drapeaux. Ils vont servir à construire notre «machine folle».

Séance 4 - Fabrication de nos machines folles : DrapeauMessenger3.0

La séance de fabrication est enfin arrivée ! Nous avons découpé et collé les drapeaux sur les plaques que Nicolas et Guillaume ont découpées dans leur atelier.

Il était important de bien les installer dans l'ordre !

Séance 5 - Création des capsules, du dictionnaire numérique et divers préparatifs pour la restitution

Après des tests dans l'atelier de Guillaume et Nicolas, la machine est prête ! Notre travail était de préparer les "auras" de réalité augmentée pour rendre interactif les drapeaux.

Nous avons réalisé des petits films avec chacun de nos messages. Ces vidéos sont ensuite installées sur la chaîne "Objets connectant(s)" d'AURASMA. Les gens découvriront nos

messages en scannant les drapeaux grâce à leurs tablettes ou smartphones ! Nous avons terminé nos deux "machines folles" !

Elles s'appellent : DrapeauMessenger3.0.

Nos machines ont été exposées à l'espace Villon, à Vesoul, le 9 mai 2017.

Un grand merci à Guillaume, Yann et Nicolas pour nous avoir aidés à fabriquer "les machines folles". Nous savons maintenant comment connecter des machines entre elles.

Les élèves de la classe de @CE2Picasso1

ÉVALUATION

L'article du projet

<https://read.bookcreator.com/212qwYN3b6ejsMDmAJ2ByV4STTf2/rquv7VuCSrqM8rTIuwR35Q>

Le dictionnaire des drapeaux

https://read.bookcreator.com/212qwYN3b6ejsMDmAJ2ByV4STTf2/zkyXy1UIR52zZjmrA_Zzwg

L'exposition

<https://read.bookcreator.com/212qwYN3b6ejsMDmAJ2ByV4STTf2/hVrfSCdHSIyBt5ZzUywJeg>

<https://www.genial.ly/58f085562655e14b541fde51/untitled-genially>