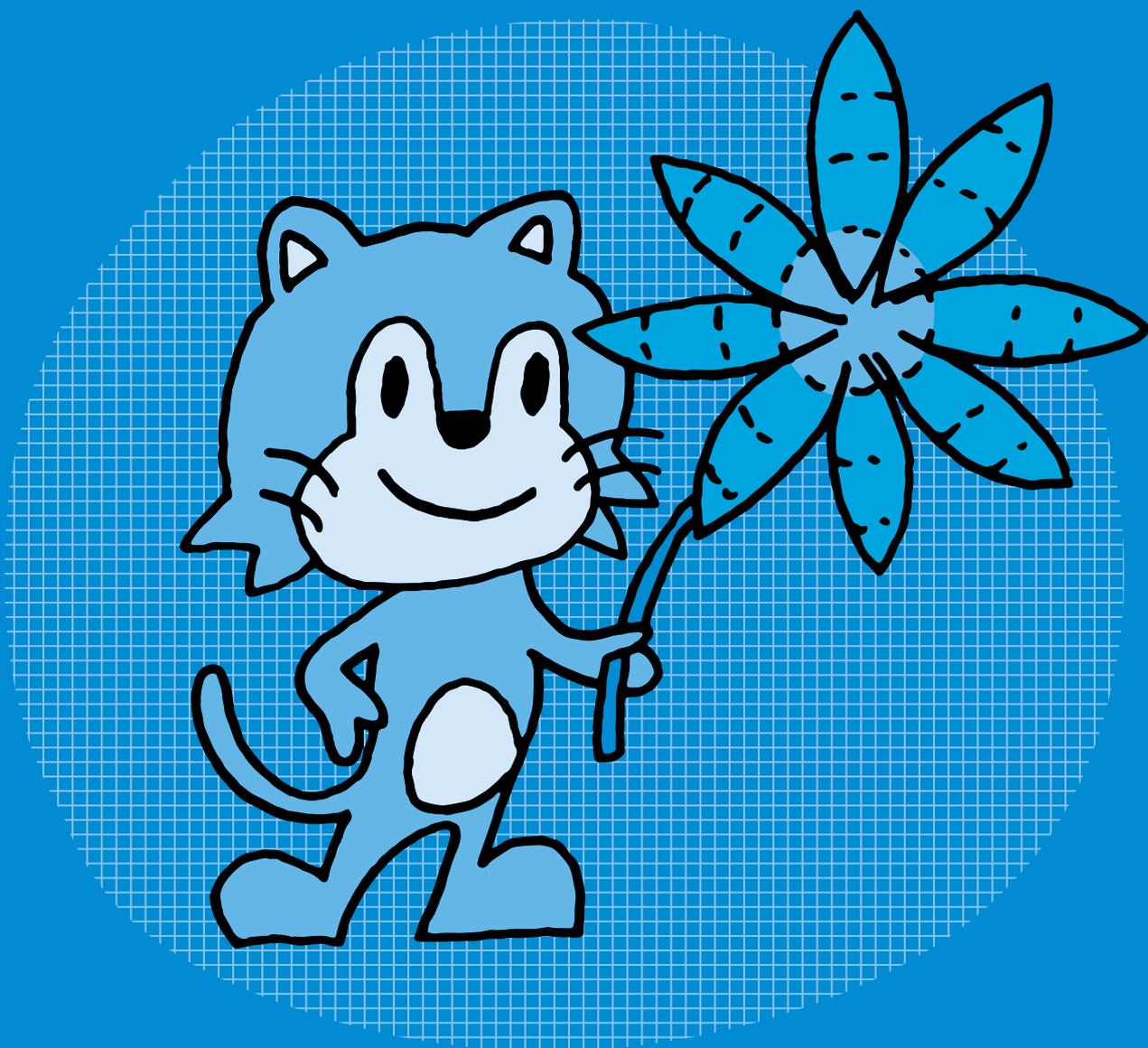


Scénario 2 •  • 5^e

À la rencontre des émotions • ScratchJr



SI • 5^e

À la rencontre des émotions • ScratchJr

🎯 Objectifs du Plan d'études romand (PER):

EN 22 – S'approprier les concepts de base de la science informatique...

4 ... en créant, en exécutant, en comparant et en corrigeant des programmes

Algorithmes et programmation

- Création et comparaison de programmes avec des séquences, des tests conditionnels et des boucles à l'aide d'un langage de programmation visuel pour résoudre des problèmes simples

Liens disciplinaires:

- L1 21 – Compréhension de l'écrit; L1 22 – Production de l'écrit; L1 23 – Compréhension de l'oral; L1 24 – Production de l'oral
- MSN 22 – Nombres; MSN 25 – Modélisation
- SHS 23 – Outils et méthodes de recherche

💡 Intentions pédagogiques:

Créer des situations d'écriture motivantes en utilisant le jeu des transpositions langage informatique/langage écrit et inversement.

La mise en scène des émotions sera le fil conducteur de ce scénario pour apprendre qu'un langage de programmation doit répondre à des règles et doit être compréhensible par les machines et par les êtres humains. Les élèves vont découvrir un environnement de programmation (ScratchJr) qui utilise un langage simple.

Ces activités ont aussi pour objectif d'amener les élèves à avoir un regard critique et distancié sur le comportement des machines qui ne peuvent que simuler des émotions, même si elles peuvent susciter de véritables émotions chez les humains.

⚙️ Description générale:

Cette séquence propose de travailler sur la création d'histoires autour des émotions. Les histoires créées seront ensuite codées dans ScratchJr. La première séance permettra de catégoriser, définir les émotions. Ensuite, les élèves écriront en langage naturel des histoires mettant en jeu des émotions, des actions avec les personnages et décors de l'environnement ScratchJr. Une mise en commun de ces écrits permettra de dégager les algorithmes sous-jacents (au besoin en ayant recours à un logigramme). Ces algorithmes seront ensuite exprimés à l'aide du langage ScratchJr pour créer un programme.

ScratchJr a été développé par le MIT Media Lab, également à l'origine de Scratch, en coopération avec l'Université Tufts, The Playful Invention Company ainsi que l'université américaine de Harvard.

ScratchJr est un langage de programmation graphique gratuit, qui s'inscrit dans une philosophie de partage universel des savoirs et de la connaissance. Il est conçu pour apprendre la programmation aux enfants de 5 à 7 ans.

Il est disponible en tant qu'application gratuite pour iOS, Android et Chromebook, ainsi que comme programme pour ordinateur macOS et Windows grâce à une communauté open source.

Un logiciel **open source** est un code conçu pour être accessible au public: n'importe qui peut le voir, le télécharger, le modifier et le distribuer à sa convenance (source: Wikipédia [[56-02-01](#)]). Ce qui signifie que l'auteur nous donne le droit de faire des captures d'écran de son logiciel. On peut donc les utiliser et les réemployer à notre guise, tout en citant la source.

Attention, ce n'est pas toujours le cas! Les images présentes sur Internet ne sont pas toujours libres de droit. Il convient donc de s'en assurer avant de les réutiliser. Il est important de sensibiliser les élèves à cette notion de propriété intellectuelle, en les aidant à prendre l'habitude de se poser cette question chaque fois qu'elles et ils utilisent une image.



Séance	Résumé	Matériel
1. Émotions et actions  Durée: 45 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Chercher à relier des émotions et des actions qui peuvent les caractériser: sauter de joie... rougir de colère. Créer un catalogue d'actions associées à des émotions. 	<ul style="list-style-type: none"> fiche 1 (à projeter) fiches 2.1 à 2.7 (1 par groupe ou par élève) affichage numérique
2. Production d'écrits  Durée: 45 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Écrire une courte histoire mettant en jeu 1 ou 2 émotions du catalogue. 	<ul style="list-style-type: none"> catalogue des émotions (élaboré par les élèves lors de la séance 1, 1 par groupe) fiches 3.1 à 3.4 (1 par groupe) fiche 4 (1 par groupe ou par élève)
3. Écriture et codage  Durée: 45 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Transposer ces émotions dans de courtes séquences de programmation et coder l'histoire avec ScratchJr. Créer une banque de programmes. 	<ul style="list-style-type: none"> catalogue des émotions élaboré en séance 1 (1 par groupe) fiches 4 et 5 (1 par groupe) histoires écrites en séance 2 tablette / application ScratchJr (1 par groupe) affichage numérique
4. Codage et écriture (facultatif)  Durée: 45 minutes	<ul style="list-style-type: none"> Transposer un programme informatique en texte littéraire. 	<ul style="list-style-type: none"> copies d'écran (imprimées) des programmes élaborés en séance 3 tablette / application ScratchJr (1 par groupe)

Remarque: Une séance doit être menée dans un même temps, sans fractionnement.

Séance 1

Émotions et actions



Résumé:

- Chercher à relier des émotions et des actions qui peuvent les caractériser: sauter de joie... rougir de colère.
- Créer un catalogue d'actions associées à des émotions.



Matériel:

- fiche 1 (à projeter)
- fiches 2.1 à 2.7 (1 par groupe ou par élève)
- affichage numérique



Cette première séance est un travail de clarification et de définition des émotions qui peuvent être utilisées dans la suite de la séance. Elle permet aux élèves, de se mettre d'accord sur le sens accordé à chaque émotion et de construire un catalogue qui servira de référence pour les séances suivantes.

Temps 1.1: Présentation générale du scénario aux élèves

Modalités de travail: en collectif



Durée: 5 minutes

Consigne: Nous allons réaliser un travail d'écriture qui utilise les outils numériques pour écrire et transposer une histoire sur un écran et découvrir que l'on peut écrire des histoires d'une autre manière avec l'informatique. Vous apprendrez aussi comment transformer une histoire en programme et comment transformer un programme en histoire. Un travail de traduction en quelque sorte.

Nous allons utiliser l'application ScratchJr, que vous connaissez certainement, pour nous aider à écrire cette histoire d'une autre façon qu'avec des lettres et des mots. Nous allons voir comment on peut passer de l'écriture que vous connaissez à une écriture informatique.

Pour contextualiser, on projette la fiche 1 et on présente l'image du chat de ScratchJr.

On peut ainsi amener la discussion autour de ce que les élèves connaissent de ScratchJr et de ce qu'elles et ils ont déjà réalisé avec l'environnement ScratchJr.

Consigne: Dans les prochaines séances, nous allons écrire des histoires avec ce petit personnage: le chat Scratch (ou un autre choisi dans la galerie de ScratchJr). Pour nous aider, nous allons utiliser les émotions que pourrait avoir ce petit personnage dans une courte histoire.



On montre la galerie présente sur la fiche 1.

Consigne: Avant de mettre en scène votre histoire sur ScratchJr, vous allez écrire une histoire sur le thème des émotions. Nous allons donc commencer par les définir et les comprendre, puis nous écrivons des histoires et nous les programmerons ensuite dans ScratchJr.

Temps 1.2: Reconnaître et définir les émotions

Modalités de travail: en collectif

 **Durée:** 20 minutes

Il s'agit de faire le point sur les émotions, définir ce que sont les émotions, préciser le sens de chacune, les circonstances dans lesquelles on peut les éprouver afin de construire des définitions communes.

Consigne: Qu'est-ce qu'une émotion?

En collectif, les élèves s'écoutent et essaient de définir une émotion.

Une définition possible: une émotion est ce que l'on ressent dans son cœur, au fond de nous. Il est possible de la voir sur notre visage, dans notre attitude. Ou encore: une émotion est une réaction naturelle du corps à ce qu'on est en train de vivre.

Pour faciliter la réflexion des élèves ou la relancer, on peut proposer aux élèves des situations comme les exemples suivants:

- Alexandre a perdu son chat; que pensez-vous qu'il ressent? Que va-t-il dire? Que va-t-il faire?
- Maria retrouve ses amis qu'elle n'a pas vus depuis longtemps; que pensez-vous qu'elle ressent? Que va-t-elle dire? Que va-t-elle faire?

On note les réponses des élèves pour arriver à une catégorisation des émotions qui peut être la suivante:

- la joie
- la tristesse
- la colère
- la peur
- la sérénité
- l'amour



Définition d'une émotion

La définition de ce qu'est une émotion ne fait pas l'unanimité tant les mécanismes qu'elle met en œuvre sont divers et complexes. Il existe différentes définitions possibles, par exemple:

- D'après le dictionnaire Larousse, une émotion est une «réaction affective transitoire d'assez grande intensité, habituellement provoquée par une stimulation venue de l'environnement.»
- D'après le Dictionnaire de la Psychiatrie des Editions du CILF), une émotion est un «trouble subit, agitation passagère causés par un sentiment vif de peur, de surprise, de joie, etc.»
- Une réponse plus complète de La Fondation «la Main à la Pâte»: «La définition des émotions n'est pas complètement consensuelle. De nombreuses classifications ont été proposées, à partir d'approches variées. Il est généralement admis que les émotions que nous ressentons sont des expériences plutôt rapides et d'intensité variable; s'accompagnent de modifications de l'état du corps (augmentation de la vigilance, pâleur ou rougeur, accélération de la respiration et des battements du cœur, etc.); engendrent des expressions faciales (comme le sourire ou le froncement des sourcils), des modifications de la voix et des vocalisations ainsi que des postures et des gestes (la fuite par exemple); peuvent être colorées positivement (plaisir) ou négativement (déplaisir); sont déterminées par la façon dont nous évaluons la situation dans laquelle nous sommes; nous ne donnons pas la même signification émotionnelle à une scène si elle se passe dans la vie réelle ou au théâtre; sont une réponse à un stimulus «émotionnellement compétent», c'est-à-dire un stimulus qui provoque une émotion (la vue d'un serpent ou le rugissement d'un lion).»

🔍 Selon le PER (*Formation générale - Santé et bien-être, cycle 2*), l'apprentissage à favoriser est: «Différenciation et identification de diverses émotions (joie, tristesse, colère, peur) et de divers sentiments (injustice, impuissance, jalousie...) dans des situations scolaires variées et connaissance de quelques stratégies de gestion».

La catégorisation des émotions évoquée peut être différente selon les élèves. Par exemple, il est éventuellement possible de classer la sérénité dans la joie et/ou d'ajouter des catégories comme:

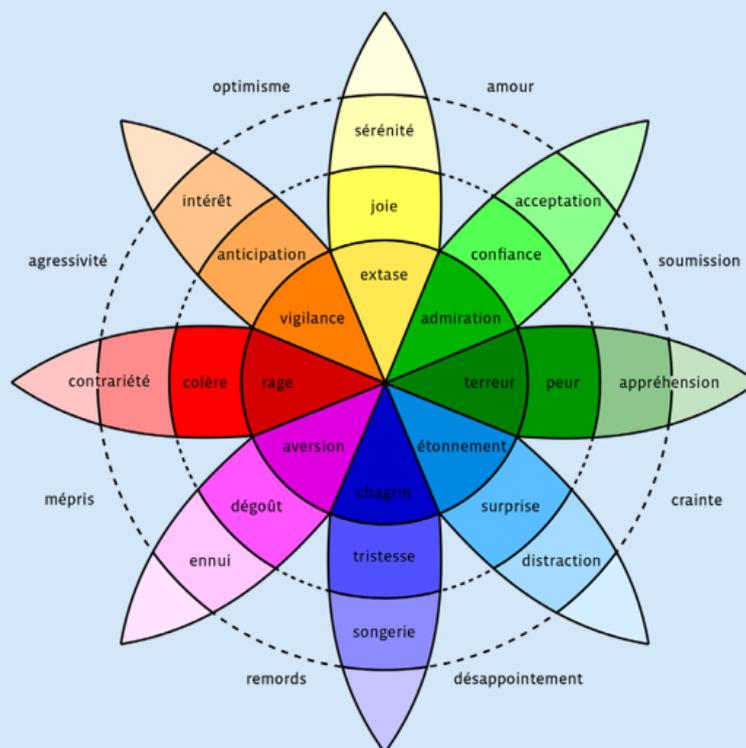
- le dégoût
- la surprise
- la jalousie
- la honte

Jalousie et honte sont peut-être plus difficiles à appréhender pour des enfants de cet âge.

La sérénité peut être classée dans la joie, car il peut être compliqué pour des élèves de saisir la différence entre ces deux émotions.

L'important est de créer une catégorisation des émotions commune et validée par l'ensemble de la classe.

On peut choisir de travailler à partir d'albums pour introduire la notion d'émotion: soit un livre qui présente plusieurs émotions ou une seule. Dans le dernier cas, le livre servira d'amorce pour définir une émotion en particulier et engager la discussion sur les autres émotions connues par les élèves.



Roue des émotions de Robert Plutchik [56-02-02]

Bibliographie sur le thème des émotions (liste non exhaustive):

- *Les couleurs des émotions*, A. Llennas
- *Quelle émotion?!: comment dire ce que j'ai dans le coeur*, C. Gabriel
- *Max et Lili ont peur*, D. de Saint Mars et S. Bloch
- *Au fil des émotions - Dis ce que tu ressens*, C. Nunez Pereira et R. Valcarcel
- *De vert de rage à rose bonbon*, A. Mollard-Desfour
- *Grosse colère*, M. Allancé

Temps 1.3: Associer une émotion à un adjectif, un verbe, une action, un comportement

Modalités de travail: en groupes (3-4 élèves)

 **Durée:** 10 minutes

Les élèves vont devoir associer des adjectifs pour décrire les émotions de la catégorie retenue ainsi que des verbes, des actions, un comportement pour ces émotions. Ce travail va conduire à un réservoir de mots communs à toute la classe.

Par petits groupes de 3 ou 4, les élèves choisissent une émotion et doivent trouver des adjectifs et des verbes la décrivant (voir fiches 2.1 à 2.7).

Consigne: Pour chaque émotion, nous allons sélectionner des adjectifs et des actions qui pourraient la décrire. Voici un exemple: pour la joie, on peut dire joyeux, content; comme action, il y a le fait de sourire par exemple. Par groupes, je vous donne une feuille où vous notez les adjectifs et les verbes / les actions qui pour vous définissent l'émotion sur laquelle vous travaillez.

Temps 1.4: Mise en commun: réaliser un catalogue pour chaque émotion

Modalités de travail: en collectif

 **Durée:** 10 minutes

Ce dernier temps est consacré à la mise en commun du travail de chaque groupe.

Chaque rapporteur vient présenter à l'oral les résultats des recherches du groupe. L'ensemble des élèves peut alimenter la liste des adjectifs (au féminin et au masculin) et des verbes. Si deux groupes ont travaillé sur la même émotion, les deux productions sont présentées pour voir ce qui est en commun, ce qui diffère et donc ce que l'on retient.

La mise en commun (voir fiches 2.1 à 2.7 – corrigé) permet ainsi de créer un corpus commun d'adjectifs et d'actions pour chaque émotion qui aidera les élèves pour la production d'écrits durant la séance suivante. Une seule affiche est créée par émotion.

Pour la suite du scénario, on transformera les affiches en petites fiches (les adjectifs seront notés au féminin et au masculin) qui permettront de constituer un catalogue de comportements qui servira de référence et de base de données pour la réalisation ultérieure des histoires et des programmes avec ScratchJr.

Séance 2

Production d'écrits

Résumé:

- Écrire une courte histoire mettant en jeu 1 ou 2 émotions du catalogue.



Matériel:

- catalogue des émotions (élaboré par les élèves lors de la séance 1, 1 par groupe)
- fiches 3.1 à 3.4 (1 par groupe)
- fiche 4 (1 par groupe ou par élève)



Durant cette séance, les élèves vont, en groupe, choisir une ou deux émotions et écrire un court texte mettant en scène ces émotions. Chaque histoire sera ensuite programmée dans ScratchJr. Il est donc important de le préciser aux élèves.

Attention : il faut que la situation soit très simple pour avoir le temps de la programmer dans la suite de la séquence.

Pour les aider dans un premier temps, il est recommandé de leur demander de penser l'histoire avec les décors, les personnages et les divers lutins (appelés sprites) disponibles dans ScratchJr (voir fiches 3.1 à 3.4). La production d'écrits viendra ensuite.

Temps 2.1: Présentation de la séance

Modalités de travail: en collectif



Durée: 5 minutes

On demande aux élèves de citer et de décrire les émotions étudiées lors de la séance précédente ainsi que les adjectifs et les actions s'y rapportant. Le catalogue des émotions élaboré en séance 1 (voir fiches 2.1 à 2.7) est affiché ou distribué aux élèves pour les aider dans la rédaction de leur texte.

Consigne: Maintenant que nous avons revu les émotions, vous allez écrire une histoire en groupe. Dans cette histoire, vos personnages devront ressentir une ou deux émotions et ils vont avoir des paroles et/ou des actions en conséquence.

Vous allez ensuite programmer cette histoire dans ScratchJr. Pour vous aider, je vais vous donner les personnages qui sont réels ou imaginaires ainsi que les objets et les décors qui sont disponibles dans cette application (voir fiches 3.1 à 3.4).

De plus, il y a des consignes à respecter pour que vous puissiez programmer votre histoire. Votre écrit doit:

- être simple (pas trop d'actions)
- se dérouler dans un seul endroit
- avoir deux personnages au maximum
- contenir des paroles ou des pensées

On inscrit ces points au tableau comme rappel.

Temps 2.2: Choix d'une ou deux émotions et d'action(s) associée(s)

Modalités de travail: en groupe (3-4 élèves)

 **Durée:** 10 minutes

On distribue à chaque groupe les fiches 3.1 à 3.4.

Consigne: Voici les personnages qui existent dans ScratchJr, les décors possibles et les différents accessoires (ballon, voiture...) que vous pouvez utiliser dans l'application pour écrire votre histoire. En groupe, vous choisissez une ou deux émotions et, avec les images, vous imaginez votre histoire.

Une émotion peut être travaillée par plusieurs groupes.

On peut proposer et distribuer aux élèves une grille qui les aidera à écrire leur histoire (voir fiche 4):

Début de l'histoire (situation initiale).	
Un événement se produit.	
Une émotion (ou deux) est ressentie et une action se déroule.	
Fin de l'histoire (situation finale).	

Exemple à lire aux élèves (ne pas lire les éléments entre parenthèses qui serviront pour la programmation de l'histoire):

Scratch se promène dans la forêt, il rencontre son ami.

Scratch et son ami sont heureux de se retrouver, ils sautillent de joie. (les deux lutins manifestent de la joie en faisant de petits bonds en l'air)

Ils se promènent ensemble. (déplacement des 2 lutins)

L'ami dit: «Il est tard, je dois partir». (utilisation d'une bulle de parole)

L'ami s'en va. (déplacement)

Scratch est triste de se retrouver tout seul et part en pleurant. (redessiner le lutin qui s'en va avec une bouche triste et des larmes...)



Pour les décors, les élèves peuvent en imaginer d'autres et les représenter dans une séance en arts visuels, par exemple. Ce décor sera alors photographié et importé dans ScratchJr.

Partir des lutins (sprites) du logiciel ScratchJr permet d'aider les élèves à ne pas inventer des histoires qui seraient trop denses et trop compliquées à programmer par la suite. Ce travail restreint un peu leur imagination mais l'objectif d'apprentissage est la programmation de la production d'écrits.

Penser à dire aux élèves qu'elles et ils peuvent représenter des situations de leur quotidien (peur d'un monstre sous le lit; le bonheur de manger une glace...) ou de représenter des situations de contes ou d'histoires qu'elles et ils connaissent (la surprise du Petit Chaperon rouge en découvrant le grand nez de sa mère-grand; la tristesse de petit ours, dans Boucle d'or, quand il voit que son lit est cassé).

Temps 2.3: Écriture de l'histoire

Modalités de travail: en groupes (3-4 élèves)



Durée: 15 minutes

Chaque groupe va à présent transformer l'histoire inventée avec les images en une production d'écrits.

Consigne: Vous avez imaginé une histoire avec les images des personnages, décors, accessoires disponibles dans ScratchJr. Maintenant, vous allez écrire cette histoire. Les consignes à respecter sont les mêmes:

- être simple (pas trop d'actions)
- se dérouler dans un seul endroit
- deux personnages au maximum
- contenir des paroles ou des pensées.

Je rajoute une autre consigne: votre texte doit faire entre 5 et 10 lignes.

Je vous rappelle que vos personnages devront ressentir une ou deux émotions et ils devront avoir des paroles et/ou des actions en conséquence.

On passe de groupe en groupe pour accompagner le travail d'écriture et veiller au respect des contraintes d'écriture (voir fiche 4) et aider à la correction orthographique des productions.

Temps 2.4: Mise en commun des histoires

Modalités de travail: en collectif



Durée: 15 minutes

Les histoires étant courtes, chaque groupe peut prendre le temps de lire sa production à l'ensemble de la classe. On les collecte pour la séance suivante.



Prolongement possible: il est envisageable de constituer un recueil des productions d'écrits et de prévoir l'illustration de chaque histoire ainsi que la création d'une couverture et d'une quatrième de couverture.

Séance 3

Écriture et codage

Résumé:

- Transposer ces émotions dans de courtes séquences de programmation et coder l'histoire avec ScratchJr.
- Créer une banque de programmes.



Matériel:

- catalogue des émotions élaboré en séance 1 (1 par groupe)
- fiches 4 et 5 (1 par groupe)
- histoires écrites en séance 2
- tablette / application ScratchJr (1 par groupe)
- affichage numérique



Dans cette séance, il s'agit d'écrire le programme qui va permettre de coder l'histoire écrite par chaque groupe en un langage naturel en langage de programmation.

Dans ce scénario, il a été décidé de prolonger le travail d'écriture par un travail en informatique. Les avantages sont les suivants:

- cela permet de travailler en interdisciplinarité les notions de base de la science informatique
- les élèves travaillent sur un outil différent (la tablette), qui leur est familier. Elles et ils peuvent ainsi prolonger la production d'écrits en travaillant des compétences spécifiques à l'outil informatique.



Temps 3.1: Révision et reprise en main de ScratchJr

Modalités de travail: en collectif



Durée: 10 minutes

Ce temps permettra aux élèves de rapidement se remémorer les actions de base dans l'application ScratchJr.

En collectif, au tableau, on présente rapidement les actions de bases possibles pour animer le lutin dans ScratchJr, en s'appuyant sur les connaissances des élèves.

Consigne: Qui se rappelle à quoi servent les briques jaunes? Les briques bleues? Puis les violettes?...

On distribue le référentiel¹ des briques de ScratchJr (voir fiche 5).



Rappel de:

- Briques de déclenchement du programme (jaunes): Drapeau Vert / Toucher le lutin (appelé aussi sprite)
- Briques de mouvement du personnage (bleues)
- Briques d'apparence des personnages (violettes)
- Briques de son (vertes)
- Briques de contrôle (orange)
- Briques de fin (rouges)

¹ source: Alain MICHEL, médiateur de ressources et services, Atelier Canopé de l'Aude [56-02-03]

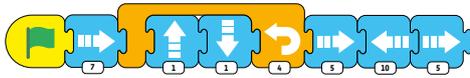
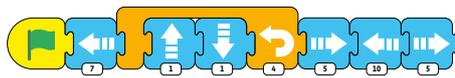
Temps 3.2: Écriture du programme dans ScratchJr

Modalités de travail: en groupes (3-4 élèves)

 **Durée:** 25 minutes

Consigne: Chaque groupe reprend l'histoire écrite la dernière fois et doit maintenant la transposer dans l'application ScratchJr, c'est-à-dire coder cette histoire en programme.

Exemple d'un programme possible:

<p>Scratch se promène dans la forêt, il rencontre son ami.</p> <p>Scratch et son ami sont heureux de se retrouver, ils sautillent de joie. (les deux lutins manifestent de la joie en faisant de petits bonds en l'air)</p>	    <p>Utilisation des commandes vers le haut et le bas pour réaliser l'action de sauter</p>   <p>Ou utilisation du bloc «sauter»</p>
<p>Ils se promènent ensemble. (déplacement des 2 lutins)</p>	   
<p>L'ami dit: «Il est tard, je dois partir». (utilisation d'une bulle de parole)</p>	 
<p>Scratch est triste de se retrouver tout seul et part en pleurant. (redessiner le lutin qui s'en va avec une bouche triste et des larmes...)</p>	   

On passe de groupe en groupe pour accompagner le travail de codage et aider si besoin à résoudre les problèmes techniques.

Relances dans les groupes

- Proposer une aide avec le descriptif des blocs de ScratchJr.
- Penser à tester l'animation au fur et à mesure.

- 🔍 Selon les histoires des élèves, il faudra qu'elles et ils créent un nouveau personnage, comme sur l'exemple où on dessine un nouveau chat avec la bouche triste et des larmes. Pour cela, il faut utiliser les outils de dessin :



Toutes les fonctions de dessin classiques sont alors accessibles.

Il est nécessaire de bien dire aux élèves de tester le programme au fur et à mesure pour vérifier qu'il se déroule comme elles ou ils l'ont pensé. Dans l'exemple présenté, le tâtonnement existe sur les temps d'attente lorsque l'ami parle, et avant que Scratch triste apparaisse à la fin.

Temps 3.3: Partage et mutualisation des programmes

Modalités de travail: en collectif

🕒 Durée: 10 minutes

Si on ne souhaite pas effectuer la séance 4 (qui est optionnelle), proposer une mise en commun des programmes et la création d'un catalogue de petits programmes présentant un personnage mettant en scène une émotion.

Les groupes présentent leurs réalisations à la classe qui doit identifier l'émotion qui a été mise en scène.

Enfin, on demande aux élèves d'envoyer par Airdrop une ou des captures d'écran de leur programme. Ces captures d'écran seront nécessaires pour réaliser la séance suivante. Elles peuvent également être utiles pour garder une trace écrite du travail réalisé.

Attention : Si on souhaite faire la séance 4, il peut être préférable de ne pas partager les histoires entre élèves à la fin de cette séance. L'histoire d'un groupe doit rester inconnue des autres car, dans la séance suivante, il est important que les élèves découvrent le code et l'histoire avec lesquels elles et ils vont travailler. Dans ce cas, ce temps 3.3 n'est pas mis en œuvre.

Séance 4

Codage et écriture (facultatif)



Résumé:

- Transposer un programme informatique en texte littéraire.



Matériel:

- copies d'écran (imprimées) des programmes élaborés en séance 3
- tablette / application ScratchJr (1 par groupe)

Temps 4.1: Présentation de la séance

Modalités de travail: en groupes (3-4 élèves)



Durée: 5 minutes

On informe les élèves que chaque groupe va recevoir les images ScratchJr d'une histoire écrite par un autre groupe.

Dans un premier temps, elles et ils devront créer le programme de l'histoire afin de pouvoir la faire jouer dans ScratchJr. Dans un second temps, elles et ils devront, en groupe, reconstruire une histoire à partir du programme réalisé. À la fin de la séance, on comparera les histoires initiales et les histoires reconstruites.

Temps 4.2: Activité de codage

Modalités de travail: en groupes (3-4 élèves)



Durée: 15 minutes

Chaque groupe reçoit la ou les captures d'écran (imprimées) du code de l'histoire créée par d'autres camarades; une par lutin (sprite).

Elles et ils devront reprogrammer chaque lutin pour réécrire dans ScratchJr le programme créé par les autres groupes.

Consigne: Utilisez les captures d'écran que vous avez reçues pour écrire le programme dans ScratchJr.

On accompagnera les groupes dans le codage et on veillera à ce que le code permette de retrouver l'histoire transmise par leurs camarades.

Temps 4.3: Activité d'écriture

Modalités de travail: en groupes (3-4 élèves)



Durée: 15 minutes

Une fois que les élèves ont réécrit le programme, elles et ils peuvent le lancer et voir l'animation. Elles et ils peuvent à présent comprendre l'histoire dans sa totalité.

Les élèves devront, dans cette activité, la transposer en texte littéraire. Cela leur permet de comprendre le lien entre le langage naturel (l'écriture de l'histoire) et le langage informatique (par blocs).

Consigne: Maintenant que vous venez de visionner le programme sur l'écran, vous allez devoir écrire l'histoire codée par vos camarades.

Rôle et relances

- Accompagner le travail de transposition et de réécriture des élèves et les aider à penser et à structurer la narration.
- Contextualiser le récit et utiliser: décors, situation initiale...
- Décrire les personnages, leur physique et leur état émotionnel
- Relater les événements
- Transcrire les dialogues
- Utiliser les outils descriptifs créés lors de la séance 1 concernant les émotions. (Catalogue des émotions)
- ...

Temps 4.4: Mise en commun

Modalités de travail: en collectif

 **Durée:** 10 minutes

Chaque groupe vient présenter à la classe son travail d'écriture en lisant l'histoire créée à partir du programme.

Compléments – Prolongements – Variantes

1. Comparer l'histoire initiale du groupe qui l'a inventée et programmée dans ScratchJr avec l'histoire écrite par le groupe qui n'a vu que le déroulement du programme dans ScratchJr.
2. Réaliser un recueil des histoires créées à partir des programmes ScratchJr et les partager sous forme numérique, en ligne avec les parents et/ou avec les autres classes sous forme imprimée.

Fiche 1

À projeter

Personnages de ScratchJr



Fiche 2.1

Corrigé

Les émotions

Exemples de propositions

La joie

Adjectifs

gai ou gaie

ravi ou ravie

joyeux ou joyeuse

enjoué ou enjouée

content ou contente

heureux ou heureuse

...



Verbes/actions

sourire

sautiller de joie

rire

pousser des cris de joie

...

Fiche 2.2

Corrigé

Les émotions

Exemples de propositions

La colère

Adjectifs

excédé ou excédée

fâché ou fâchée

exaspéré ou exaspérée

enragé ou enragée

mécontent ou mécontente

furieux ou furieuse

...



Verbes/actions

crier

taper

hurler

s'emporter

...

Fiche 2.3

Corrigé

Les émotions

Exemples de propositions

La tristesse

Adjectifs

triste

bouleversé ou bouleversée

déçu ou déçue

abattu ou abattue

malheureux ou malheureuse

chagriné ou chagrinée

...



Verbes/actions

pleurer

partir se réfugier

dans sa chambre

faire la moue

être abattu ou abattue

se sentir seul ou seule

...

Fiche 2.4

Corrigé

Les émotions

Exemples de propositions

La peur

Adjectifs

effrayé ou effrayée

craintif ou craintive

terrifié ou terrifiée

peureux ou peureuse

froussard ou froussarde

...



Verbes/actions

courir en hurlant de peur

trembler

cacher son visage dans

ses mains

crier

être paralysé ou

paralysée par la peur

...

Fiche 2.5

Corrigé

Les émotions

Exemples de propositions

La sérénité

Adjectifs

serein ou sereine

calme

tranquille

apaisé ou apaisée

...



Verbes/actions

se reposer

être calme

sourire

...

Fiche 2.6

Corrigé

Les émotions

Exemples de propositions

L'amour

Adjectifs

attendri ou attendrie

amoureux ou amoureuse

charmé ou charmée

ému ou émue

...



Verbes/actions

rougir

avoir un sourire gêné

...

Fiche 2.7

Corrigé

Les émotions

Exemples de propositions

Le dégoût

Adjectifs

écoeuré ou écoeurée

blessé ou blessée

dégoûté ou dégoûtée

...



Verbes/actions

grimacer en exprimant

du dégoût

partir en courant

...

Fiche 3.1

Lutins (sprites) disponibles dans ScratchJr



Fiche 3.2

Lutins (sprites) disponibles dans ScratchJr



Fiche 3.3

Décors (arrière-plans) disponibles dans ScratchJr

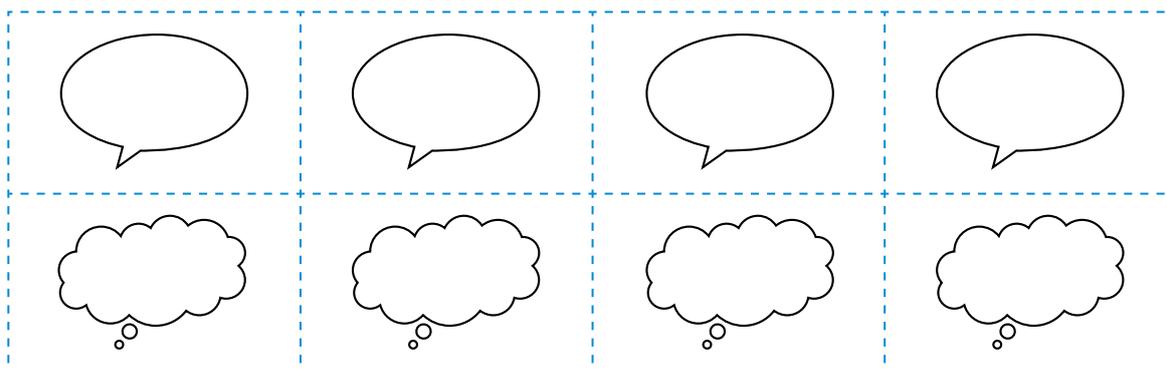


Fiche 3.4

Accessoires ou objets disponibles dans ScratchJr



Bulles de dialogue et de pensée



Grille d'écriture de l'histoire

Début de l'histoire (situation initiale)

→ _____

Un événement se produit.

→ _____

Une émotion (ou deux) est ressentie et une action se déroule.

→ _____

Fin de l'histoire (situation finale)

→ _____

Fiche 5

Le référentiel de ScratchJr

 Les briques de déclenchement des programmes


Lancer le programme



Lancer le programme en touchant



Lancer le programme si collision



Message reçu



Message envoyé

 Les briques de mouvement des personnages


Aller à droite



Aller à gauche



Monter



Descendre



Tourner à droite



Tourner à gauche



Sauter



Position initiale

 Les briques d'apparence des personnages


Bulle de texte écrit



Agrandir le personnage



Rétrécir le personnage



Rétablir la taille



Cacher le personnage



Afficher le personnage

 Les briques pour les sons


Jouer le son «Pop»



Enregistrement n°1



Enregistrement d'un son

 Les briques pour le contrôle


Attendre



Arrêt



Vitesse du personnage



Répéter

 Les briques de fin de programmes


Fin



Toujours répéter

