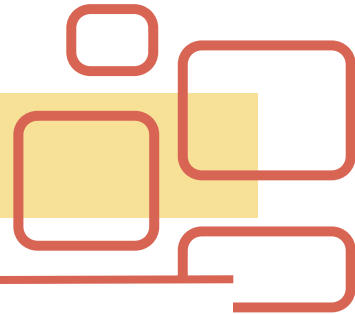




STEAMERs

LESSON PLAN



Créons l'histoire des saisons

Comment concevoir notre première aventure graphique avec l'application ScratchJr ?

Résumé

Date	xxx	Durée totale	3-4 heures
Sujet	ScratchJr est un langage de programmation pour les enfants à partir de cinq ans. Les enfants créeront leur propre histoire animée interactive. L'histoire décrira les saisons.		
Groupe d'âge ou niveau scolaire	A partir de 5 ans		
Sujet principal	Les élèves réaliseront leur première histoire graphique des saisons de l'année. Ils utiliseront l'application gratuite "Scratch Jr".		
Sous-sujets ou concepts clés	<ul style="list-style-type: none">• Définition de l'histoire graphique animée• Développement d'un algorithme à l'aide de blocs ScratchJr	<ul style="list-style-type: none">• Apprendre à utiliser Scratch Jr.	

Objectifs d'apprentissage

- Personnaliser les personnages
- Enregistrez des sons et ajoutez-les aux projets
- Mettre en place différents arrière-plans
- Combiner différents blocs de mouvement dans des séquences programmées
- Penser de manière créative.
- Travailler en collaboration.

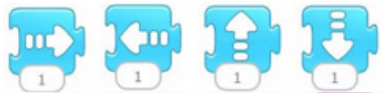

Matériel nécessaire

- Une tablette par groupe. Avec l'application Scratch Jr. téléchargée et installée.
- Guide de l'interface ScratchJr


Plan de la leçon

	Durée	Guide	Observations
warm-up	15 minutes	Nous commençons l'activité en demandant aux élèves "Combien y a-t-il de façons de raconter une histoire?". L'idée est que les élèves puissent constater qu'il existe de nombreuses façons de raconter une histoire, certaines plus traditionnelles et d'autres plus modernes.	Par exemple, l'enseignant donne plusieurs exemples. Un théâtre, un film d'animation, un jeu vidéo, un livre audio, du mime, etc.
	15-20 minutes	Rappelez aux élèves que nous avons besoin d'un "programme" pour créer l'historique. Nous utiliserons un langage spécial basé sur des blocs fonctionnels.	L'enseignant peut encourager la classe en posant des questions : Pouvons-nous communiquer avec la tablette en utilisant la même langue que celle que nous utilisons entre nous ? Pourquoi pas ? Comment pouvons-nous communiquer avec les machines ? Comment appelle-t-on cette "façon de communiquer" avec les machines ?
	10 minutes	Passez en revue les saisons de l'année. Leur évolution et les caractéristiques de chacune.	
activité principale	10 minutes	Expliquez aux élèves que nous allons raconter l'histoire des saisons de l'année de manière interactive. Utilisation de l'application "Scratch Jr	Faites remarquer aux élèves que nous allons voir un exemple d'histoire. Chaque groupe peut créer sa propre histoire en utilisant son imagination et les outils fournis par l'application.





Plan de la leçon

	Durée	Guide	Observations
activité principale	10 minutes	<p><u>Activités guidées :</u></p> <p>1. Divisez la classe en groupes de deux ou trois élèves et donnez-leur une tablette par équipe.</p> <p>2. Démarrer avec ScratchJr. L'enseignant leur montre comment commencer un nouveau projet dans ScratchJr.</p>	L'application Scratch Jr ne peut pas être installée sur les ordinateurs
	15-20 minutes	<p><u>Activités guidées :</u></p> <p>3. Introduction aux blocs de mouvement. Tous les élèves de la classe doivent observer l'enseignant lorsqu'il déplace un bloc de mouvement (droite, gauche, haut, bas) dans la zone de script et appuie sur le bloc pour faire bouger le chat Scratch. Les enfants doivent reproduire la tâche montrée.</p>	<p>Laissez les élèves créer leur propre exemple en utilisant les quatre blocs de mouvement. Passez en revue le projet une fois qu'il est terminé.</p> 
	10-15 minutes	<p><u>Activités guidées :</u></p> <p>4. Introduction au bloc Début/Fin. Ajoutez les blocs Début et Fin à la séquence. L'histoire commencera lorsque le drapeau vert sera actionné.</p>	<p>Laissez les élèves ajouter les nouveaux blocs à leur programme.</p> 
	10-15 minutes	<p><u>Activités guidées :</u></p> <p>5. Montrer aux enfants comment choisir un nouveau personnage dans la bibliothèque des personnages.</p>	<p>Il est recommandé à chaque élève d'insérer et de programmer son propre personnage.</p>

Plan de la leçon

	Durée	Guide	Observations
activité principale	10-20 minutes	<u>Activités guidées :</u> 6. Montrer comment personnaliser un personnage en ajoutant une photo de notre visage.	Encouragez chaque membre du groupe à personnaliser son personnage avec sa propre photo.
	10-15 minutes	<u>Activités guidées :</u> 7. Expliquez comment choisir/changer les arrière-plans pour donner plus de dynamisme à l'histoire.	L'idée est d'utiliser les fonds pour simuler les saisons de l'année. L'enseignant peut introduire le thème en demandant : Quel fond peut représenter l'hiver ? et le printemps ?
	20-30 minutes	<u>Activités guidées :</u> 8. Encouragez chaque groupe à programmer sa propre histoire à l'aide des outils appris. Présentez le projet au reste de la classe, en expliquant quels blocs ils ont utilisés pour créer leur collage et ce qui apparaît à l'écran.	Il est recommandé de profiter de cet exercice pour renforcer les concepts auprès des élèves qui ont besoin de plus de soutien.
	10-15 minutes	<u>Activités guidées :</u> 9. expliquer aux élèves comment enregistrer leur propre voix et l'ajouter à l'histoire. Mettre en œuvre cette nouvelle fonction dans leur projet.	Les élèves auront besoin de la nouvelle fonction pour créer l'"histoire des saisons". 

Plan de la leçon

	Durée	Guide	Observations
activité principale	5-10 minutes	<p><u>Activités guidées :</u> 10a. Expliquez aux élèves que nous allons créer un nouveau projet à partir de zéro en appliquant toutes les fonctions apprises : "L'histoire des saisons" (1). Il s'agit d'un projet libre (chaque groupe peut raconter l'histoire comme il le souhaite). Les sujets suivants doivent être inclus dans l'histoire : - Le projet doit commencer par le drapeau vert. - Il doit y avoir au moins un personnage (il peut y en avoir plusieurs) qui bouge et parle (enregistreur vocal). - Il doit y avoir au moins quatre décors représentant les quatre saisons de l'année (2).</p>	<p>(1) Si l'enseignant le juge opportun, il peut profiter de l'occasion pour revoir les fonctions. (2) L'enseignant peut proposer les contextes optionnels suivants :</p> <p>Hiver </p> <p>Printemps </p> <p>Automne </p> <p>Sumer </p>
	20-30 minutes	<p><u>Activités guidées :</u> 10b. L'enseignant peut donner des suggestions aux groupes qui sont bloqués.</p>	<p>Par exemple : Un personnage ayant le visage d'un des étudiants peut introduire les saisons (voix off) tout en changeant les 4 arrière-plans.</p>
	20-30 minutes	<p><u>Activités guidées :</u> 10c. Chaque groupe doit présenter son projet au reste de la classe, en expliquant les fonctions qu'il a utilisées pour créer son collage et ce qui apparaît à l'écran.</p>	<p>L'enseignant doit encourager la participation de tous les membres du groupe. Évaluer si tous les étudiants ont participé et atteint les objectifs proposés.</p>

Exercice d'évaluation

Cet exercice d'évaluation peut être réalisé en groupe, en tenant compte du fait que tous les membres doivent participer.

1. L'élève a été capable de travailler en coopération au sein d'un groupe pour raconter une histoire.
 - Il/elle a respecté l'opinion et les suggestions de chacun
 - Il a assumé la responsabilité de ses tâches
 - Il/elle a participé activement à la leçon
2. Tous les élèves doivent trouver des idées créatives pour créer l'histoire.
3. L'histoire répond aux exigences établies. Pour ce faire, les étudiants ont dû utiliser les fonctions suivantes :
 - Combiner différents blocs de mouvement dans des séquences programmées
 - Personnaliser les personnages
 - Enregistrer des sons et les ajouter aux projets
 - Mettre en œuvre différents arrière-plans

Conclusions et recommandations

- Avant d'effectuer cette leçon, il est recommandé de compléter le plan de leçon précédent (Notre premier programme informatique).
- L'idée de cette leçon est d'initier les élèves au concept de programmation par le biais d'une application amusante. Ils pourront ainsi programmer leurs propres histoires et jeux interactifs.
- La leçon peut être prolongée en répétant les exercices précédents et en introduisant des blocs plus complexes.