

1, 2, 3, codez ! - Activités cycle 2 - Séance 2.7: Produire l'épisode final

Résumé	Les élèves sont en autonomie pour raconter le dernier épisode de l'aventure de leur héros. Ils réinvestissent les notions rencontrées au cours de la séquence et achèvent leur production.
Matériel	<p>Pour la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Un système de vidéo-projection permettant de projeter l'écran d'une tablette à la classe entière. <p>Pour chaque binôme ou petit groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> Une tablette utilisant un système d'exploitation Android ou iOS, et sur laquelle l'application <i>Scratch Junior</i> a été installée . <p>Pour chaque élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Fiche 21 (entamée à la Séance 2.1)
Lexique	
Durée :	1 heure

Situation déclenchante

L'enseignant annonce aux élèves qu'ils ont presque toute liberté pour raconter comme ils le souhaitent le dernier épisode de l'aventure, avec *Scratch Junior*. Une seule contrainte : ils vont devoir utiliser des événements pour coordonner leurs personnages, et employer des boucles. L'enseignant conseille aux élèves de ne pas être trop ambitieux au départ, et d'enrichir leur épisode dans un second temps s'ils en ont le temps. En particulier, les enregistrements sonores éventuels ne doivent pas être faits au départ : les élèves doivent d'abord s'occuper de la structure de leur programme.

Conception de l'épisode (idéalement en binôme)

Les élèves discutent, au sein de leur binôme, des éléments essentiels qu'ils souhaitent voir apparaître dans leur épisode. Quels personnages ? Quelle scène ? Quels événements déclencheurs des actions des personnages ?

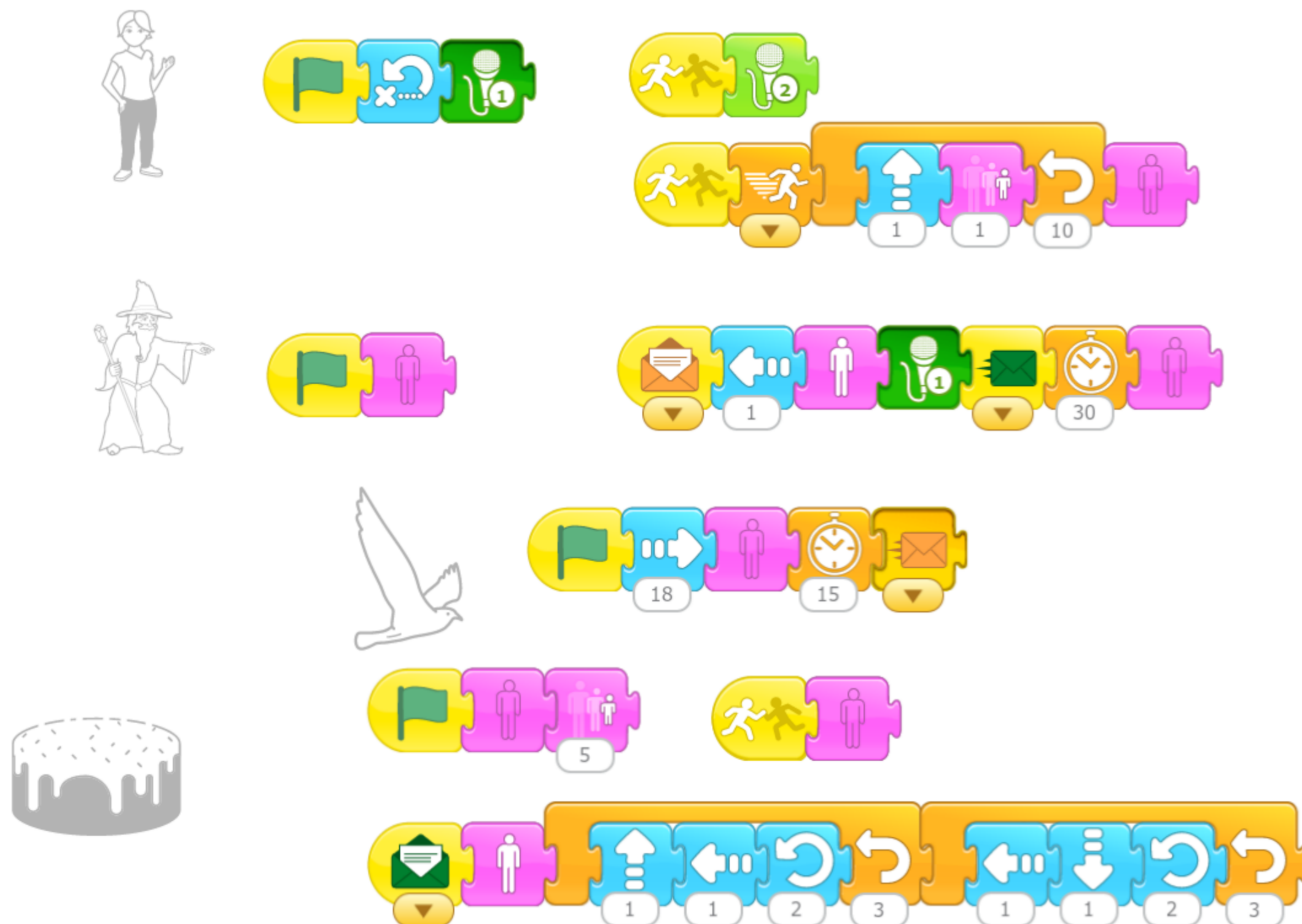
Programmation de l'épisode

Après accord de l'enseignant, qui vérifie avec les élèves que leur projet est réaliste, les élèves programment effectivement leur épisode. L'enseignant tourne de groupe en groupe pour vérifier que chacun progresse bien.

L'enseignant s'assure que les élèves ont pensé à lier la scène 3 et la scène 4.

Voici des exemples de programmes permettant de raconter des éléments de la fin de l'histoire. La scène choisie est celle de la plage au lever du soleil (teintes orangées). L'épisode raconté est celui où un oiseau va chercher le magicien : ce dernier fait apparaître un gâteau et l'envoi au héros. Le héros mange le gâteau et s'éloigne peu à peu (il rentre chez lui).

Ces programmes sont déjà assez complexes (seuls des élèves de fin de cycle 2 arriveront sans soutien à ce degré de complexité) :



Positions initiales compatibles avec ces programmes :

- Héros : (ligne 5, colonne 3)
- Magicien : (ligne 6, colonne 17)
- Oiseau : (ligne 12, colonne 2)
- Gâteau d'anniversaire : (ligne 9, colonne 10)

Note pédagogique

- Avec *Scratch Junior*, le positionnement, la disparition et la mise à l'échelle des personnages est assez lente. On aperçoit donc un instant les personnages avant qu'ils aient l'apparence souhaitée, au lancement du programme et à chaque changement de scènes. La version plus évoluée, *Scratch*, permettra aux élèves de cycle 3 d'avoir des rendus de meilleure qualité.
- Ce programme peut être enrichi de messages sonores, bruitages...

Conclusion : présentation aux autres élèves

En conclusion de la séance, les élèves visionnent sur grand écran le récit du dernier épisode proposé par les différents groupes. Les élèves expliquent les programmes dont ils sont les plus fiers, ou pour lesquels ils ont eu des difficultés qu'ils ont su résoudre. Ils peuvent également partager des difficultés qui persistent, et voir si la discussion permet de trouver des solutions.

Prolongement

Maintenant que les élèves ont appris à programmer à l'aide de *Scratch Junior*, ils peuvent réinvestir ces compétences pour d'autres productions à réaliser en cours d'année : une carte animée pour Noël, la fête des mères, etc.

<< [Séance II-2.6](#)

[Séquence II-2](#)

Source URL: <https://www.fondation-lamap.org/fr/page/34497/1-2-3-codez-activites-cycle-2-seance-27-produire-lepisode-final>