

1, 2, 3, codez ! - Activités cycle 2 - Séance 2b.7: Produire l'épisode final

Résumé	Les élèves sont en autonomie pour raconter un 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 ordinateur sur lequel le logiciel <i>Scratch</i> a été installé et un système de vidéo-projection. <p>Pour chaque binôme</p> <ul style="list-style-type: none">• Un ordinateur sur lequel l'application <i>Scratch</i> a été installée. L'enseignant aura préparé les postes de travail en copiant les fichiers <i>Scratch</i> (extension .sb2) mis à disposition ICI. <p>Pour chaque élève</p> <ul style="list-style-type: none">• Fiche 32 (entamée en séance 2b.1)
Durée :	Une ou plusieurs séances de 1 heure.

Situation déclenchante

L'enseignant annonce aux élèves qu'ils ont presque toute liberté pour raconter comme ils le souhaitent un dernier épisode de l'aventure, avec *Scratch*. Une seule contrainte : ils vont devoir utiliser des événements pour coordonner les actions de 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.

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(s) scène(s) ? Quels événements déclencheurs des actions des personnages ?

Les élèves ont deux arrière-plans à disposition : la plage au coucher de soleil et la chambre du héros. Mais ils peuvent choisir autre chose dans les bibliothèques de *Scratch*.

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, dans un fichier indépendant de celui des trois premiers épisodes. L'enseignant tourne de groupe en groupe pour s'assurer que chacun progresse bien.

Conclusion : présentation aux autres élèves

En fin de travail, 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. Un temps est donc prévu pour que les élèves puissent modifier leur épisode après la phase d'échange. Le fichier « *Il_2bis_magicien_correction_seance_7.sb2* » donne un exemple de programme permettant de raconter le dernier épisode (oiseau, magicien et retour à la maison du héros). Ce n'est qu'une possibilité parmi bien d'autres.

Prolongement

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