

Dilemmes et valeurs

Des histoires courtes pour réfléchir et coder

Matière principale : Enseignement moral et civique

Thématiques : Compétences personnelles, relationnelles et sociales

Pratiques informatiques : algorithme, résolution de problèmes, décomposition

Activité branchée



Âge:

10-12 ans



Durée:

4 heures



Logistique : petits groupes de 3-4 élèves



Difficulté



Objectifs d'apprentissage

À l'issue de cette séance, les élèves seront capables de :

- Représenter des dilemmes éthiques simples à travers une histoire interactive.
- Développer des compétences en pensée informatique (séquençage, conditions, événements).
- Favoriser l'empathie, la réflexion et les compétences argumentatives.
- Travailler l'expression écrite et orale à travers la création de dialogues.
- Auto-évaluer leur travail à l'aide d'une grille de critères pour les éléments de l'histoire.
- Travailler sur les valeurs de respect de la diversité et le courage moral de s'opposer aux discriminations.
- Encourager l'empathie, le respect de la diversité et la réflexion morale à travers l'expression créative et la programmation.

Matériel nécessaire

- Ordinateurs avec accès à internet
- Accès à Scratch (version en ligne ou téléchargée)
- Fiche de planification (plan du projet)
- Vidéoprojecteur ou tableau numérique interactif (pour partager les projets)
- Fiche de travail 1 : Storyboard
- Fiche de travail 2 : Grille de critères des éléments de l'histoire
- Fiche de travail 3 : Dilemmes possibles

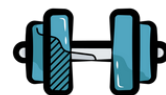
- **Site web Scratch** : <https://scratch.mit.edu/>
- **Tutoriel vidéo Scratch** : <https://youtu.be/D-nW4jyzRr8>

Liens utiles



Séquence 1 - Mise en route (Warm-up)

Découverte et échauffement



Cette activité se concentre sur le développement des valeurs, de la réflexion éthique et de la prise de décision à travers de courts dilemmes moraux (annexe 3).

Les élèves représenteront ces situations en créant des histoires interactives avec Scratch.

Le dilemme de Carla, une nouvelle élève qui subit des discriminations, est entièrement développé comme activité modèle.

Chaque groupe peut :

- Travailler sur le même dilemme, ou
- Choisir différents dilemmes pour enrichir la discussion finale.

Notes pour l'enseignant·e



Que se passe-t-il dans la cour de récréation ? Carla est différente... Et alors ?

Commencez par présenter le contexte aux élèves :

Aujourd'hui, nous allons parler d'une situation qui pourrait arriver dans n'importe quelle école. Imaginez qu'une nouvelle élève arrive dans votre classe. Elle s'appelle Carla. Elle est sympa, elle aime lire, jouer au football, et elle adore dessiner. Mais... certains camarades ne voient qu'une chose : son apparence. Elle porte un foulard sur la tête.

Posez des questions guidées pour ouvrir une courte discussion, activer l'empathie et créer un lien personnel, sans aller trop en profondeur :

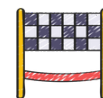
- « Est-ce que quelqu'un vous a déjà jugé sur votre apparence ou vos vêtements ? »
- « Qu'est-ce qu'on ressent quand quelqu'un se moque d'une autre personne ? »

Présentez ensuite le dilemme :

Un élève, Nil, voit deux de ses amis se moquer de Carla. Il sait que ce n'est pas bien... mais il a aussi peur que s'il dit quelque chose, ils se moquent de lui aussi. Que ferais-tu si tu étais Nil ? Est-ce que tu parlerais ? Tu resterais silencieux ? Tu changerais de sujet ?

Cette introduction permet de poser le cadre émotionnel et éthique avant de passer à la création des histoires interactives.

Fin de la séquence de mise en route



Séquence 2 - Approfondissement (Build-up)



Acquisition et structuration des savoirs

- Testez la connexion internet et le vidéoprojecteur avant la séance.
- Imprimez un exemplaire de chaque fiche de travail par groupe.
- Préparez un minuteur visuel pour rythmer les activités.
- Assurez-vous que tous les élèves sont connectés à Scratch ou ont accès aux comptes de la classe.

Notes pour l'enseignant·e



Cette phase vise à guider les élèves dans le développement de leurs idées d'histoire et le démarrage de leur projet Scratch.

Remue-méninges

Les élèves réfléchissent aux situations possibles et aux différentes façons d'aborder le dilemme.

Planification du projet

Chaque groupe écrit un court scénario incluant au moins deux situations où le personnage doit choisir entre deux versions différentes de l'histoire : une où Nil agit et défend Carla, et une autre où il ne fait rien. Ainsi, on peut voir comment les choses changent en fonction des choix que l'on fait.

Distribution de la fiche de travail 1 : Storyboard

Les élèves planifient le début, le milieu et la fin de leur histoire. Encouragez-les à inclure des dialogues et de la narration.

Guide pour la création de l'histoire

Personnages

- Carla : la nouvelle élève de l'école, porte un foulard (représentant la diversité culturelle).
- Nil : le personnage principal, ne sait pas comment réagir quand il est témoin d'une injustice.
- Eva et Maarten : des camarades de classe qui se moquent de Carla.
- Enseignant·e (facultatif) : apparaît à la fin pour renforcer le message.

Scènes :

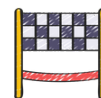
1. La cour de récréation.
2. La salle de classe.
3. Fins alternatives (deux options).

Propositions techniques pour Scratch :

- Changer les arrière-plans (scènes).
- Ajouter ou modifier 4 personnages.
- Utiliser les messages « envoyer à tous » pour basculer entre les scènes en fonction du choix effectué.
- Ajouter des dialogues avec des bulles de parole ou des enregistrements audio.
- Ajouter des sons et de la musique pour renforcer le ton émotionnel.

À la fin de cette phase, chaque groupe doit avoir un storyboard complet et être prêt à commencer la programmation dans Scratch.

**Fin de la séquence
d'approfondissement**



Séquence 3 - Mise en pratique (Rehearsal)

Réinvestissement et application des connaissances



- Circulez entre les groupes pour les aider avec le vocabulaire, la grammaire et les blocs Scratch.
- Aidez-les à se répartir les tâches (un élève anime, un autre écrit/enregistre).

Notes pour l'enseignant·e



Cette phase vise à accompagner les élèves dans la programmation, l'enregistrement et la répétition de leur histoire numérique, en intégrant tous les éléments narratifs.

Accompagnez les élèves pendant qu'ils :

- **Enregistrent la narration en utilisant le microphone de Scratch** ou la fonction de synthèse vocale.
- **Ajoutent des effets sonores depuis la bibliothèque de sons de Scratch** ou enregistrent leurs propres sons.
- **Testent et révisent le déroulement de l'histoire** : arrière-plans, timing, mouvements des personnages et audio.

Distribuez la fiche de travail 2 : Grille de critères des éléments de l'histoire.

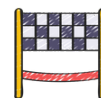
Les élèves relisent leur histoire et vérifient s'ils ont :

- **4 arrière-plans**
- **3 personnages**
- **Une narration**
- **Des dialogues**
- **Des effets sonores**
- **Des mouvements de personnages**
- **Un début, un milieu et une fin**

Laissez les élèves apporter les dernières améliorations à leur projet.

À la fin de cette phase, les histoires interactives doivent être complètes et prêtes à être présentées à la classe.

Fin de la séquence de mise en pratique



Réflexion autour de la séquence

Conclure et en tirer des apprentissages



Pour conclure, demandez aux groupes de présenter leurs projets en utilisant le vidéoprojecteur et les haut-parleurs. Encouragez le public à écouter attentivement et à donner des retours positifs.

1) Présentation des projets (10-15 min)

- Affichez les créations Scratch sur l'écran.
- Laissez chaque groupe présenter brièvement son projet (5 minutes maximum).
- Encouragez l'écoute active et le respect des idées des autres.

2) Auto-évaluation guidée (5-10 min)

Distribuez aux élèves une fiche de travail ou utilisez des échelles visuelles avec des smileys. Demandez-leur de réfléchir à :

- Est-ce que j'ai compris le dilemme ?
- Est-ce que j'ai bien travaillé avec mon équipe ?
- Est-ce que j'ai réussi à exprimer mes idées avec Scratch ?
- Est-ce que ma solution est juste et respectueuse ?

3) Réflexion écrite ou orale (5-10 min)

Invitez les élèves à compléter une phrase comme :

- « J'ai appris que... »
- « Le plus difficile a été... »
- « La prochaine fois, je... »

Cela peut se faire à l'oral ou à l'écrit, selon l'âge des élèves.

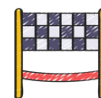
4) Clôture émotionnelle ou symbolique (facultatif)

Vous pouvez terminer la séance par un geste symbolique :

- Afficher les solutions sur un « Mur des dilemmes et des valeurs ».
- Partager un geste d'équipe ou un applaudissement collectif.
- Écrire un engagement concret inspiré du dilemme résolu.

Cette clôture permet de valoriser le travail accompli et d'ancrer les apprentissages dans la réalité des élèves.

Fin de la séquence "Dilemmes et valeurs - Des histoires courtes pour réfléchir et coder"



Fiche de travail 1

Storyboard

TITRE DE L'HISTOIRE

AUTEUR(S)



Scène : _____

Objectif et description de la scène :

De quoi auras-tu besoin pour cette scène ?
(arrière-plan, narration, personnages, sons, mouvements, etc.)



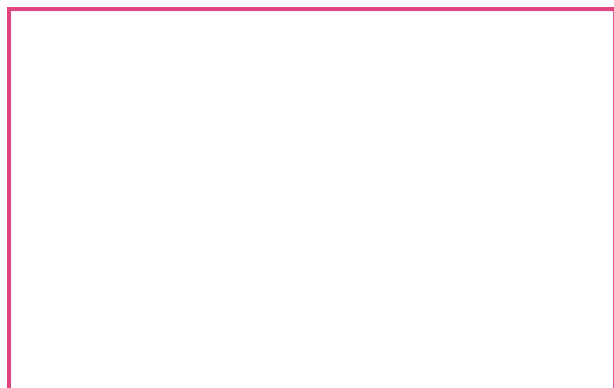
Scène : _____

Objectif et description de la scène :

De quoi auras-tu besoin pour cette scène ?
(arrière-plan, narration, personnages, sons, mouvements, etc.)

Fiche de travail 1

Storyboard




Scène : _____

Objectif et description de la scène :

De quoi auras-tu besoin pour cette scène ?
(arrière-plan, narration, personnages, sons, mouvements, etc.)




Scène : _____

Objectif et description de la scène :

De quoi auras-tu besoin pour cette scène ?
(arrière-plan, narration, personnages, sons, mouvements, etc.)




Scène : _____

Objectif et description de la scène :

De quoi auras-tu besoin pour cette scène ?
(arrière-plan, narration, personnages, sons, mouvements, etc.)

Fiche de travail 2

Grille de critères des éléments de l'histoire

Utilise cette grille pour vérifier que ton histoire Scratch contient tous les éléments nécessaires.

Coche chaque case au fur et à mesure que tu termines la tâche.

1. Personnages

- ☐ J'ai inclus au moins 3 personnages différents.
- ☐ Mes personnages parlent avec des dialogues (bulles de parole ou voix enregistrée).
- ☐ Mes personnages bougent dans l'histoire (marcher, glisser, voler, etc.).

2. Arrière-plans (Décors)

- ☐ J'ai utilisé au moins 4 arrière-plans différents.
- ☐ Un arrière-plan affiche le titre de mon histoire.
- ☐ Chaque arrière-plan correspond à une partie de l'histoire (début, milieu, fin).

3. Narration

- ☐ J'ai ajouté une narration avec la voix ou la synthèse vocale de Scratch.
- ☐ Ma narration utilise des mots de liaison (D'abord, Ensuite, Soudain, À la fin).

4. Dialogues

- ☐ Les personnages se parlent entre eux avec des bulles de parole ou la voix.
- ☐ J'ai utilisé au moins 3 échanges de dialogues différents.
- ☐ Les dialogues aident à raconter l'histoire ou à montrer les émotions.

5. Effets sonores

- ☐ J'ai ajouté au moins un effet sonore (musique, rire, etc.).
- ☐ Mes sons correspondent aux actions de l'histoire.

6. Mouvements et animation

- ☐ J'ai utilisé des blocs de mouvement (glisser, avancer, tourner) pour animer les personnages.
- ☐ Les personnages se déplacent entre les scènes ou interagissent avec des objets.

7. Structure de l'histoire

- ☐ Mon histoire a un début, un milieu et une fin clairs.
- ☐ Il y a un problème et une solution dans mon histoire.
- ☐ L'histoire se termine d'une manière logique.

Fiche de travail 3

Un ensemble de dilemmes

Chaque dilemme présente une situation du quotidien qui invite les enfants à réfléchir à ce qu'ils feraient et comment leurs actions peuvent affecter les autres. Chaque dilemme est présenté avec une courte narration, une question centrale et des valeurs associées. Ces situations sont conçues pour encourager la réflexion, la narration et la création numérique avec des outils comme Scratch.

Chaque groupe peut soit travailler sur le même dilemme, soit se répartir les différents dilemmes proposés, permettant ainsi une réflexion collective plus riche lors du partage des différentes histoires et points de vue.

Dilemme 1 : Carla est différente... Et alors ? (Discrimination et courage)

Description : Carla est une nouvelle élève à l'école. Elle porte un foulard, et certains camarades font des commentaires sur son apparence. Nil voit cela et se sent mal à l'aise.

Dilemme : Nil doit-il la défendre et prendre la parole, ou rester silencieux par peur du rejet ?

Valeurs : Respect de la diversité, empathie, courage.

Dilemme 2 : Le goûter disparu (Justice et responsabilité)

Description : Quelqu'un a pris le goûter de Pol sans demander. Aina a vu ce qui s'est passé, mais elle a peur de parler.

Dilemme : Doit-elle dire la vérité, même si cela risque de contrarier quelqu'un ?

Valeurs : Justice, responsabilité, honnêteté.

Dilemme 3 : Le jeu qui exclut (Inclusion et amitié)

Description : Un groupe joue toujours au même jeu vidéo pendant la récréation, mais ils ne laissent jamais Noémie jouer parce qu'« elle n'est pas douée ». Noah remarque cela.

Dilemme : Noah doit-il l'inclure et risquer un conflit avec le groupe ?

Valeurs : Inclusion, amitié, équité.

Dilemme 4 : Problème de travail en groupe (Effort et sincérité)

Description : Emma et Arthur font tout le travail pour le projet de sciences, tandis que le troisième membre du groupe ne fait rien. L'enseignant·e demande si tout le monde a contribué de manière égale.

Dilemme : Doivent-ils être honnêtes ou faire comme si tout allait bien ?

Valeurs : Coopération, effort, honnêteté.

Fiche de travail 3

Un ensemble de dilemmes

Dilemme 5 : La vidéo de la blague (Respect numérique)

Description : Alex enregistre une blague et la publie en ligne. Tout le monde rit, mais la personne dans la vidéo se sent humiliée.

Dilemme : Les spectateurs doivent-ils réagir ou signaler la vidéo ?

Valeurs : Respect, responsabilité numérique, empathie.

Dilemme 6 : Le gâteau (Générosité et empathie)

Description : Tu as un gros gâteau et ton ami n'a rien. Tu es très content de ton goûter, mais tu sais que ton ami a faim.

Dilemme : Partagerais-tu le gâteau ou le mangerais-tu tout seul ?

Valeurs : Générosité, empathie, solidarité.

Dilemme 7 : Aider ou réviser ? (Entraide et responsabilité)

Description : Un camarade a du mal avec un exercice de maths. Tu as bien révisé, mais l'aider pourrait te faire perdre du temps pour préparer ton propre contrôle.

Dilemme : L'aiderais-tu ou te concentrerais-tu sur tes révisions ?

Valeurs : Coopération, responsabilité, entraide.

Dilemme 8 : Les règles dans la cour (Courage et responsabilité)

Description : Tu vois des camarades enfreindre une règle de la cour de récréation. Tu pourrais les prévenir, mais ils risquent de se mettre en colère.

Dilemme : Parlerais-tu ou resterais-tu silencieux pour éviter le conflit ?

Valeurs : Courage, responsabilité, vivre ensemble.

Dilemme 9 : L'honnêteté pendant un contrôle (Intégrité et amitié)

Description : Pendant un contrôle, ton ami regarde tes réponses et te demande de l'aide.

Dilemme : L'aiderais-tu ou lui dirais-tu que ce n'est pas bien de tricher ?

Valeurs : Honnêteté, intégrité, amitié.

Dilemme 10 : Le jouet oublié (Attention aux autres et loyauté)

Description : Un ami oublie un jouet dans la cour. Un autre enfant s'apprête à le prendre. Tu peux le récupérer et le rendre, mais d'autres pourraient mal interpréter tes intentions.

Dilemme : Récupérerais-tu le jouet ou passerais-tu ton chemin ?

Valeurs : Responsabilité, attention aux autres, loyauté.