

Once upon a code...

Matière principale : Langues vivantes (Anglais)

Thématiques : Vocabulaire, incluant les personnages, les actions, les lieux, les mots de temps et les émotions

Pratiques informatiques : algorithme, résolution de problèmes

Activité branchée



Âge:
11-12 ans



Durée:
2 heures



Logistique : en binômes, accès aux ordinateurs



Difficulté



Objectifs d'apprentissage

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

- Utiliser le vocabulaire et les structures anglaises liés aux personnages, aux actions et aux décors pour écrire et raconter un conte numérique.
- Appliquer des techniques de narration en utilisant des expressions de temps, la narration et les dialogues en anglais.
- Collaborer en binômes pour planifier, écrire le scénario et créer une histoire animée à l'aide d'un modèle Scratch.
- Auto-évaluer leur travail à l'aide d'une grille de critères des éléments de l'histoire.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur par binôme avec accès à internet
- Ordinateur de l'enseignant·e et vidéoprojecteur, connecté à des haut-parleurs pour diffuser la narration et les effets sonores
- Casques avec microphones pour chaque binôme afin d'enregistrer la narration
- Projet exemple de l'enseignant·e – L'histoire du renard paresseux et du poussin : <https://scratch.mit.edu/projects/582056414/>
- Modèle de projet pour les élèves : <https://scratch.mit.edu/projects/582178307/>
- Fiche de travail 1 : Banque de vocabulaire
- Fiche de travail 2 : Storyboard
- Fiche de travail 3 : Grille de critères des éléments de l'histoire

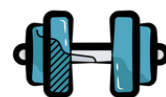
- **Site web Scratch** : <https://scratch.mit.edu/>
- **Tutoriel vidéo Scratch** : <https://youtu.be/D-nW4jvzRr8>
- **Projet exemple de l'enseignant·e – L'histoire du renard paresseux et du poussin** : <https://scratch.mit.edu/projects/582056414/>
- **Modèle de projet pour les élèves** : <https://scratch.mit.edu/projects/582178307/>

Liens utiles



Séquence 1 - Mise en route (Warm-up)

Découverte et échauffement



- Testez la connexion internet et le vidéoprojecteur avant la séance.
- Imprimez un exemplaire de chaque fiche de travail par binôme.
- 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.
- Si le niveau d'anglais des élèves ne permet pas de suivre l'activité telle quelle, simplifiez le vocabulaire, proposez des phrases modèles à compléter et acceptez les réponses mixtes français/anglais.

Notes pour l'enseignant·e



Cette phase vise à activer les connaissances préalables des élèves et à susciter leur enthousiasme pour la narration.

Accueillez les élèves et expliquez brièvement : « **Today we'll create our own fairy tale using Scratch!** » (Aujourd'hui, nous allons créer notre propre conte de fées avec Scratch !)

Montrez le projet exemple "**The story of the lazy fox and the chick**" (<https://scratch.mit.edu/projects/582056414/>) en utilisant le vidéoprojecteur et le son.

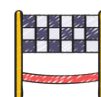
Posez des questions guidées :

- « What happens in the story? » (Que se passe-t-il dans l'histoire ?)
- « Who are the characters? » (Qui sont les personnages ?)
- « What places do you see? » (Quels lieux voyez-vous ?)
- « What did you hear? » (Qu'avez-vous entendu ?)

Présentez l'objectif : les élèves vont remixer un projet Scratch et créer leur propre conte de fées avec narration !

Les élèves sont maintenant motivés et prêts à découvrir le vocabulaire dont ils auront besoin pour créer leur histoire.

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 binôme.
- 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.
- Si le niveau d'anglais des élèves ne permet pas de suivre l'activité telle quelle, simplifiez le vocabulaire, proposez des phrases modèles à compléter et acceptez les réponses mixtes français/anglais.

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.

Vocabulaire et planification (30 min)

Distribuez la fiche de travail 1 : Banque de vocabulaire.

Les élèves réfléchissent et sélectionnent des personnages, des actions, des lieux et des émotions. Encouragez-les à ajouter de nouveaux mots ou à utiliser des traductions si nécessaire.

Distribuez la fiche de travail 2 : Storyboard.

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

Le vocabulaire est choisi et le storyboard est prêt. Place à la création dans Scratch !

Exploration du modèle et création (30 min)

Ouvrez le modèle de projet pour les élèves sur tous les ordinateurs. Guidez les élèves pour :

- Changer les arrière-plans (au moins 4, incluant l'écran titre).
- Ajouter ou modifier 3 personnages.
- Commencer à écrire de courtes phrases de narration en utilisant des mots de liaison (First, Then, Suddenly, Finally...).

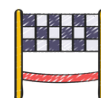


Ajouter des dialogues avec des bulles de parole ou des enregistrements audio.

Insérer des blocs de mouvement pour animer l'histoire.

À la fin de cette phase, chaque binôme doit avoir une structure d'histoire en place avec les personnages, les décors et le début de la narration. Il ne reste plus qu'à enregistrer et à peaufiner !

**Fin de la séquence
d'approfondissement**



Séquence 3 - Mise en pratique (Rehearsal)

Réinvestissement et application des connaissances



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 :

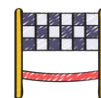
- **Enregistrent la narration en utilisant le microphone de Scratch** ou la fonction de synthèse vocale.
- **Ajoutent des effets sonores depuis la bibliothèque de sons de Scratch** ou enregistrent leurs propres sons.
- **Testent et révisent le déroulement de l'histoire** : arrière-plans, timing, mouvements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

Distribuez la fiche de travail 3 : 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. Les histoires sont maintenant complètes et prêtes à être présentées à la classe ! Invitez chaque binôme à présenter son projet en utilisant le vidéoprojecteur et les haut-parleurs. Encouragez le public à écouter attentivement et à donner des retours positifs.

**Fin de la séquence de
mise en pratique**



Fiche de travail 1

Banque de vocabulaire

Utilise cette fiche pour rassembler les mots utiles pour ton histoire. Tu peux aussi ajouter tes propres traductions ou des mots supplémentaires que tu souhaites utiliser. Entoure les mots que tu veux utiliser et écris tes propres mots dans les lignes vides.

characters	actions	places	time words	emotions
wizard	run	forest	Once upon a time	curious
Knight	jump	school	Later	nervous
animal	discover	castle	After that	lonely
troll	escape	secret garden	Just before midnight	excited
creature	disappear	magical village	In the end	angry

Fiche de travail 2

Storyboard

TITRE DE L'HISTOIRE

AUTEUR(S)

	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 : _____	

Fiche de travail 2

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 3

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. Characters (Personnages)

- ☐ I included at least 3 different characters. (J'ai inclus au moins 3 personnages différents.)
- ☐ My characters speak using dialogue (speech bubbles or recorded voice). (Mes personnages parlent avec des dialogues – bulles de parole ou voix enregistrée.)
- ☐ My characters move in the story (walk, glide, fly, etc.). (Mes personnages bougent dans l'histoire – marcher, glisser, voler, etc.)

2. Backgrounds / Settings (Arrière-plans / Décors)

- ☐ I used at least 4 different backgrounds. (J'ai utilisé au moins 4 arrière-plans différents.)
- ☐ One background shows the title of my story. (Un arrière-plan affiche le titre de mon histoire.)
- ☐ Each background matches the part of the story (beginning, middle, end). (Chaque arrière-plan correspond à une partie de l'histoire – début, milieu, fin.)

3. Narration (Narration)

- ☐ I added narration using voice or Scratch text-to-speech. (J'ai ajouté une narration avec la voix ou la synthèse vocale de Scratch.)
- ☐ My narration uses sequencing words (First, Then, Suddenly, In the end). (Ma narration utilise des mots de liaison – First, Then, Suddenly, In the end.)

4. Dialogue (Dialogues)

- ☐ Characters talk to each other using speech bubbles or voice. (Les personnages se parlent entre eux avec des bulles de parole ou la voix.)
- ☐ I used at least 3 different dialogue exchanges. (J'ai utilisé au moins 3 échanges de dialogues différents.)
- ☐ The dialogue helps tell the story or show feelings. (Les dialogues aident à raconter l'histoire ou à montrer les émotions.)

Fiche de travail 3**Grille de critères des éléments de l'histoire****5. Sound Effects (Effets sonores)**

- ☐ I added at least one sound effect (e.g., music, laugh). (J'ai ajouté au moins un effet sonore – musique, rire, etc.)
- ☐ My sounds match the actions in the story. (Mes sons correspondent aux actions de l'histoire.)

6. Movement & Animation (Mouvements et animation)

- ☐ I used motion blocks (e.g., glide, move, turn) to animate characters. (J'ai utilisé des blocs de mouvement – glisser, avancer, tourner – pour animer les personnages.)
- ☐ Characters move between scenes or interact with objects. (Les personnages se déplacent entre les scènes ou interagissent avec des objets.)

7. Story Structure (Structure de l'histoire)

- ☐ My story has a clear beginning, middle, and end. (Mon histoire a un début, un milieu et une fin clairs.)
- ☐ There is a problem and a solution in my story. (Il y a un problème et une solution dans mon histoire.)
- ☐ The story ends in a way that makes sense. (L'histoire se termine d'une manière logique.)