

Programme ta chorégraphie



Programme ta chorégraphie est un jeu dans lequel les enfants devront programmer avec des cartes le mouvement d'une autre équipe à travers différents types d'actions. Les enfants en apprennent davantage sur le monde de la technologie et de la programmation de jeux, sans utiliser d'appareils réels. En exécutant une chorégraphie, ils sont encouragés à faire une activité physique et à pratiquer des compétences de coordination. L'expression personnelle est encouragée pour stimuler l'imagination et la créativité des enfants.

Ressources imprimables jointes : Cartes de blocs de chorégraphie (basées sur Scratch)

Embarquement - Bienvenue dans l'univers Unplugged



Durée totale : 30 min



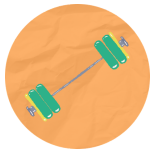
ODD liés



Objectifs d'apprentissage



Mobiliser les outils numériques, les logiques informatiques



Acquérir des méthodes et des outils par l'exercice physique et le sport



Se repérer dans l'espace et le temps



Développer mes capacités motrices et apprendre à m'exprimer en utilisant mon corps.

Modalités de jeu

7- 12 ans

Travail en groupe

En classe

A la maison

Lire

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets ciblés

Aborder la programmation : Savoir programmer est devenu une des compétences importantes de notre siècle, car notre société devient de plus en plus automatisée et numérisée. La programmation prépare les enfants à obtenir des compétences qu'ils pourront utiliser lorsqu'ils seront adultes. Les compétences qui peuvent être acquises par la programmation :

- Pensée créative et logique
- Conscience spatiale
- Capacité à résoudre des problèmes
- Structurer
- Collaborer

Méthodologies actives : Le jeu utilise une méthodologie active où les enfants sont placés au centre de leur processus d'apprentissage. Ils deviennent des apprenants actifs jouant un rôle actif, capables d'enquêter, de collaborer, de discuter, de créer et d'exécuter.

Dans ce jeu, les élèves collaborent et étudient les blocs Scratch afin de rassembler un ensemble de blocs pour créer leurs propres chorégraphies. Ensuite, ils décodent les blocs des autres groupes afin de vérifier s'ils sont capables de les exécuter.

Apprentissage par le jeu : Pour apprendre la programmation créative, les enfants devront relever le défi de lutter pour gagner le concours de danse. Il leur sera demandé d'effectuer la chorégraphie correspondant aux cartes données.

En appliquant l'apprentissage par le jeu et en introduisant la dynamique du jeu, les enfants apprennent la programmation en étant mis au défi d'exécuter une chorégraphie.

Théorie du constructivisme : Le jeu " Programmer une chorégraphie " permet aux élèves de découvrir les bases de Scratch grâce à des modèles de blocs de programmation illustrés sur des cartes. Les enfants apprennent à connaître la programmation par blocs et se forgent un esprit logique.

Les enseignants doivent vérifier les connaissances préalables des élèves et introduire chaque code en expliquant les cartes et en montrant les actions afin d'établir un lien avec leurs connaissances préalables. Petit à petit, les nouveaux concepts avec lesquels les élèves vont travailler sont introduits. Les enfants passent en revue le matériel et créent un ensemble de blocs. L'enseignant sera le facilitateur qui les aidera à construire leurs propres connaissances.

Interdisciplinarité - Technologie et sport - Apprendre en bougeant : Il s'agit d'apprendre la programmation en dansant pour atteindre une meilleure mémorisation et rétention des connaissances et un meilleur bien-être. Très souvent, l'apprentissage est lié à des émotions controversées : du contenu et de la curiosité pour les sujets traités à l'anxiété et au stress des examens, de l'échec, etc. La danse et le mouvement corporel contribuent à l'expression des émotions et idéalement à la capture et à la transformation des émotions négatives : son caractère ludique change la perception qu'ont les étudiants du processus d'apprentissage où il n'y a pas de jugement, de mauvaise réponse ou d'échec. Permettre l'expression des émotions a donc une influence substantielle sur les processus cognitifs des enfants, notamment la perception, l'attention, l'apprentissage, la mémoire, le raisonnement et la résolution de problèmes.





Règles du jeu

Récit du jeu : Chorégraphie Scratch

Apprenons à programmer sans utiliser d'ordinateur ! Dans ce jeu, nous allons jouer une chorégraphie basée sur le jeu de codage "Scratch". Scratch est un programme informatique qui permet aux enfants de créer des histoires, des jeux et des animations numériques. L'objectif est d'apprendre à programmer et de favoriser les méthodologies actives, car les enfants créent leur propre jeu de blocs afin de coder une chorégraphie. Le matériel représente les blocs qui sont utilisés dans 'Scratch'. Ces blocs seront fournis aux enfants (feuille de matériel de jeu ci-dessous) à raison d'un jeu de ces imprimés par groupe.

Les enfants de la classe seront répartis en équipes de 4-5 élèves. La première devra fournir une séquence de cartes et de blocs que l'autre équipe devra reproduire en dansant. L'équipe qui suit la chorégraphie la plus précise correspondant aux cartes et aux blocs gagne la compétition.

Règles du jeu :

- La classe est divisée en groupes. L'idéal est d'avoir quatre joueurs par groupe.
- Des cartes sont distribuées à chaque groupe.
- Chaque groupe crée une séquence de blocs avec les cartes dont il dispose.
- Les groupes exécutent les séquences pour l'autre groupe.
- Le groupe qui est le plus précis gagne.

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu :

- Présente les bases des blocs de programmation Scratch.
- Explique les règles.
- Fournit les cartes à chaque groupe.
- Les aide au cas où ils en auraient besoin.
- Veille au fair-play, donne des conseils et résout les conflits, le cas échéant.





Phases de jeu

Phase 1

Les enfants jouent au jeu "Programme ta chorégraphie" par **groupes de quatre joueurs**. L'enseignant fournit **à chaque groupe un jeu de cartes**.

Chaque groupe utilise les cartes qui lui ont été données pour **rassembler et placer les blocs afin de programmer une chorégraphie**. Une fois que les groupes ont préparé leur séquence avec les cartes, ils l'échangent avec les autres groupes pour **reproduire leur chorégraphie en dansant**. Les groupes ont quelques minutes pour discuter de leur approche et répéter, puis ils présentent leur chorégraphie devant la classe.

Les joueurs doivent **décoder et comprendre la séquence de blocs, puis l'appliquer dans un contexte** réel en bougeant leur corps. Après la performance de chaque groupe, les élèves et l'enseignant évaluent **la précision de la danse par rapport à la séquence donnée**. Le jeu est terminé **lorsque tous les groupes ont joué leur chorégraphie**. **Le groupe qui exécute la danse la plus précise remporte la partie**.

Phase 2

Le deuxième tour est axé sur la **conception de nouvelles cartes à l'aide de blocs pour stimuler l'imagination et la créativité** des enfants. Ils programmeront et joueront autant de pas ou de chorégraphies qu'ils le souhaitent. Ils auront quelques minutes pour les préparer. Enfin, ils montreront aux autres élèves les nouveaux blocs qu'ils ont créés et exécuteront la chorégraphie.

Dans un dernier temps, les enfants pourront **discuter ensemble de la manière dont leur activité physique pourrait également contribuer à la production d'énergie pour activer un ordinateur**, par exemple. Des appareils et **des applications numériques peuvent être utilisés pour enregistrer le niveau d'énergie produit** ou les enseignants peuvent décider de **rester déconnectés et de démontrer la production d'énergie par le mouvement en allumant une torche à main ou la dynamo d'un vélo**.

Les activités complémentaires peuvent consister en une discussion sur l'intelligence kinesthésique, un mode de vie sain et l'importance du mouvement.





Sujet 1 - Programmation de l'approche

Pour une pratique plus approfondie de la programmation débranchée, vous pouvez vous référer à :

- D'autres quêtes Unplugged, parmi lesquelles : **Binary Counting**, **Brain Twister**, **Peace Magic Grid**, **Memory**, etc.
- Scratch Jr (pour les jeunes enfants de 5 à 7 ans) : <https://www.scratchjr.org/>
- Scratch (pour les enfants de 8 à 18 ans) : <https://scratch.mit.edu/>
- Tutoriels pour les enfants : <https://www.youtube.com/watch?v=svC8TGqPHhE>, <https://www.youtube.com/watch?v=tJNzdLChCe8>
- Code.org : <https://code.org/>
- Kodable : <https://www.kodable.com/>



Sujet 2 - Interdisciplinarité

- Apprendre en bougeant et en dansant : www.gonoodle.com.
- Découvrez les énergies propres : <https://energync.org/forkids/>
- Plus d'idées sur les jeux de mouvement : <https://earlyimpactlearning.com/mindful-movement-for-kids-14-games-tips/>
- Découvrez l'intelligence kinesthésique : <https://study.com/learn/lesson/kinesthetic-intelligence-skills.html>





quand  est cliqué

répéter indéfiniment



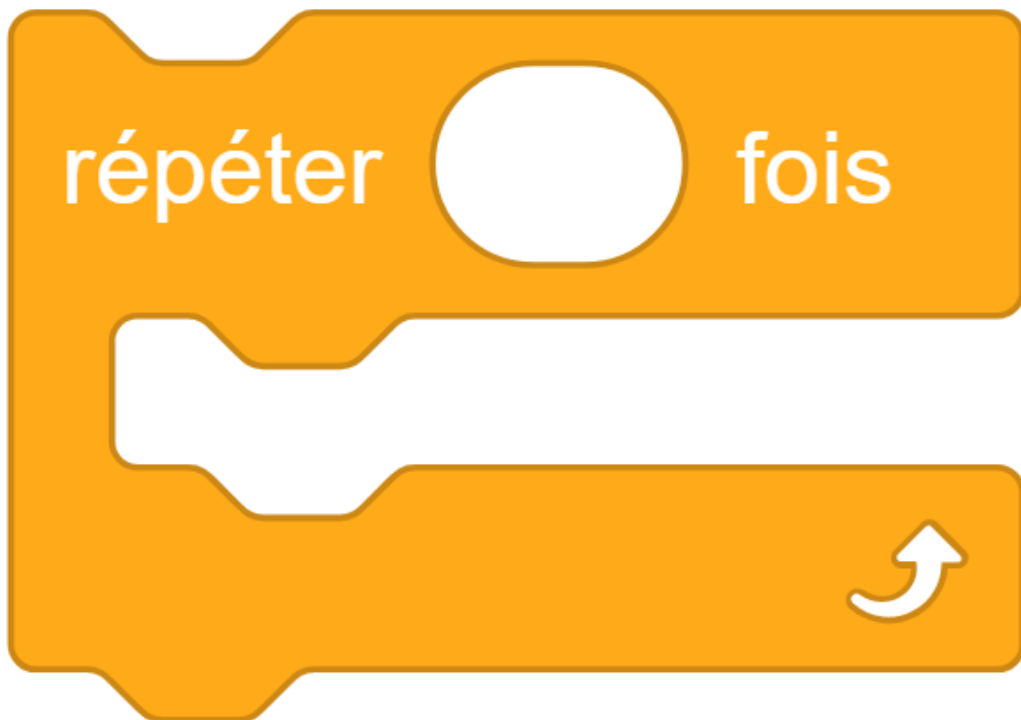
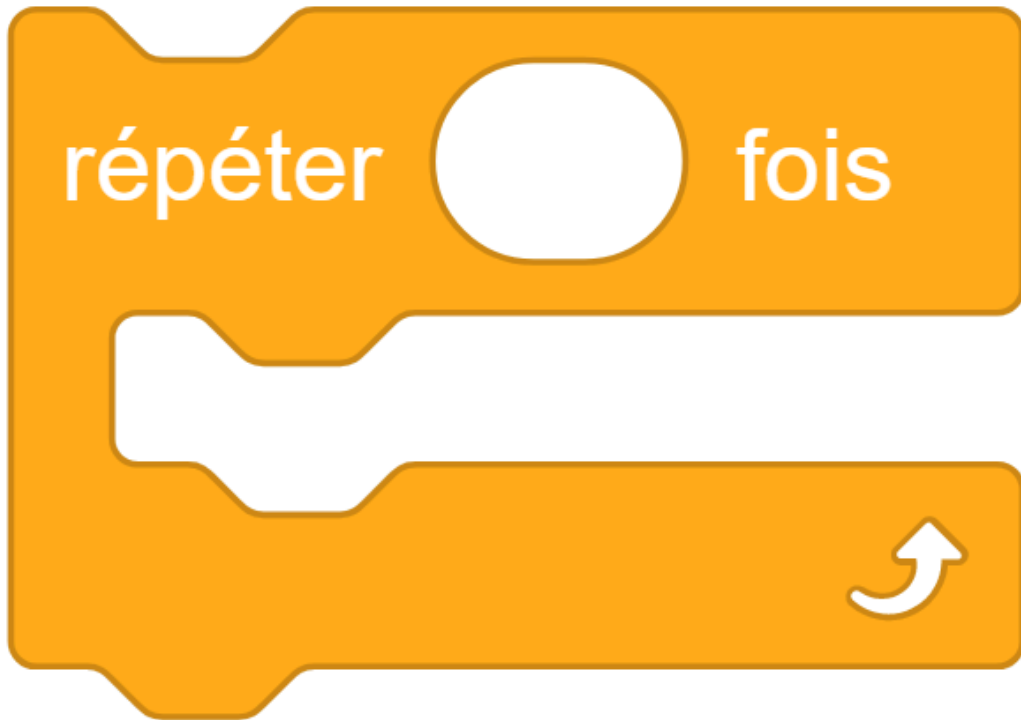


attendre secondes

attendre secondes

attendre secondes

attendre secondes





tourner  de degrés

tourner  de degrés

tourner  de degrés

tourner  de degrés



avancer de pas

avancer de pas

aller à


aller à



arrêter tous les sons

ajouter  au volume

jouer le son  Miaou ▼

jouer le son  Miaou ▼ jusqu'au bout

