

Raconter un conte avec scratch jr ou scratch

Cycles 2/3/4

Domaines concernés :

- Maîtrise de la langue :
 - organisation d'un récit et plus précisément la structure d'un conte
 - production d'écrits longs de dialogue,
 - lecture à haute voix
- Mathématiques : se repérer dans l'espace, géométrie, algorithme et codage
- Arts visuels : création de décors
- Langues vivantes : conte en langue étrangère
- Musique : fonds sonores
- Technologie : programmation
- EPI : projet interdisciplinaire du second degré

Compétences numériques :

- Lié à l'application Scratch Jr ou Scratch :
 - Travail essentiellement dans les groupes appelés mouvement, apparence, sons, évènements et contrôle
 - Modification création de lutins
 - Modification création de décors
 - Programmation de thèmes sonores
- Non lié à l'application Scratch Jr ou Scratch :
 - Travail du son numérique : bruitage, fond sonores, enregistrement des dialogues
 - Travail de l'image numérique

Cycle 2 / Cycle 3

Adapter/détourner un conte existant avec Scratch junior

Séance 1

Analyse d'un conte traditionnel en vue d'un découpage en scènes qui sera réalisé avec Scratch Jr ou Scratch.

Séance 2 / 3

Découverte du story board et par deux, réalisation d'un story board pour chaque scène du conte choisi.

- Chaque groupe doit remplir les critères suivants pour réaliser son story board.
 - Description des actions
 - Rôles des personnages
 - Lieu de l'action

La longueur du story board sera ajustée selon le niveau de classe.

Séance 4

Familiarisation avec l'outil utilisé : Scratch Jr ou Scratch.

Par s'initier à Scratch Jr ou Scratch, vous pouvez utiliser le site Code.org (<https://studio.code.org/courses>) ou d'autres ressources disponibles tels que <https://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ientoul/spip.php?article1611> ou <https://www.reseau-canope.fr/atelier-yvelines/spip.php?article1158> pour s'initier à Scratch ou <https://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ientoul/spip.php?article1609> pour s'initier à Scratch Jr.

Séance 5

Réalisation par deux du story board pour un codage avec Scratch Jr ou Scratch.

- Codage dans l'application
- Réalisation et/ ou modification des lutins
- Réalisation et/ ou modification des décors
- Bruitages et sons

Cycle 4

Créer une animation autour d'un récit de la mythologie (conte au programme de 6ème)

Séance 1

- Travail sur la mythologie coordonné autour de 3 disciplines : français, histoire et arts plastiques
- Écriture du récit (collaborative => framapad)

Les autres séances seront **identiques aux cycles 2 et 3.**

On approfondira :

- Travail en trois dimensions dans Scratch (effet de profondeur, perspective point de fuite, ...)
- Codage de la musique : un thème mélodique par personnage
- Travail en arts plastiques sur les décors et les personnages
- Export des scènettes Scratch au format vidéo et montage des vidéos
- Travailler sur l'interactivité : histoire à plusieurs scénarios

Un exemple de production avec scratch : <https://scratch.mit.edu/projects/98624006>