



WEBINAIRE



ScratchJr au service de la création d'histoires interactives en français



CANOTECH
PAR CANOPO

Programmes officiels

**Projet d'écriture
(Français)**

**Programmation
informatique
(Mathématiques)**

Domaines du socle

**1 - Langages pour penser
et communiquer**

**2 - Méthodes et outils
pour apprendre**

**Production orale
(Langues vivantes)**

**Création artistique
(Enseignements
artistiques)**

Français

Lecture

Observer les différentes formes de dialogue :

- Dans un récit
- Dans une BD
- Dans un scénario
- Dans une pièce de théâtre
- Dans une interview

Identifier les caractéristiques d'un dialogue :

- La ponctuation
- Les verbes introducteurs
- Le vocabulaire
- Le style (direct, indirect...)

Écriture

Rédiger des écrits courts

- Un dialogue/les pensées issus de la rencontre entre deux personnages
- Une interview
- Une conversation téléphonique
- Un bulletin météo

Oral

Faire parler un personnage

Oraliser des écrits

Reformuler des propos

Intérêts pédagogiques

**Engager la motivation
des élèves autour d'une
activité créative**



**Différencier les
consignes en fonction
des élèves**

↪ **Application
accessible à la majorité
des élèves**

**Se retrouver face
à des
caractéristiques
proches de la BD et du
jeu vidéo**

↪ **Sensibilité
particulière pour
ces univers**



Les étapes du projet

Choix d'un décor



Choix d'un lutin par chaque élève



Création d'un dialogue entre les lutins

TABLEAU DE DIALOGUE			
Écrire dialogues entre les lutins à partir de scénarios			
Salle ou atelier	Nom du lutin	Salle ou atelier	Nom du lutin 2
1	Personne 1	2	Personne 2
3	Personne 3	4	Personne 4
5	Personne 5	6	Personne 6
7	Personne 7	8	Personne 8
9	Personne 9	10	Personne 10
11	Personne 11	12	Personne 12
13	Personne 13	14	Personne 14
15	Personne 15	16	Personne 16
17	Personne 17	18	Personne 18
19	Personne 19	20	Personne 20
21	Personne 21	22	Personne 22
23	Personne 23	24	Personne 24
25	Personne 25	26	Personne 26
27	Personne 27	28	Personne 28
29	Personne 29	30	Personne 30
31	Personne 31	32	Personne 32
33	Personne 33	34	Personne 34
35	Personne 35	36	Personne 36
37	Personne 37	38	Personne 38
39	Personne 39	40	Personne 40
41	Personne 41	42	Personne 42
43	Personne 43	44	Personne 44
45	Personne 45	46	Personne 46
47	Personne 47	48	Personne 48
49	Personne 49	50	Personne 50

Programmer le dialogue



Création d'un dialogue entre les lutins à l'aide de la grille

Création



GRILLE DE REPÉRAGE DES RÉPLIQUES DANS SCRATCH JR

Écris le dialogue entre les lutins à partir de cette grille

No	Ligne de temps	Attente	Message reçu	Lutin Aldrin	Message envoyé	Message reçu	Lutin Buzz	Message envoyé
1	0s			Bonjour !				
2	1s	1s					Bonjour !	
3	3s	3s		Tu n'as pas l'air du coin !				
4	5s	4s					Oui, je me suis perdu...	
5	7s	4s		Comment t'appelles-tu ?				
6	10s	5s					Je m'appelle Buzz.	
7	11s	4s		Moi c'est Aldrin ! Je vais t'aider à retrouver ton chemin.				
8	14s	4s					Merci beaucoup !	

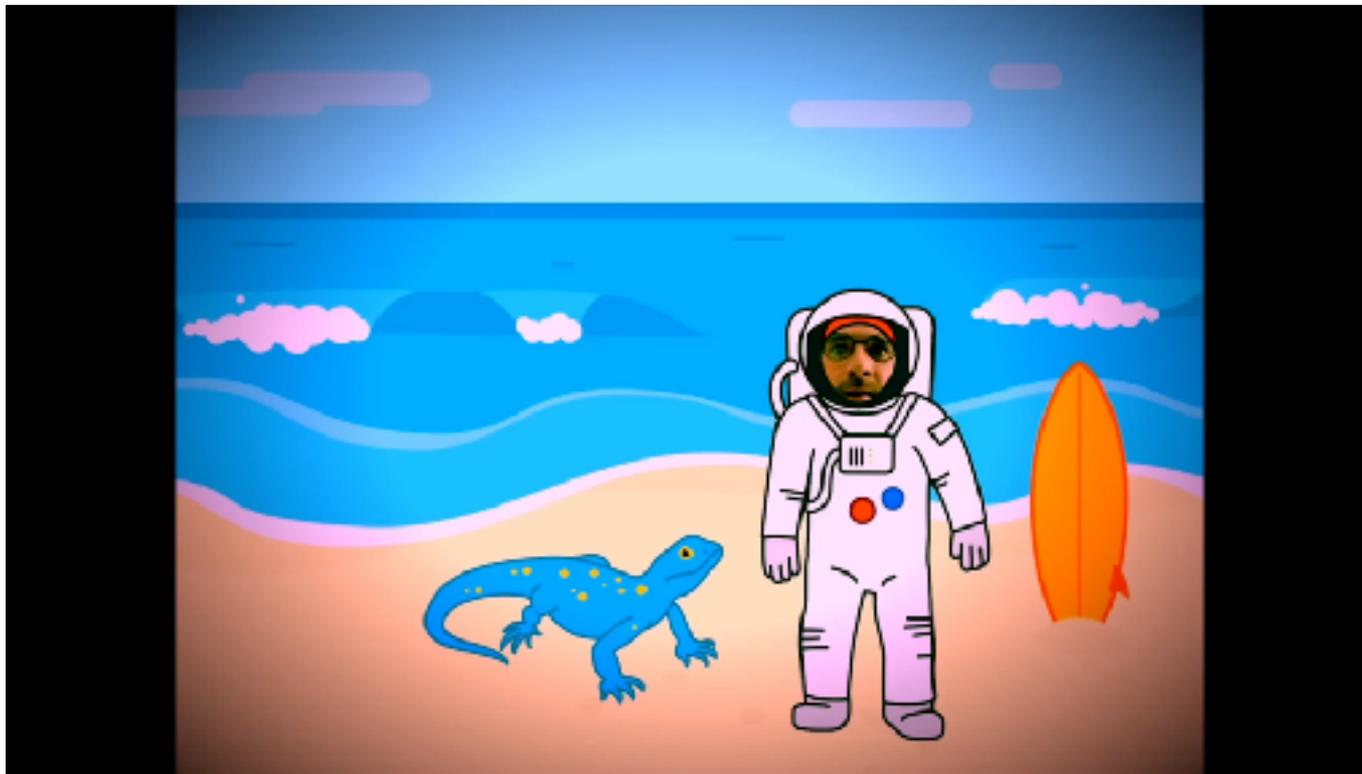
Programmer un dialogue avec temporisation

The image displays the Scratch programming environment. The main stage shows a scene with an astronaut, a blue lizard, and a surfboard on a beach. The script area contains two character-specific scripts:

- Astronaut's Script:**
 - When green flag clicked, play sound: "Beach" (100%)
 - Wait 2 seconds
 - Speak: "Hi!" (100%)
 - Wait 6 seconds
 - Speak: "Hi!" (100%)
 - Wait 7 seconds
 - Speak: "Hi!" (100%)
 - Wait 10 seconds
- Lizard's Script:**
 - When green flag clicked, play sound: "Lizard" (100%)
 - Wait 4 seconds
 - Speak: "Hi!" (100%)
 - Wait 3 seconds
 - Speak: "Hi!" (100%)
 - Wait 10 seconds
 - Speak: "Hi!" (100%)
 - Wait 11 seconds
 - Speak: "Hi!" (100%)

Below the scripts, there are two additional blocks: a "When green flag clicked" block and a "When green flag clicked, play sound: 'Beach'" block.

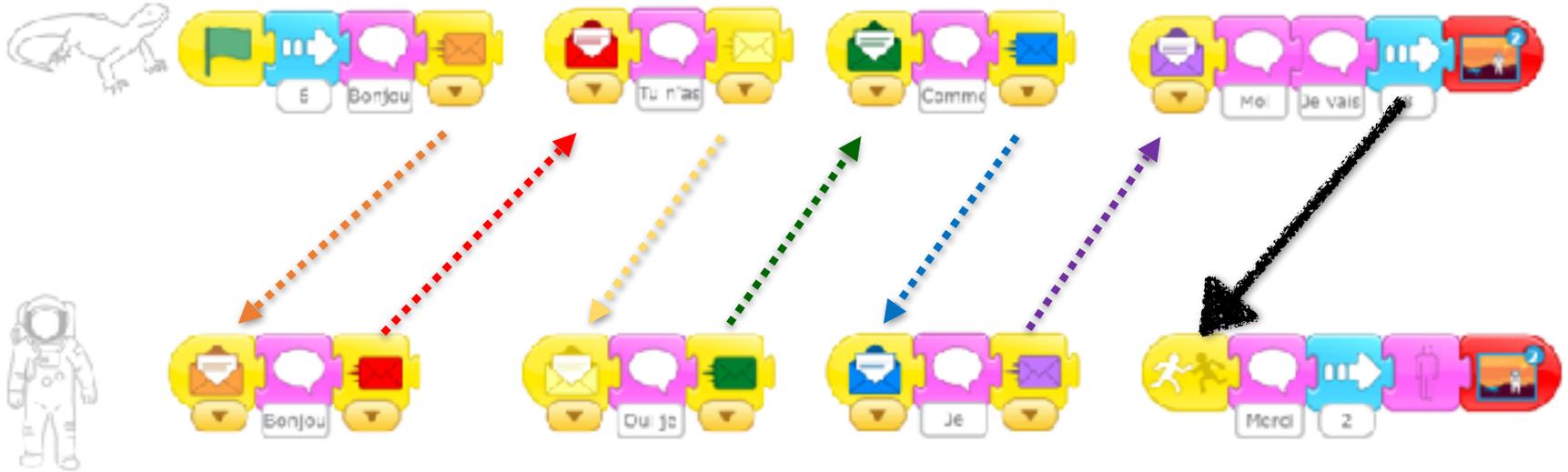
Résultat avec temporisation



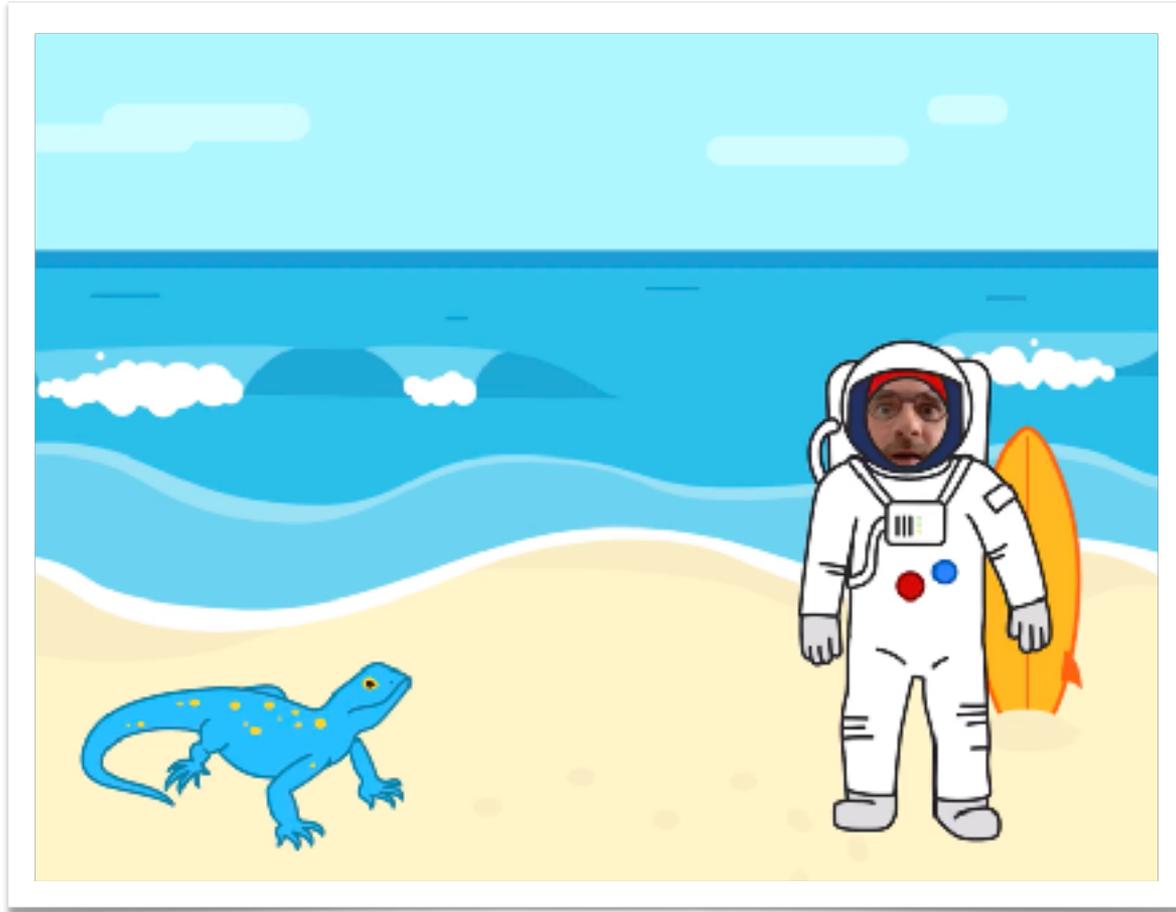
Programmer un dialogue avec les évènements



Les scripts des personnages



Résultat avec évènements



Pour aller plus loin

Ajouter une scène



Insérer le bloc pour basculer vers la nouvelle scène



Ne pas oublier de mettre un bloc de déclenchement du programme dans la nouvelle scène



Quelques ressources

Le référentiel de ScratchJr traduit en français

https://dane.ac-caen.fr/IMG/pdf/referentiel_en_francais_scratch_jr.pdf

Document d'accompagnement Eduscol

https://cache.media.education.gouv.fr/file/Initiation_a_la_programmation/91/0/RA16_C2_C3_MATH_annexe_4_3_scratch_approfondissement_624910.pdf

Les missions de l'Atelier Canopé 78

<https://canope.ac-besancon.fr/codeetrobots/2018/06/scratch-junior-du-cycle-1-au-cycle-3-quelles-usages-en-classe/>

samuel.chalifour@reseau-canope.fr

