

## Module 1 - partie 2 chapitre 1 Racontez une histoire interactive

### Fiche d'identité

Résumé de l'activité	Créer une histoire interactive sur Scratch
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation des blocs de message pour synchroniser des personnages</li> <li>Utilisation des blocs d'interaction avec l'utilisateur</li> </ul>
Durée approximative de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>1h15</li> </ul>
Participants	<ul style="list-style-type: none"> <li>jusqu'à 15 enfants à partir de 8 ans</li> </ul>
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>Au moins 1 ordinateur pour 2 enfants, connecté à Internet</li> <li>Un vidéoprojecteur si possible</li> <li>Un tableau, ou un espace où écrire à plusieurs</li> </ul>
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
Notions liées	<i>programmation créative</i>
Lien éventuel avec le programme scolaire	

### Déroulement

<b>1</b>	<b>Donner la consigne et expérimenter – 15'</b>	
	On va écrire une histoire interactive !	<ul style="list-style-type: none"> <li>Installer les enfants de manière à ce qu'ils soient en situation d'écoute et d'échange (pas devant les ordi allumés) et introduire la séance.</li> </ul>
	Mais d'abord, c'est quoi une histoire ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Activité d'introduction : chacun son tour, chaque enfant va écrire un mot qui lui vient à l'esprit quand on parle d'histoire. Ils peuvent passer plusieurs fois s'ils le souhaitent</li> <li>Ensuite, chacun repasse et souligne un mot qui lui semble pertinent ! Ils peuvent également passer plusieurs fois s'ils le souhaitent.</li> </ul>
	Et une histoire interactive, c'est quoi ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>C'est tout simplement une histoire qui peut changer en fonction de ce que fait la personne qui la "lit". Vous pouvez leur montrer <a href="https://scratch.mit.edu/projects/98624006/">https://scratch.mit.edu/projects/98624006/</a> comme exemple</li> </ul>

# < Class'Code >

2 Raconter son histoire interactive avec Scratch ! - 45'	
Pour commencer, commençons par faire dialoguer deux personnages !	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Expliquer le principe des blocs de message pour faire dialoguer deux personnages</li></ul>
Maintenant, regardons comment rendre notre histoire interactive !	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pour cela, il va falloir demander au "joueur" quelque chose. On peut utiliser le bloc "demander (...)" et attendre avec le bloc "réponse" pour cela</li><li>▪ On peut aussi simplement utiliser le bloc "quand je suis cliqué" avec un autre lutin (comme une pomme qu'il faut récupérer)</li></ul>
Rendons notre histoire un peu plus attractive.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Maintenant que nous avons une histoire interactive qui fonctionne, rajoutons des petits éléments pour la rendre agréable !</li><li>▪ Rajouter du son, des fonds d'écran qui changent au fil de l'histoire, des personnages qui changent de costume, des effets graphiques avec le bloc "ajouter à l'effet ..."</li></ul>

3 Conclusion et partage - 10'	
La séance est passée très vite ! Regardons les projets des autres.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pour la restitution, leur faire changer d'ordinateur et chacun teste le projet d'un autre (ou restitution globale).</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Qu'est-ce que j'ai appris ?</li><li>▪ Qu'est-ce qui était difficile ?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Permettre aux enfants d'exprimer ce qu'ils ont pensé de l'atelier, de poser des questions, etc.</li><li>▪ Leur expliquer ce qu'ils vont faire pendant la séance suivante, le cas échéant :)</li></ul>

## Pour aller plus loin

--	--