

Module 1 - partie 1 chapitre 1 Codez votre portrait

Fiche d'identité

Résumé de l'activité	Créer un portrait sur Scratch pour se présenter et parler de ses centres d'intérêt
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de rajouter des lutins et des arrière plans Utiliser les blocs d'initialisations, de mouvements, et d'apparences

Durée approximative de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> 1h15
Participants	<ul style="list-style-type: none"> jusqu'à 15 enfants à partir de 8 ans
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> Au moins 1 ordinateur pour 2 enfants, connecté à Internet Des feuilles de papier (ou de quoi écrire) Un vidéo projecteur si possible
Préparation	<ul style="list-style-type: none">

Notions liées	<i>programmation créative</i>
Lien éventuel avec le programme scolaire	

Déroulement

1	Donner la consigne – 10'	
	Aujourd'hui, on va coder notre propre portrait, très simple !	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer ce qu'on va faire : créer un petit portrait pour se présenter. Un exemple si besoin : https://scratch.mit.edu/projects/171367740/ ou https://scratch.mit.edu/projects/177247175/
	On va commencer par faire un "portrait chinois" !	<ul style="list-style-type: none"> On explique ce qu'est un portrait chinois Cela permet d'avoir des éléments à insérer dans son portrait sur Scratch, et de ne pas avoir le syndrome de la page blanche 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.

< Class'Code >

2 Le portrait chinois – 5'	
Réalisation du portrait chinois	<ul style="list-style-type: none">▪ Posez leur quelques questions du portrait chinois, "si j'étais un ... je serais". Libre à vous de choisir le sujet, par exemple "un animal", "une couleur", "un lieu", "une action", "un personnage" ...▪ Laissez leur quelques minutes (pas plus de 5) pour répondre aux différentes questions

3 Coder son portrait sur Scratch - 45'	
Comment faire son portrait ? D'abord, il va falloir se représenter !	<ul style="list-style-type: none">▪ Vous pouvez prendre un personnage de la bibliothèque de Scratch, créer un personnage (en mode dessin vectoriel), importer une image depuis Internet, voire une photo si vous avez accès à une webcam ;-)
Maintenant faisons parler notre personnage !	<ul style="list-style-type: none">▪ En combinant les blocs "dire" et "attendre", vous pouvez commencer à faire votre portrait chinois ! Utilisez les réponses aux questions pour parler de vous et de vos centres d'intérêt.
Rajoutons quelques lutins pour parler de vos passions !	<ul style="list-style-type: none">▪ Comme pour votre personnage, vous avez plusieurs manières de le faire▪ Prenez des lutins en rapport avec votre portrait chinois, par exemple l'animal que vous aimeriez être :-)▪ Ensuite, utilisez les blocs "montrer/cacher" avec le bloc "attendre" pour faire apparaître votre lutin quand votre personnage en parle !
Mettons un peu de musique pour finir tout cela.	<ul style="list-style-type: none">▪ Vous pouvez utiliser un son de la bibliothèque de Scratch, ou simplement utiliser les instruments de Scratch avec les blocs "choisir l'instrument", "jouer la note", et bien sûr "attendre"

4 Conclusion - 15'	
La séance est passée très vite ! Regardons les projets des autres.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pour la restitution, leur faire changer d'ordinateur et chacun teste le projet d'un autre (ou restitution globale).
Est-ce que vous arrivez à reconnaître qui a fait quel portrait chinois ?	<ul style="list-style-type: none">▪ Chacun regarde un portrait au hasard et essaie de trouver qui se cache derrière (vous pouvez le faire aussi en global)
Qu'est ce que j'ai appris ? Qu'est ce qui était difficile ?	<ul style="list-style-type: none">▪ Permettre aux enfants d'exprimer ce qu'ils ont pensé de l'atelier, de poser des questions, etc.▪ Leur expliquer ce qu'ils vont faire

<Class'Code>

		<i>pendant la séance suivante, le cas échéant :)</i>
--	--	--

Pour aller plus loin	