

## Cadavre exquis - suite

### Fiche d'identité

|  |   |
|--|---|
| Résumé de l'activité                     | En allant plus loin dans l'activité du cadavre exquis, on explore la notion de champ lexical mais aussi la manière d'appréhender les informations sur Internet.                                 |
| Objectif(s)                              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir ce qu'est un champ lexical</li><li>• Être sensibilisé à la manière de lire et de consommer des informations sur Internet (et ailleurs)</li></ul> |
| Durée approximative de l'activité        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Environ 1h30</li></ul>  |
| Participants                             | <ul style="list-style-type: none"><li>• De 2 à 20 enfants environ (pour un atelier confortable)</li></ul>   |
| Matériel nécessaire                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ordinateurs avec Scratch (accès en ligne ou hors ligne)</li></ul>   |
| Préparation<br>Pré-requis                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Cette activité vient nécessairement après l'activité "Cadavre exquis".</li></ul>  |
| Projet exemple                           | <a href="https://scratch.mit.edu/projects/224237358/">https://scratch.mit.edu/projects/224237358/</a>   |
| Notions liées                            |   |
| Lien éventuel avec le programme scolaire |   |

### Déroulement

|          |   |
|----------|---|
| <b>1</b> | <b>Donner les consignes, reprendre son programme de cadavre exquis – 60'</b>  |
|          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Expliquer ce qu'est un champ lexical, puis reprendre les bases de données, mais uniquement avec un champ lexical particulier, par exemple celui de la science.</li><li>• Pour faire une phrase plus « scientifique », ajouter des nouvelles catégories, par exemple des mots de liaison logiques (or, cependant, donc, ...).</li><li>• S'amuser à générer des textes pseudo-scientifiques en accolant les phrases générées par chacun des enfants.</li></ul>  |
| <b>2</b> | <b>Coder un cadavre exquis avec Scratch – 30'</b>   |
|          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Profiter de l'occasion pour parler de l'<a href="#">affaire Sokal</a> : aller voir sur Internet des générateurs de texte (par exemple <a href="#">ici en anglais</a> ou <a href="#">là en français</a>).</li><li>• Discuter avec les enfants des textes qu'ils lisent sur Internet, sur wikipédia, etc., et aborder la manière critique de lire et consommer les ressources sur Internet (et ailleurs), si besoin en vous aidant de <a href="#">Class'Code 2</a> et <a href="#">Class'Code 4</a>. Cette conclusion peut donner lieu à une vraie activité ou</li></ul> |

# <Class'Code>

Se former pour initier les jeunes à la pensée informatique

simplement une sensibilisation.

## Pour aller plus loin

<https://interstices.info/real-humans-des-machines-qui-parlent-comme-des-hommes-ou-presque/>