

## Mise en scène interactive

### Fiche d'identité

Résumé de l'activité	<p>L'activité consiste à faire apprendre une poésie aux enfants : ils travailleront ensuite sur la manière de la réciter à l'oral devant les autres, ainsi que sur la manière de l'écrire et la coder pour rendre l'expressivité du texte à l'écrit.</p> <p>Variantes : vous pouvez faire le même exercice avec un dialogue de théâtre, une fable, une saynète, etc. : en bref, n'importe quel texte, existant ou créé par les enfants, qui se prête à une petite mise en scène.</p>
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apprendre une poésie et la façon de la réciter de manière expressive.</li><li>• Apprendre à la mettre en scène (et en code) dans Scratch.</li><li>• Apprendre à écrire pour rendre l'intonation à l'écrit (ponctuation, casse, etc.).</li><li>• Apprendre à synchroniser un dialogue, à l'oral et dans Scratch.</li><li>• Le fait de coder la récitation est ludique, mais permet aussi de travailler sur des aspects transverses du numérique et du français : synchronisation des dialogues, expression écrite.</li></ul>
Durée approximative de l'activité	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entre 1h30 et 3h (voire plus) en fonction du nombre de participants, des notions développées par l'enseignant, etc.</li></ul>
Participants	<ul style="list-style-type: none"><li>• De 2 à 16 enfants environ (pour un atelier confortable)</li></ul>
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"><li>• Texte (poésie, fable, saynète, ...) choisi par l'enseignant</li><li>• Ordinateurs avec Scratch (accès en ligne ou hors ligne)</li></ul>
Préparation Pré-requis	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les enfants doivent a minima avoir fait une séance de découverte de Scratch : ils en connaissent l'interface et les fonctionnalités de base.</li></ul>
Projet exemple	<a href="https://scratch.mit.edu/projects/220457495/">https://scratch.mit.edu/projects/220457495/</a>
Notions liées	
Lien éventuel avec le programme scolaire	

### Déroulement

<b>1</b>	<b>Prendre connaissance avec le texte, le jouer éventuellement – 10' à 30'</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Demander aux enfants de lire le texte : ils font connaissance une première fois avec le texte, en silence ou oralement.</li><li>• Demander aux enfants s'il y a des volontaires pour le jouer, texte en main. Si c'est le cas, faire une première "représentation" qui pourra être suivie de commentaires critiques pour donner des idées de mise en scène. Sinon, passer à la suite.</li></ul>

2	Coder le texte avec Scratch – 30' à 60'
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expliquer aux enfants qu'on va coder le texte une première fois avec Scratch : ici, on peut demander aux enfants :<ul style="list-style-type: none"><li>• soit de coder le texte directement : ils procèdent alors par essai-erreur, quitte à recommencer le projet une fois ou deux (mais pas plus !)</li><li>• soit passer par une fiche de conception "analytique" (ou un storyboard) similaire à <a href="#">celle-ci</a> que l'on peut retrouver dans <a href="#">Class'Code 5</a>.</li></ul></li><li>• Visionner les projets terminés et demander aux enfants ce qu'ils pensent des projets des uns et des autres (les critiques doivent être bienveillantes et constructives). Éventuellement, donner une grille (similaire à <a href="#">celle-ci</a> par exemple) pour l'évaluation des projets ("j'aime bien ce projet parce que ...", "ce projet pourrait être amélioré en ajoutant ...", etc.).</li><li>• Expliquer qu'on va améliorer les projets existants en s'intéressant à plusieurs aspects, en particulier:<ul style="list-style-type: none"><li>• la synchronisation des dialogues (qui parle en premier ? que se passe-t-il ensuite ?)</li><li>• comment les personnages déclament leur texte (pauses, silences, ...)</li><li>• comment mettre l'intonation à l'écrit (quelle ponctuation utiliser, comment utiliser la casse)</li><li>• comment les personnages occupent l'espace (la scène dans Scratch, l'espace réel)</li></ul></li></ul>
3	Améliorer son jeu sur l'estrade en améliorant l'animation dans la scène de Scratch – 60' à 90'
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expliquer qu'on va travailler par des aller-retours entre le jeu « réel » et sa correspondance en code informatique afin d'adapter celui-ci au jeu (ou inversement : on pourra adapter le jeu "sur l'estrade" à l'animation codée dans Scratch).</li><li>• Pour la synchronisation des dialogues, on pourra s'aider de <a href="#">Class'Code 1</a>. Si besoin, faire jouer les enfants "en vrai", et faire remarquer l'alternance des dialogues et les temps de pause : le personnage 2 commence-t-il à parler dès que le personnage 1 a fini de parler ? doit-il attendre un signe, un geste ou une action quelconque ? combien de temps durent les silences entre chaque réplique ? quel effet dramatique cela donne-t-il ?</li><li>• Repasser sur Scratch et travailler l'écrit : à quoi sert la ponctuation ? peut-on faire dire à un lutin une phrase très longue et sans pause ? Expliquer aussi que l'utilisation des majuscules donne L'IMPRESSION DE CRIER à l'écrit.</li><li>• Faire à nouveau jouer les enfants "en vrai" pour étudier la manière dont les personnages occupent l'espace : qui bouge ? quand ? comment sont disposés les personnages pour une bonne occupation de l'espace ?</li><li>• Repasser sur Scratch et tenir compte des remarques précédentes pour animer les lutins : les enfants pourront explorer plus avant la catégorie "Mouvement".</li></ul>

# <Class'Code>

Se former pour initier les jeunes à la pensée informatique

- S'amuser à comparer les récitations "en vrai", éventuellement filmées, et les animations dans Scratch.

## Pour aller plus loin
