

FACILACODER

Coder la fable « Le lièvre et la tortue »



Journée 1

Présentation du projet « Coder la fable *Le lièvre et la tortue* »
Écriture ou lecture du script et préparation des différentes scènes

Matériel :

- [Application ScratchJr](#) sur tablette ou sur ordinateur
- [Annexe 1](#) : Fable « Le lièvre et la tortue » (versions d'Esopé et de Jean de La Fontaine)
- [Annexe 2](#) : Fiche « Les fonctions des briques de Scratch JR »
- [Annexe 3](#) : Fiche proposant 3 exemples de fonds pour les 3 scènes
- [Annexe 4](#) : Un script possible
- [Annexe 5](#) : Tableau pour aider à l'écriture du script

Objectifs pour l'enseignant : planifier le travail à réaliser sur la semaine

Objectifs pour les élèves :

- Analyser les actions de chaque personnage et leurs interactions
- Écrire ou lire un script

Pré-requis :

- Avoir étudié une fable « Le lièvre et la tortue ».
- Découvrir les principales fonctionnalités de ScratchJr dans des séances préalables ([Facilacoder Parcours ScratchJR](#) Niveaux vert et bleu pour les cycles 2, tous les niveaux pour les cycles 3).

Descriptif :

1. Expliquer le projet aux élèves : « Nous allons animer la fable « Le lièvre et la tortue » grâce une application de codage : ScratchJr. Nous allons découper la fable en 3 temps qui seront représentés par 3 scènes sur ScratchJr. Pour chaque scène, vous pourrez choisir le fond, les personnages, les mettre en mouvement, les faire parler... ».

2. Rappel des principales fonctionnalités de ScratchJr. Si besoin, un temps de manipulation libre peut être proposé, un exemple de production peut être montré (Facilacoder – Défi 7).

3. Préparation du script

- Présentation des 3 fonds pour les 3 scènes : réflexion collective sur le contenu de chaque scène (Annexe 3).
- En fonction du niveau des élèves, on peut proposer :
 - Lecture du script (Annexe 4) ;
 - Écriture ou début d'écriture du script d'une scène avec description détaillée de tout ce qui va y figurer : les personnages et leur actions, quand et comment faire débiter ces actions (briques vertes), les dialogues ;
 - Écriture ou début d'écriture du script des 3 scènes.

Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu :

La fable va se décomposer en 3 scènes. Il faut prévoir les actions que les personnages vont effectuer pour ensuite pouvoir les programmer grâce aux briques de ScratchJr.

