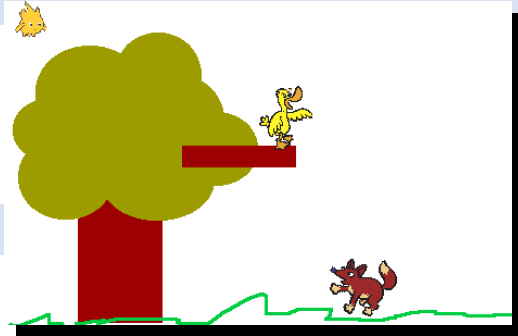


LE CORBEAU ET LE RENARD

EPI FRANÇAIS / MATHÉMATIQUES

Objectif

Dans le cadre d'un EPI (thème Culture et Création artistique), travailler sur la mise en scène d'un texte littéraire à l'aide d'un logiciel de programmation



Cycle/niveau

Cycle 4

Le niveau de classe est à adapter en fonction des objectifs en terme de programmation (et des acquis des élèves) et du choix de la séquence en français.

Prérequis

Aucun

Présentation générale

Dans le cadre d'une séquence de français (sur un roman, un texte de théâtre, des fables ou fabliaux), une sélection de texte sera réalisée. Ces textes seront « mis en scène » sous la forme d'animation réalisée dans le cadre du cours de mathématiques sur le logiciel Scratch.

Nombre d'heures indicatif

Estimation du nombre d'heures dédiées à l'EPI dans les modalités retenues ci-dessous :
10h au total environ avec une heure en co-animation pour la présentation du résultat final.
L'essentiel du travail en cours de Français correspond à l'avancement normal dans le déroulé de la séquence.

Nombre d'heures de mathématiques : **6h environ**

Notions mathématiques abordées

Programmation

Compétences travaillées

Français :

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Mathématiques :

Écrire, mettre au point et exécuter un programme simple

- ➔ Décomposer un problème en sous-problèmes afin de structurer un programme ; reconnaître des schémas.
- ➔ Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme en réponse à un problème donné.
- ➔ Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.

- Programmer des scripts se déroulant en parallèle.
- Notions d'algorithme et de programme.
 - Notion de variable informatique.
 - Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles.

Dispositif matériel

Salle informatique
Scratch

Organisation de classe

Travail individuel
Interdisciplinarité

Nombre d'heures indicatif :

Estimation du nombre d'heures dédiées à l'EPI dans les modalités retenues ci-dessous :
10 h environ avec une heure en co-animation pour la présentation du résultat final.
L'essentiel du travail en cours de Français correspond à l'avancement normal dans la séquence.

Présentation détaillée d'un exemple de scénario pédagogique :

Dans le cadre du présent scénario, un travail sur des fables a été retenu. Il s'adresse davantage à un niveau 5ème avec la découverte du logiciel Scratch.
Le scénario retenu pour l'instant pourrait se décomposer selon les phases suivantes

ETAPES	FRANÇAIS	MATHS
1	Début de la séquence autour d'une première fable	Ajouter dans un programme préparé par l'enseignant le texte de la fable (soit entre des protagonistes, soit avec un narrateur) <i>Initiation au logiciel de programmation</i>
2	Suite de la séquence	Modification simple d'un programme mettant en scène les protagonistes d'une fable (par exemple remplacer l'image d'un personnage par une autre et remplacer le dialogue écrit par un dialogue oral) <i>Appropriation et modification d'un programme existant</i>
3	Travail d'écriture de fable avec 2 ou 3 protagonistes.	Modification plus avancé d'un programme de mise en scène de la fable et introduction de nouveaux scripts dans un programme <i>Appropriation et modification d'un programme existant</i> <i>Création de script</i>
4		Programmation de la fable écrite en cours de français <i>Création d'un programme</i>
5	Retranscription de la fable d'un élève par un autre en regardant la "mise en scène"	
5bis		Pour les élèves les plus rapides et les plus à l'aise, réalisation d'une animation plus compliquée (plus de protagonistes, interactions avec l'utilisateur,...)
6	Séance finale de "diffusion" de l'ensemble des animations réalisés	

Remarques :

Il est possible de se concentrer sur la réalisation d'animations autour d'autres groupements de texte (ou autour d'une œuvre complète) comme des textes de théâtre, des poésies, des nouvelles ou des romans.

Le thème de l'EPI pourrait aussi être remplacé par « langues et cultures étrangères » en réalisant la mise en scène de textes en langues étrangères.

Retour d'expérience

Cette activité a été réalisée dans le cadre d'un club programmation. A ce titre, le déroulé a été un peu différent. En outre, les élèves étaient tous des élèves volontaires.

Séance 1 :

Découverte de scratch

Créer un programme en choisissant un arrière-plan et un lutin qui dira les 5 premiers vers de la cigale et la fourmi, vers par vers.

Lors de cette première séance, quelques élèves ont pris beaucoup de temps pour choisir les visuels au détriment de la programmation. Cependant, la plupart ont réussi à faire ce qu'il fallait.

Certains ont voulu faire déplacer le lutin entre chaque vers.

D'autres ont voulu faire réciter le lutin en parlant : découverte des scripts simultanés.

Séance 2 et 3

Introduction de la cigale et la fourmi

Découverte des événements

Dès la séance 3 certains élèves avaient fini la réalisation

Séances ultérieures

Mise en autonomie complète pour réaliser une animation du corbeau et du renard. En 1h certains élèves ont réussi à réaliser le programme en personnalisant l'arrière plan et les personnages