

PROJETS MULTIMEDIA

Fiche synthétique de présentation du projet

Contexte

Dans le cadre d'un partenariat entre le centre socioculturel et l'école du quartier, des projets autour des numériques sont mis en place, à la demande des enseignants. Il s'agit d'intervenir dans les classes de cycle 3, sur la thématique du numérique, à raison d'une demi-journée par semaine pendant un trimestre. Les projets proposés sont élaborés en collaboration avec chaque enseignant, adaptés aux besoins, au projet de classe, au niveau des élèves.

Ce document présente des exemples de projets, comme base de dialogue pour la création des futurs modules.

Scratch - Séquences animées (à partir du CE2)

Réalisation de scénettes : animation et déplacements de personnages, dialogues, enchaînements de séquences. On peut partir d'un livre ou d'un film étudié en classes, ou de scènes imaginées par les enfants sur un thème.

→ Ces projets permettent de se familiariser avec l'environnement de Scratch, de découvrir les bases de la programmation et de travailler de manière transversale dans le cadre d'un projet de classe.

On peut aussi...

- Compléter ces scénettes avec du son (enregistré en classe ou non),
- Utiliser des dessins scannés, des images recherchées en classe, dessinées par les enfants avec un logiciel...
- Ajouter des éléments interactifs (à partir du CM1)

Exemples :

- Pierre et le loup
(CE2-CM1 bilingue, Christelle Le Goff - CM1/CM2, Stéphanie Massiot - CLIS, Yann Huitorel)
- Les 3 petits cochons <https://scratch.mit.edu/studios/1945209/> (CE1-CE2 bilingue, Christelle Le Goff)
- Scénettes autour du vivre ensemble <https://scratch.mit.edu/studios/2214803/> (CE2, Cathie Tutrice et Anne Boisseau)

Scratch - Jeux et interactivité (à partir du CM1)

Réalisations de scènes interactives ou codage de jeux simples où on doit utiliser la souris ou le clavier pour interagir avec le programme créé par les enfants. Il peut s'agir d'un jeu type labyrinthe, pong, attrape moi, course... ou d'un genre de "carte interactive" (un visuel avec des éléments à cliquer)

→ Ces projets permettent d'aller vers une démarche de programmation plus avancée : recherche d'erreur, utilisation de boucles, de tests logiques, de capteurs, d'opérateurs...

On peut aussi...

- Faire le lien avec l'électricité / la conductivité en créant une manette de jeu pour remplacer les touches du clavier (Makey Makey <https://www.youtube.com/watch?v=rfQqh7iCcOU>)
- Varier le niveau d'implication des enfants en fonction des priorités, de l'âge, du travail faisable en classe... : bande son, dessin des décors et personnages, niveaux de jeu, 'remix' de jeux existants sur le site...

Exemples :

- L'histoire du cinéma - Labyrinthes et devinettes <https://scratch.mit.edu/studios/1871437/>
(CM1-CM2 Mathieu Fernandez)
- Jeu 'Attrape moi' <https://scratch.mit.edu/projects/10128368/>
- Jeu Pong <https://scratch.mit.edu/projects/10128515/>
- Jeu Course <https://scratch.mit.edu/projects/123489987/>
- Carte interactive : <https://scratch.mit.edu/projects/123490767/>

Le principe de la carte interactive peut s'adapter à de nombreux projets : carte géographique, devinettes, paysage avec éléments à retrouver, chambre avec mes objets préférés...