

# SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE

**Sujet :**  
Récit interactif d'événements historiques

**Matière:** Histoire

**Âge des élèves :** 11-16 ans

**Durée de la session :** plusieurs sessions

## Objectifs

Améliorer les compétences en matière de codage et de narration grâce à Scratch.

Comprendre un événement historique, en identifiant les faits essentiels et les motivations.



## Matériel/ressources

Ordinateurs ou tablettes, stylos, papier, cahiers, manuels d'histoire



## Description de la leçon

### Introduction (10 minutes)

- Révision de l'objectif : Expliquer le but de la leçon : comprendre les événements historiques par le biais d'une narration interactive.
- Présentation de Scratch : Présenter brièvement l'utilisation de Scratch pour donner vie à des événements historiques. Les élèves doivent avoir une connaissance préalable de Scratch.

### Sélection d'un événement historique (10 minutes)

- Choix de l'événement : Choisissez avec l'élève un événement historique qu'il trouve intéressant ou qui a été abordé récemment dans ses études, par exemple une bataille importante, un événement politique ou un mouvement social. Expliquez pourquoi la compréhension des motivations, du contexte et des personnages impliqués dans cet événement peut approfondir leur compréhension de l'histoire.

### Brainstorming et planification (30 minutes)

- Mise en scène : Aidez l'élève à visualiser l'événement. Encouragez-le à imaginer où et quand l'événement a eu lieu, qui sont les principaux personnages et quels sont leurs rôles ou leurs motivations. Ils doivent prendre des notes sur le décor et les personnages principaux.
- Création d'un dialogue : Guidez l'élève dans la rédaction d'un court dialogue pour les moments clés. Le dialogue doit refléter l'importance historique et les motivations des personnages impliqués. Par exemple, s'il s'agit d'une bataille, l'élève peut rédiger une conversation entre des généraux planifiant une stratégie ou des soldats discutant de l'impact de la bataille.





## Description of the lesson

### Introduction à Scratch (30 minutes)

- Démonstration de Scratch : Démontrez les fonctions essentielles de Scratch, telles que l'ajout de personnages, l'animation des mouvements, la modification des décors et l'ajout de sons. Montrez-leur comment ces éléments peuvent être combinés pour créer une scène interactive attrayante.

### Créer des récits interactifs (60 minutes)

Programmation de la scène : Aidez l'élève à utiliser Scratch pour programmer la scène qu'il a choisie.

- Ajoutez des personnages pour représenter les figures historiques.
- Mettre en œuvre le dialogue en se basant sur leur scénario.
- Animer les personnages pour qu'ils interagissent ou se déplacent au fur et à mesure que la scène se déroule.
- Sélectionner ou créer une toile de fond représentant le cadre historique.
- Ils peuvent éventuellement ajouter des effets sonores ou de la musique pour rendre la scène plus immersive.

### Présentation et réflexion (10 minutes)

- Présentation : Demandez à l'élève de présenter la scène interactive qu'il a réalisée, en décrivant l'événement historique, les personnages impliqués et les raisons pour lesquelles ce moment était important.
- Réflexion : Terminez par une discussion sur ce qu'ils ont appris sur l'événement historique. Encouragez-les à indiquer quelle partie a été la plus intéressante ou la plus difficile et à parler des techniques de codage ou de narration qu'ils aimeraient explorer plus avant.

