



ÉMOCODE

"À la rencontre des émotions"

ENSEIGNANT

ÉLÈVES





Je sais que tu es le professeur et que tu sais tout, mais s'il te faut de l'aide, je serai toujours là pour t'aider. Si tu en as besoin, bien sûr !

POUR LES ENSEIGNANTS.

ORGANISATION

INFORMATIONS RÉSUMÉES
SUR LA DURÉE, LE THÈME ET
LES MATÉRIEAUX UTILISÉS
DANS LES ACTIVITÉS.

ACTIVITÉS

DANS CETTE SESSION, LES
ACTIVITÉS SONT DÉTAILLÉES
ET L'ENSEIGNANT PEUT
SUIVRE CHAQUE ÉTAPE
FRANCHIE AVEC SES ÉLÈVES.

ORGANISATION

POUR LES ENSEIGNANTS.

Séance	Résumé	Matériel
1. Émotions et actions  Durée: 45 minutes	- Chercher à relier des émotions et des actions qui peuvent les caractériser: sauter de joie... rougir de colère. - Créer un catalogue d'actions associées à des émotions.	- fiche 1 (à projeter) - fiches 2.1 à 2.7 (1 par groupe ou par élève) - affichage numérique
2. Production d'écrits  Durée: 45 minutes	Écrire une courte histoire mettant en jeu 1 ou 2 émotions du catalogue.	- catalogue des émotions (élaboré par les élèves lors de la séance 1, 1 par groupe) - fiches 3.1 à 3.4 (1 par groupe) - fiche 4 (1 par groupe ou par élève)
3. Écriture et codage  Durée: 45 minutes	- Transposer ces émotions dans de courtes séquences de programmation et coder l'histoire avec ScratchJr. - Créer une banque de programmes.	- catalogue des émotions élaboré en séance 1 (1 par groupe) - fiches 4 et 5 (1 par groupe) - histoires écrites en séance 2 - tablette / application ScratchJr (1 par groupe) - affichage numérique
4. Codage et écriture (facultatif)  Durée: 45 minutes	Transposer un programme informatique en texte littéraire.	- copies d'écran (imprimées) des programmes élaborés en séance 3 - tablette / application ScratchJr (1 par groupe)

ACTIVITÉS

SUIVI TEMPS RÉEL

SEANCE 01

SEANCE 02

SEANCE 03

SEANCE 04

Séance 1 : Emotions et actions



Emotions et actions

Temps 1.1 :
Présentation générale
du scénario aux élèves

Nous allons écrire et transposer une histoire à l'aide d'outils numériques pour découvrir comment l'informatique permet de raconter des histoires autrement. Vous apprendrez à transformer une histoire en programme et inversement, en utilisant l'application ScratchJr. Nous écrirons des histoires autour des émotions en mettant en scène le personnage Scratch (ou un autre de la galerie). D'abord, nous définirons et comprendrons les émotions, puis nous créerons et programmerons nos histoires dans

Scratchjr.

Collectif

TEMPS 1.2 :

RECONNAÎTRE ET DÉFINIR
LES ÉMOTIONS

Qu'est-ce qu'une émotion ?

Collectif

Temps 1.3 : Associer
une émotion à un
adjectif, un verbe, une
action, un
comportement

Pour chaque émotion, sélectionnez des adjectifs et des actions qui la décrivent. Par exemple, pour la joie : adjectifs comme joyeux, content, et action comme sourire. Par groupes, notez sur une feuille les adjectifs et actions définissant l'émotion que vous étudiez.

**Groupe de 3 ou
4 élèves**

Temps 1.4 : Mise en
commun : réaliser un
catalogue pour chaque
émotion

Chaque groupe présente à la classe son travail sur les émotions.

Collectif



Séance 02 Production d'écrits

Temps 2.1 : Présentation de la séance	En groupe, écrivez une histoire où vos personnages ressentent une ou deux émotions, avec des paroles et/ou actions qui en découlent. Ensuite, programmez cette histoire dans ScratchJr en utilisant les personnages, objets, et décors disponibles (fiches 3.1 à 3.4). Respectez les consignes suivantes : histoire simple (pas trop d'actions) ; un seul lieu ; deux personnages maximum ; inclure des paroles ou des pensées.	Collectif
Temps 2.2 : Choix d'une ou deux émotions et d'action(s) associée(s)	Voici les personnages, décors et accessoires disponibles dans ScratchJr. En groupe, choisissez une ou deux émotions et imaginez une histoire en utilisant ces éléments visuels. Plusieurs groupes peuvent travailler sur la même émotion. Pour vous aider, une grille (fiche 4) est disponible avec les lignes suivantes : Début de l'histoire (situation initiale) ; Un événement se produit ; Une émotion est ressentie et une action se déroule ; Fin de l'histoire (situation finale).	Groupe de 3 ou 4 élèves
Temps 2.3 : Ecriture de l'histoire	Vous avez imaginé une histoire avec les personnages, décors et accessoires de ScratchJr. Maintenant, écrivez cette histoire en respectant les consignes suivantes : histoire simple (pas trop d'actions) ; un seul lieu ; deux personnages maximum ; inclure des paroles ou des pensées ; texte entre 5 et 10 lignes. Pour rappel, vos personnages doivent ressentir une ou deux émotions, avec des paroles et/ou actions en conséquence.	Groupe de 3 ou 4 élèves
Temps 2.4 : Mise en commun des histoires	Chaque groupe prend le temps de lire sa production à l'ensemble de la classe.	Collectif

Séance 03 : Ecriture et codage



Temps 3.1 : Révision et reprise en main de ScratchJr

Qui se rappelle à quoi servent les briques jaunes? Les briques bleues? Puis les violettes?...

Collectif

Temps 3.2 : Ecriture du programme dans ScratchJr

Chaque groupe reprend l'histoire écrite la dernière fois et doit maintenant la transposer dans l'application ScratchJr, c'est-à-dire coder cette histoire en programme.

Groupe de 3 ou 4 élèves

Temps 3.3 : Partage et mutualisation des programmes

Les groupes présentent leurs réalisations à la classe qui doit identifier l'émotion qui a été mise en scène.

Collectif

Séance 04 : Codage et écriture



Temps 4.1 : Présentation de la séance

Chaque groupe recevra les images ScratchJr d'une histoire écrite par un autre groupe.
D'abord, vous devrez programmer cette histoire pour la faire jouer dans ScratchJr.
Ensuite, en groupe, vous reconstruirez une nouvelle histoire à partir du programme. À la fin, nous comparerons les histoires initiales et celles reconstruites.

**Groupe de 3 ou
4 élèves**

Temps 4.2 : Activité de codage

Chaque groupe reçoit des captures d'écran imprimées du code d'une histoire créée par d'autres camarades (une capture par lutin). Reprogrammez chaque lutin dans ScratchJr en utilisant ces captures. Nous vous aiderons à coder pour que votre programme reflète l'histoire transmise par l'autre groupe.

**Groupe de 3 ou
4 élèves**

Temps 4.3 : Activité d'écriture

Après avoir visionné le programme codé par vos camarades, vous allez écrire l'histoire en version littéraire. Utilisez ce que vous avez vu à l'écran pour transposer le programme en texte. Pensez à : structurer la narration (décors, situation initiale) ; Décrire les personnages, leur apparence et leurs émotions ; Relater les événements ; Transcrire les dialogues.
Appuyez- vous sur les outils descriptifs des émotions créés lors de la séance 1 (Catalogue des émotions).

**Groupe de 3 ou
4 élèves**

Temps 4.4 : Mise en commun

Chaque groupe viendra présenter son travail d'écriture en lisant à la classe l'histoire qu'il a créée à partir du programme.

Collectif

SUIVI EN TEMPS RÉEL POUR LES ENSEIGNANTS.

EQUIPE 01 - EN COURS DE CRÉATION



EQUIPE 02 - A TERMINÉ L'ACTIVITÉ



EQUIPE 03 - L'ORGANISATION DES
TÂCHES



EQUIPE 04 - ILS N'ONT PAS PU
DÉMARRER L'ACTIVITÉ



GROUPE 01



GROUPE 02



GROUPE 03



GROUPE 04



[Scratch](#)[Histoires](#)

SCRATCHJR ÉMOCODE

"À la rencontre des émotions"

Bienvenue ! Ici, à
Émocode, nous allons
apprendre beaucoup de
choses ensemble !

Je m'appelle ScratchJr !
Mes amis et moi t'aiderons à
traverser cette aventure dans
le monde des histoires et des
émotions.



[Ressources](#) [Assistance technique](#) [Communauté](#)



Activités

**Vous pouvez ici
participer à nos
aventures ! Prêtez
attention aux
instructions, elles
seront très
importantes si nous
voulons atteindre
nos objectifs
ensemble !**



Carte de l'aventure !

**Cette carte vous
permettra de voir
exactement où vous
en êtes dans
l'aventure, et vos
collègues aussi.
Peut-être ont-ils
besoin d'aide ?**



Bibliothèque des émotions !

**Dans la bibliothèque
des émotions, vous
pouvez consulter les
différents types
d'émotions que nous
ressentons et
nommons.**





SCRATCH



Activités

Les activités sont comme une porte d'accès au monde des émotions de Scratch. Chaque séance de cette aventure est très importante ; il faut être très attentif aux instructions de notre ami. Il vous accompagnera tout au long de cette aventure !



ALLONS-Y !





SCRATCH



Carte de l'aventure !

Prêts pour l'aventure ? 🗺️

La carte magique va te guider tout au long de ton incroyable périple ! Elle te montre où tu es et où se trouvent tes amis. Mais attention : parfois, ils auront besoin de ton aide ! 🤝

Le but de l'aventure n'est pas d'arriver le premier, mais de faire en sorte que tout le monde arrive ensemble. Alors, explore, aide tes amis et surtout, amuse-toi bien ! 🎉

Bonne chance, petit aventurier ! 🌟

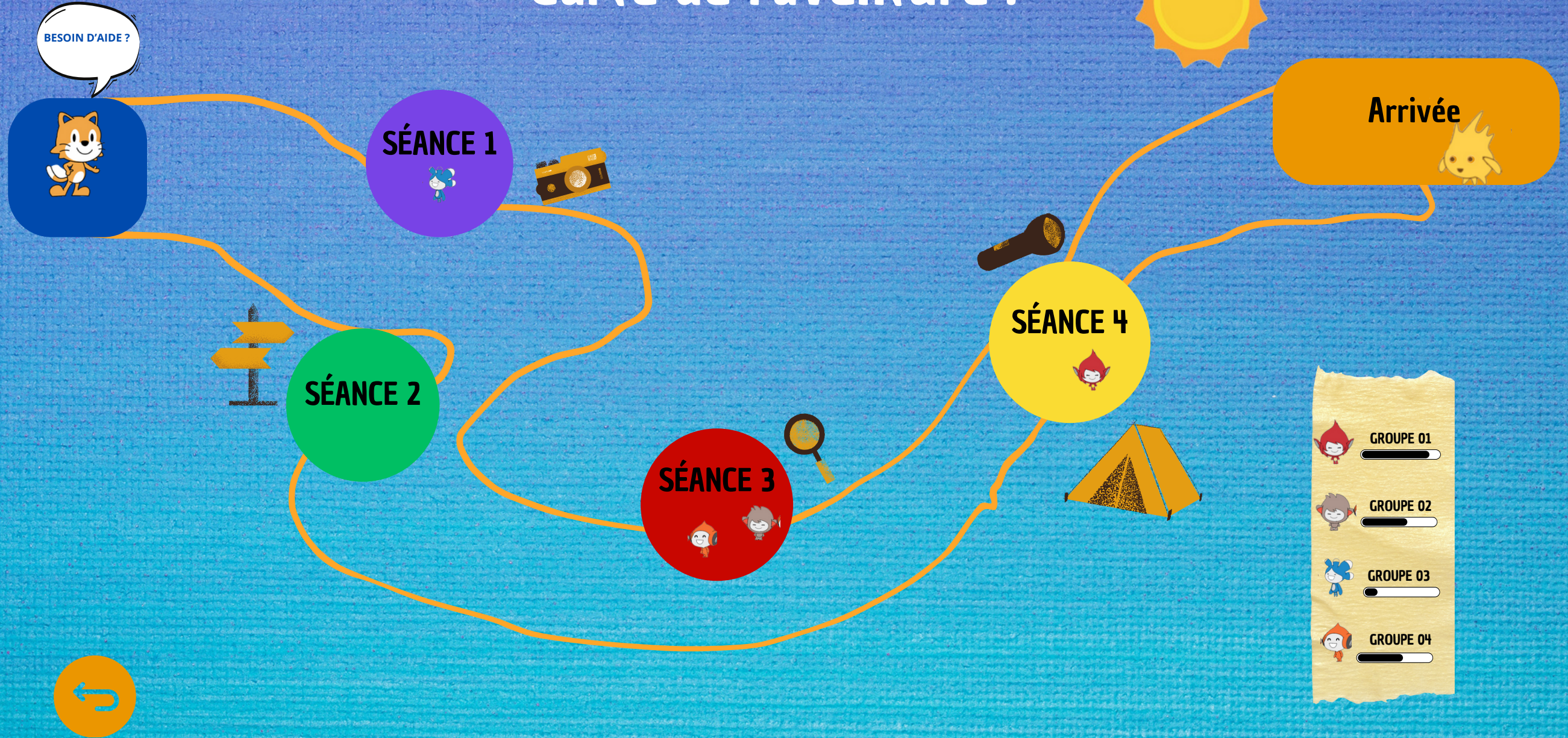


ALLONS-Y !





Carte de l'aventure !

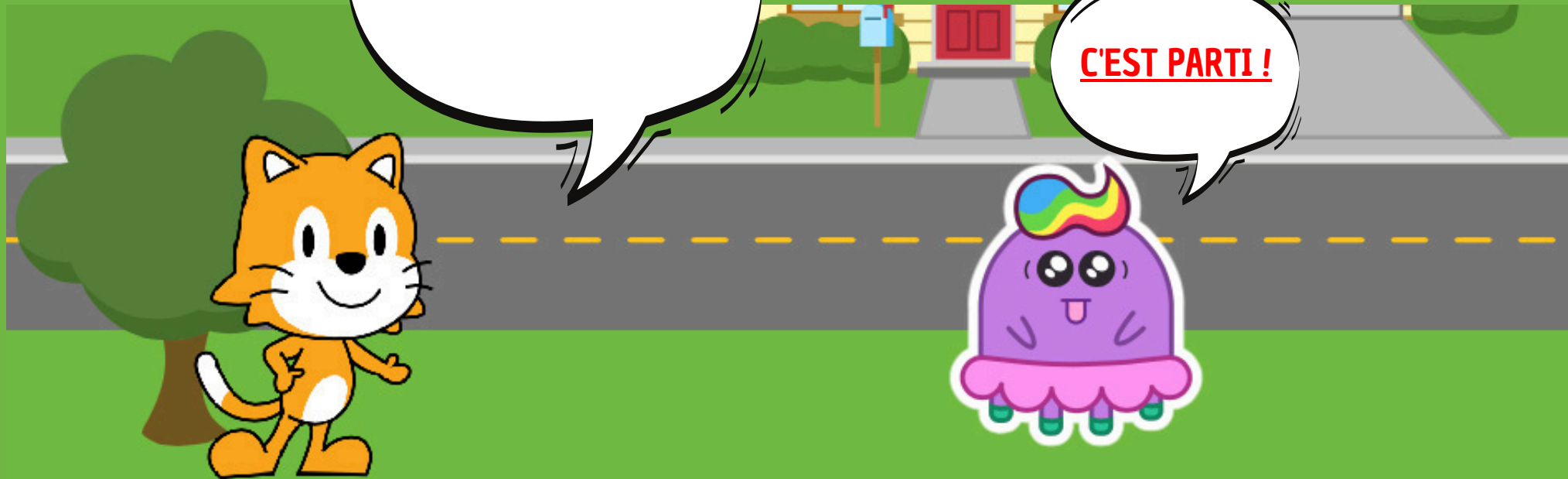




BIENVENUE !

TAPEZ LE NOM DE VOTRE GROUPE :

C'EST PARTI !



SEANCE 1 : RECONNAÎTRE ET DÉFINIR LES ÉMOTIONS



SEANCE 1 : ASSOCIER UNE ÉMOTION

BESOIN D'AIDE ?



CHOISISSEZ UNE
ÉMOTION! VOUS POUVEZ
UTILISER LA
BIBLIOTHÈQUE DES
ÉMOTIONS POUR VOUS
AIDER



[bibliothèque
des émotions](#)



SEANCE 1 : ASSOCIER UNE ÉMOTION

BESOIN D'AIDE ?



NOTEZ LES ADJECTIFS ET LES VERBES / LES ACTIONS QUI POUR VOUS DÉFINISSENT
L'ÉMOTION SUR LAQUELLE VOUS TRAVAILLEZ.

ADJECTIFS

VERBES / ACTIONS



[bibliothèque
des émotions](#)



BESOIN D'AIDE ?



FIN DE LA PREMIÈRE ÉTAPE!

**BRAVO ! FÉLICITATIONS
AUX ENFANTS ! VOUS
AVEZ BIEN TRAVAILLÉ.
C'EST PARTI ! BRAVO!**





Bibliothèque des émotions



Connaissez-vous les émotions ?

Émotions 01



LA TRISTESSE

Émotions 02



LA JOIE

Émotions 03



L'ANGOISSE

Émotions 04



LA COLÈRE

Émotions 05



L'ÉTONNEMENT

Émotions 06



LE MALAISE

Émotions 07



MÉFIANCE

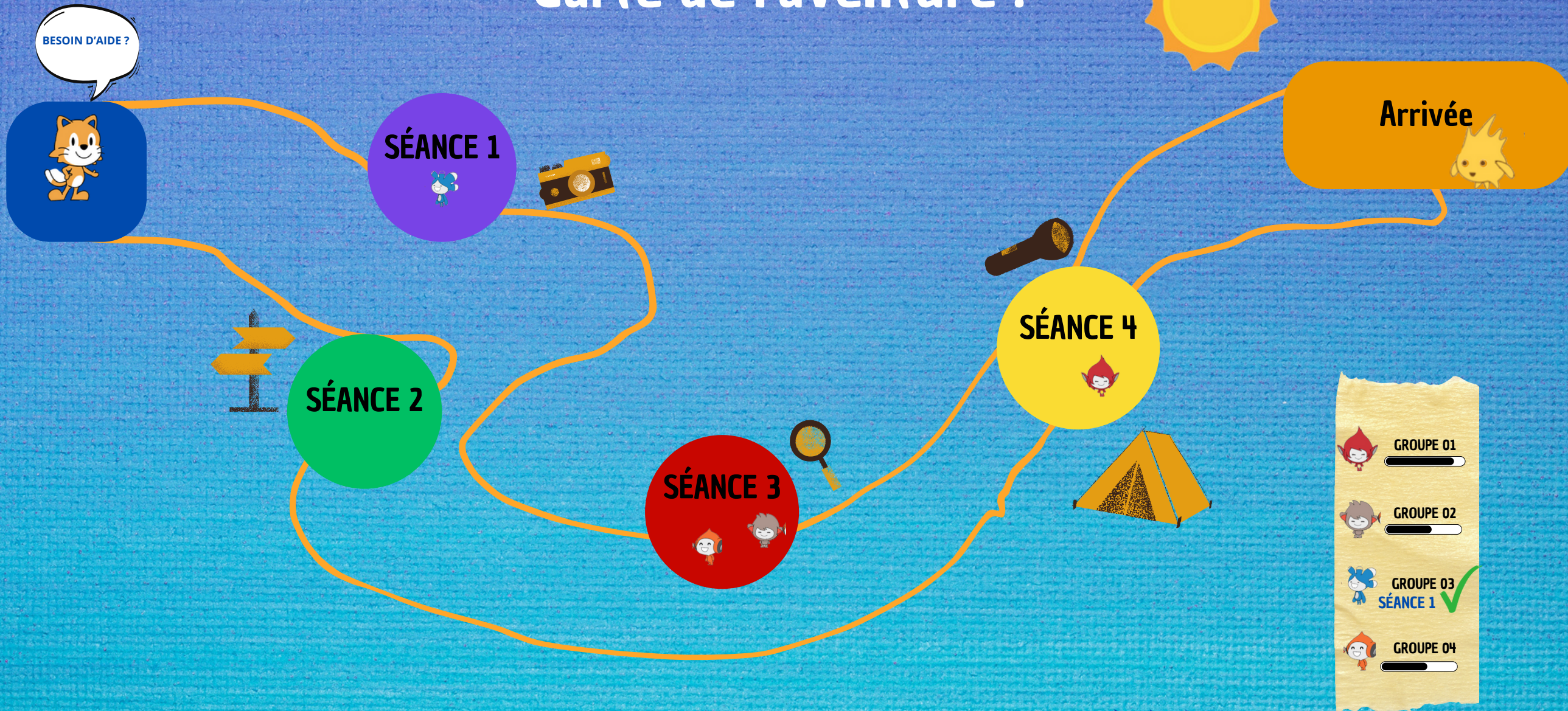
Émotions 08



EN AMOUR



Carte de l'aventure !

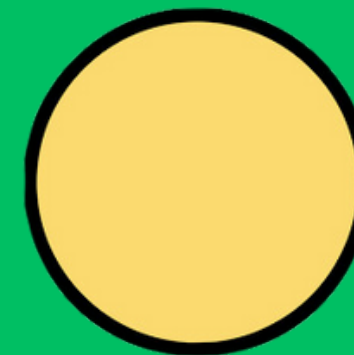
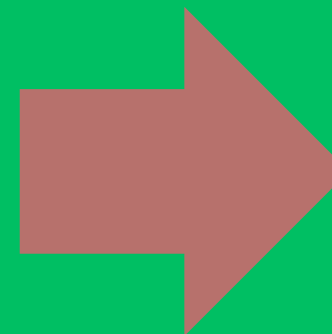
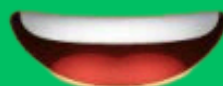


	GRUPE 01	
	GRUPE 02	
	GRUPE 03 SÉANCE 1	✓
	GRUPE 04	





COMMENT VOUS SENTEZ VOUS ? CRÉEZ
L'ÉMOTION QUI REPRÉSENTE LE MIEUX LE
GROUPE!



SEANCE 2

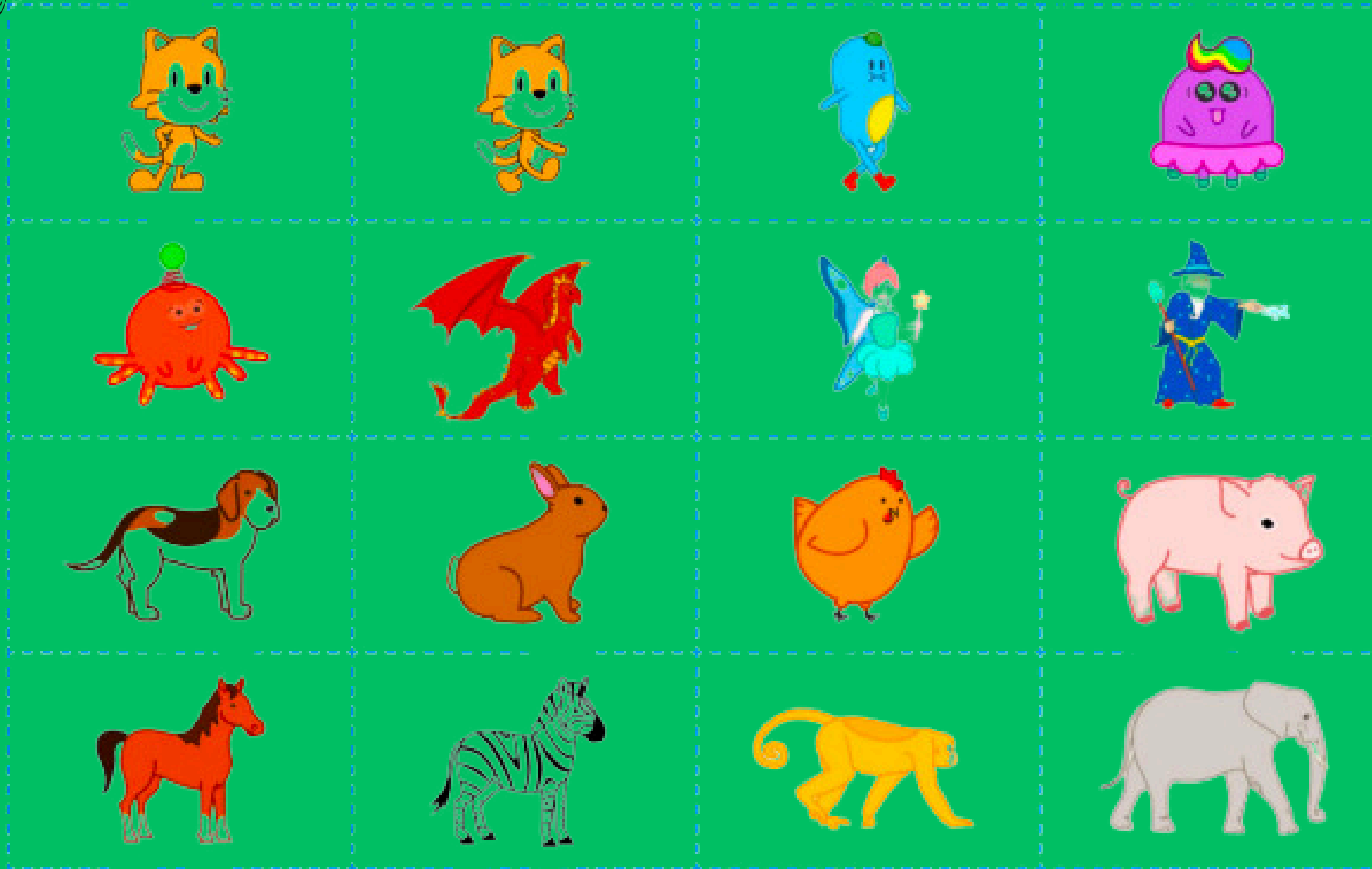
05 : 00

ÉCOUTE ATTENTIVEMENT
LES CONSIGNES DE TON
ENSEIGNANT!



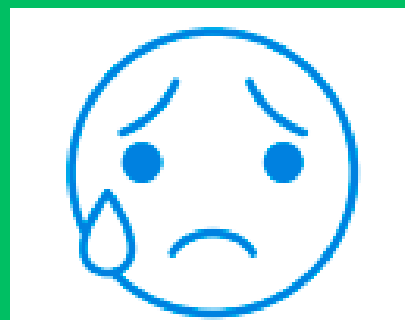
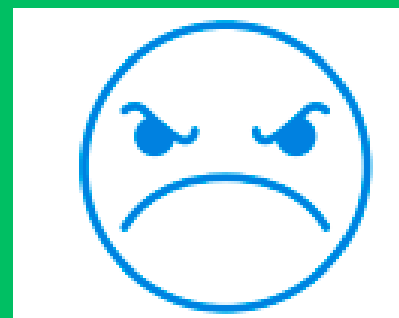
BESOIN D'AIDE ?

CHOISISSEZ VOS PERSONNAGES, DÉCORS ET ACCESSOIRES





CHOISISSEZ UNE OU DEUX ÉMOTIONS



BESOIN D'AIDE ?



DÉBUT DE L'HISTOIRE
(SITUATION INITIALE)

UN ÉVÉNEMENT
SE PRODUIT

IMAGINEZ VOTRE
HISTOIRE À PARTIR
DES IMAGES ET
ÉMOTIONS QUE VOUS
AVEZ CHOISIS



UNE ÉMOTION
(OU DEUX)
EST RESSENTIE
ET UNE ACTION
SE DÉROULE.

FIN DE L'HISTOIRE
(SITUATION FINALE)





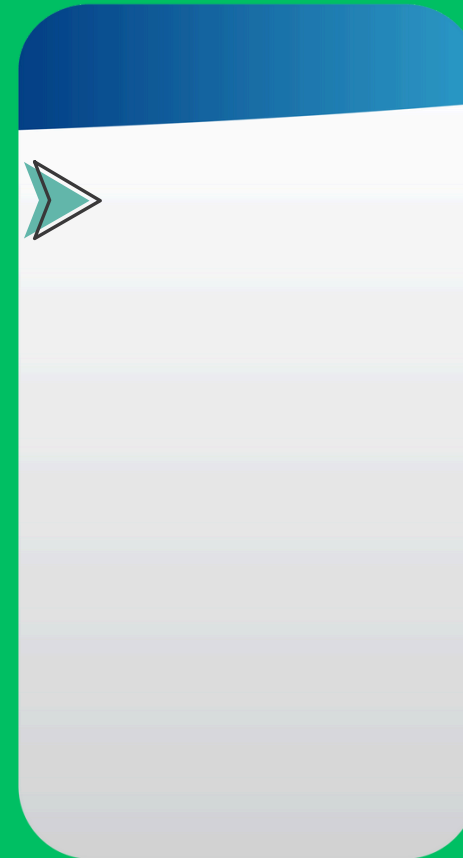
BESOIN D'AIDE ?

DÉBUT DE L'HISTOIRE
(SITUATION INITIALE)

UN ÉVÉNEMENT
SE PRODUIT

ÉMOTION RESENTIE
ACTION SE DÉROULE.

FIN DE L'HISTOIRE
(SITUATION FINALE)



BESOIN D'AIDE ?

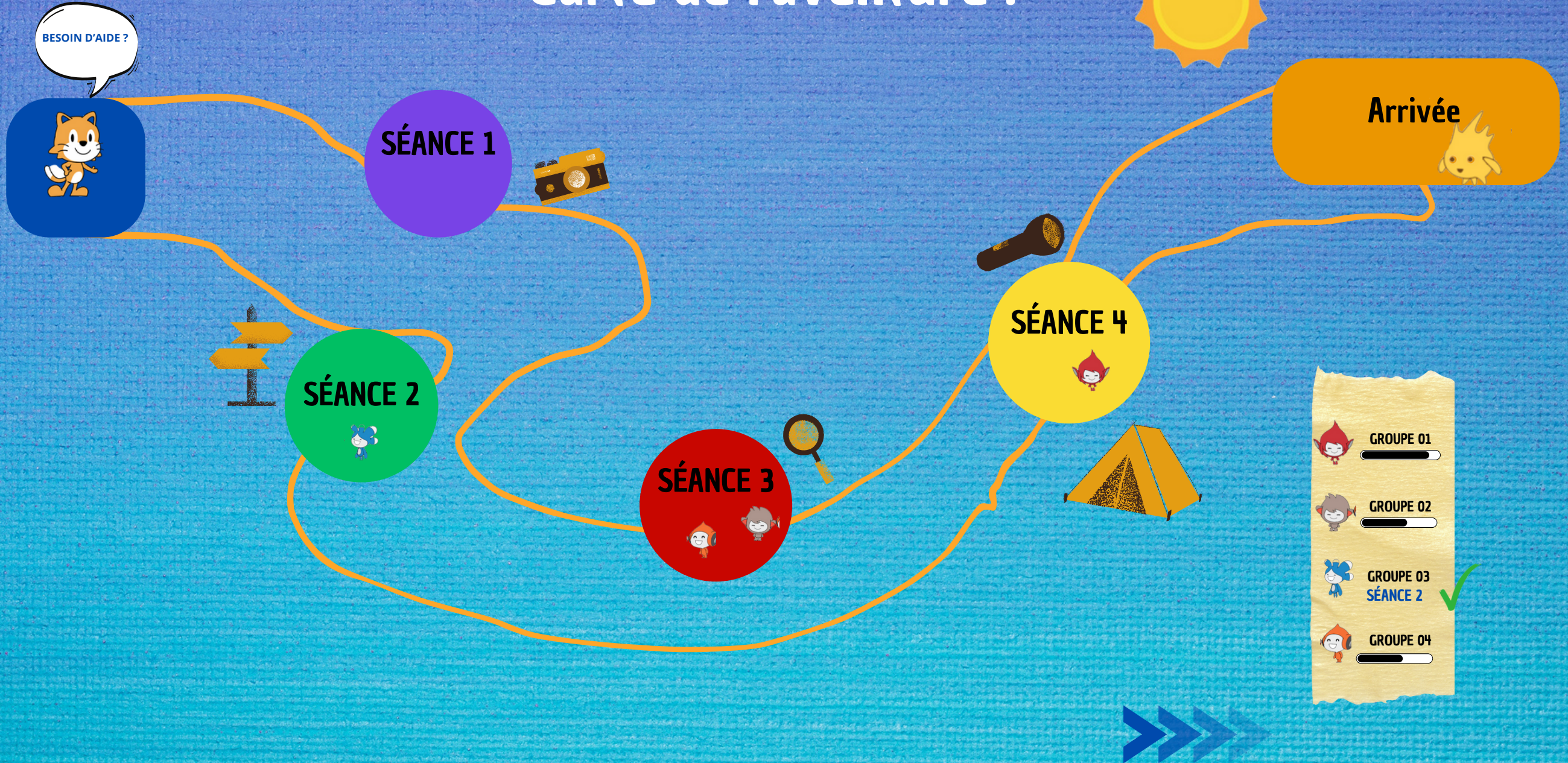


FIN DE LA DEUXIÈME ÉTAPE!

**BRAVO ! FÉLICITATIONS
AUX ENFANTS ! VOUS
AVEZ BIEN TRAVAILLÉ.
C'EST PARTI ! BRAVO !**

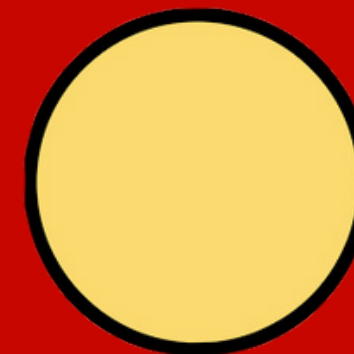
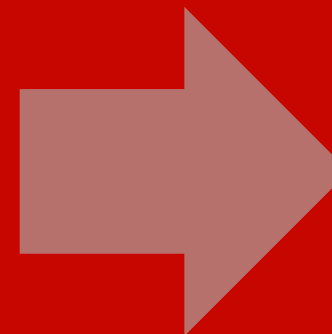
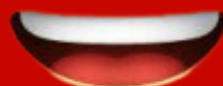


Carte de l'aventure !



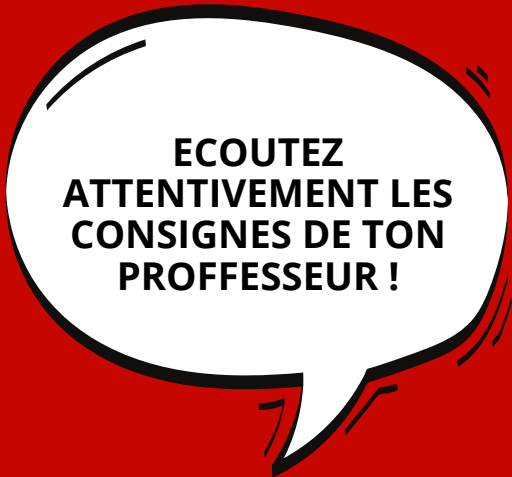


COMMENT VOUS SENTEZ VOUS ? CRÉEZ
L'ÉMOTION QUI REPRÉSENTE LE MIEUX LE
GROUPE!



QUI SE RAPPELLE A QUOI
SERVENT LES BRIQUES
BLEUES ? PUIS LES
VIOLETTES ?



A white speech bubble with a black outline and a tail pointing towards the Scratch cat.

**ECOUTEZ
ATTENTIVEMENT LES
CONSIGNES DE TON
PROFESSEUR !**



The Scratch cat character, an orange cat with a white belly and face, standing and smiling.

ET MAINTENANT ON VA
CODER ENSEMBLE
L'HISTOIRE , JE SUIS LA
POUR T'AIDER ...



SCRATCH SE PROMÈNE DANS LA FORÊT,
IL RENCONTRE SON AMI.



SCRATCH ET SON AMI SONT HEUREUX DE SE
RETROUVER, ILS SAUTILLENT DE JOIE.



OU



UTILISATION DES
COMMANDES VERS LE
HAUT ET LE BAS POUR
RÉALISER L'ACTION DE
SAUTER
OU UTILISATION DU
BLOC «SAUTER»





BESOIN D'AIDE ?

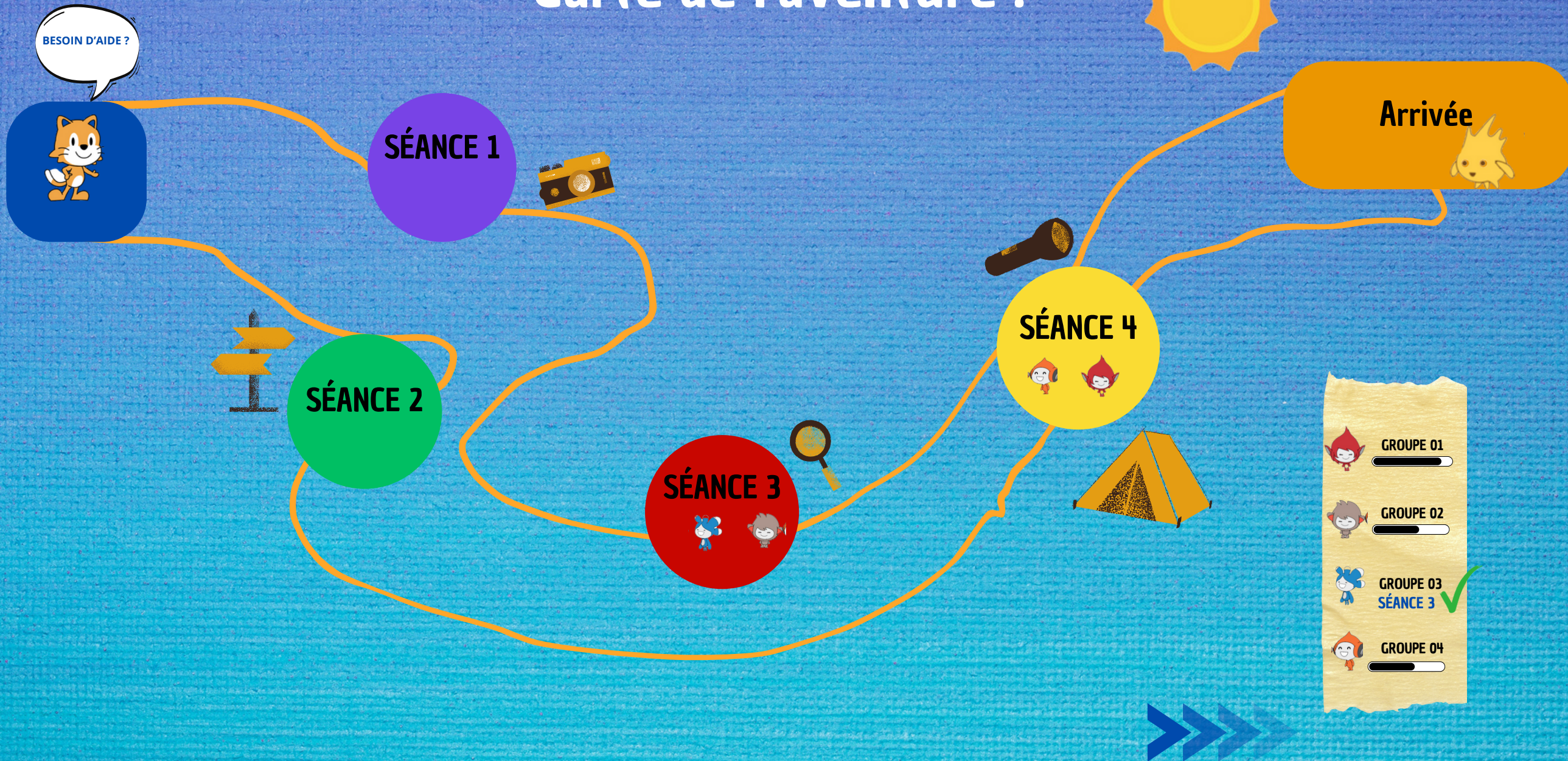


FIN DE LA TROISIÈME ÉTAPE!

**BRAVO ! FÉLICITATIONS
AUX ENFANTS ! VOUS
AVEZ BIEN TRAVAILLÉ.
C'EST PARTI ! BRAVO !**



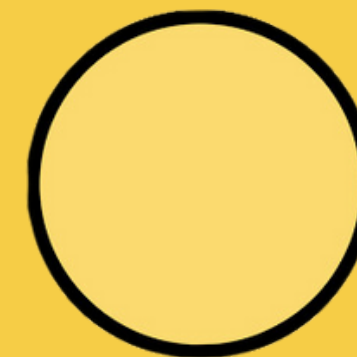
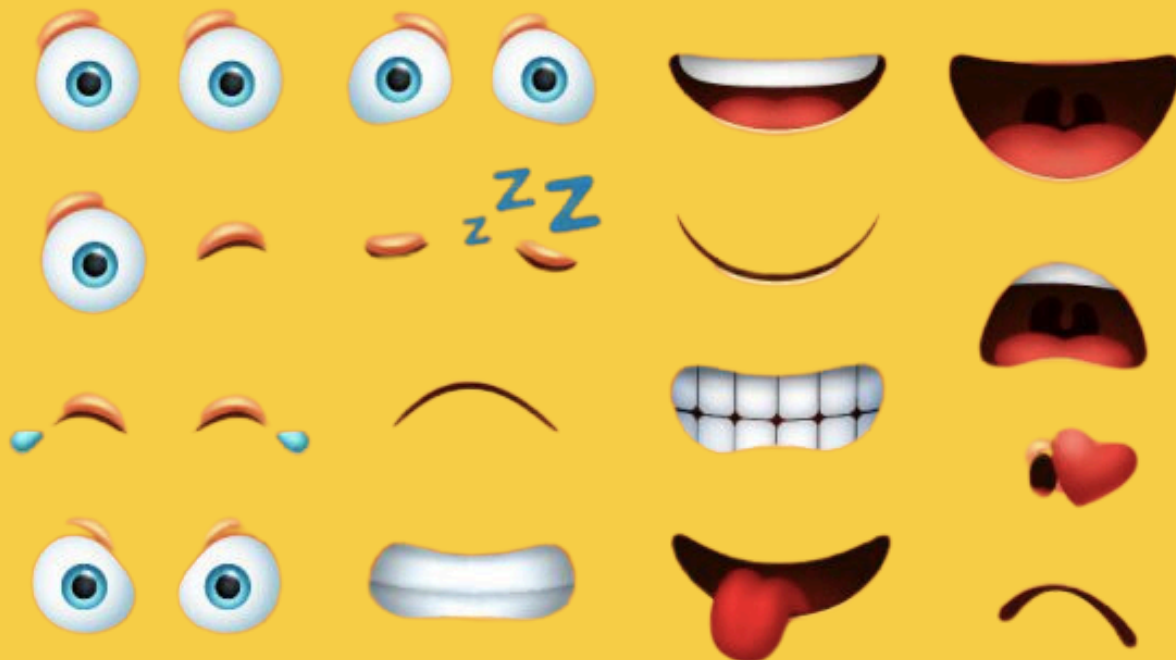
Carte de l'aventure !

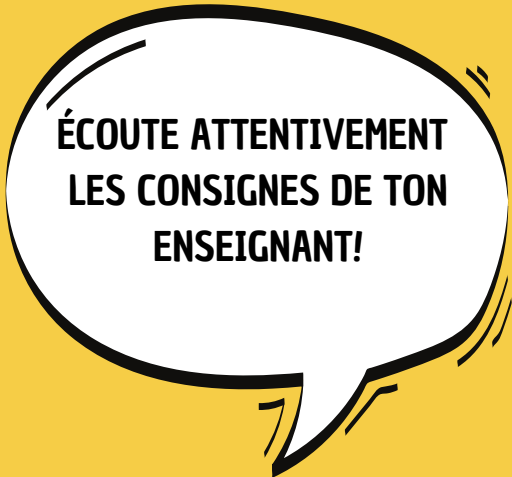


	GROUPE 01	
	GROUPE 02	
	GROUPE 03 SÉANCE 3	✓
	GROUPE 04	



COMMENT VOUS SENTEZ VOUS ? CRÉEZ
L'ÉMOTION QUI REPRÉSENTE LE MIEUX LE
GROUPE!



A white speech bubble with a black outline and a small tail pointing towards the Scratch cat. It contains the text "ÉCOUTE ATTENTIVEMENT LES CONSIGNES DE TON ENSEIGNANT!".

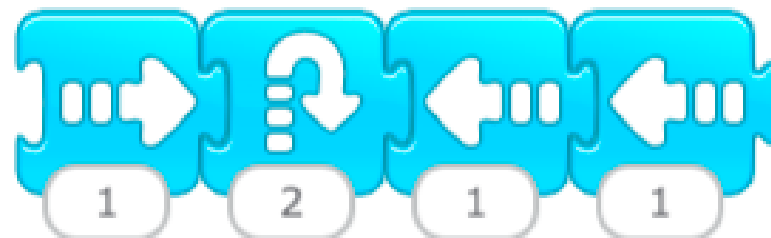
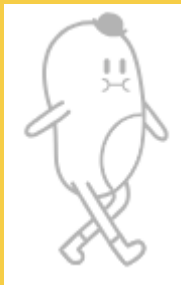
ÉCOUTE ATTENTIVEMENT
LES CONSIGNES DE TON
ENSEIGNANT!



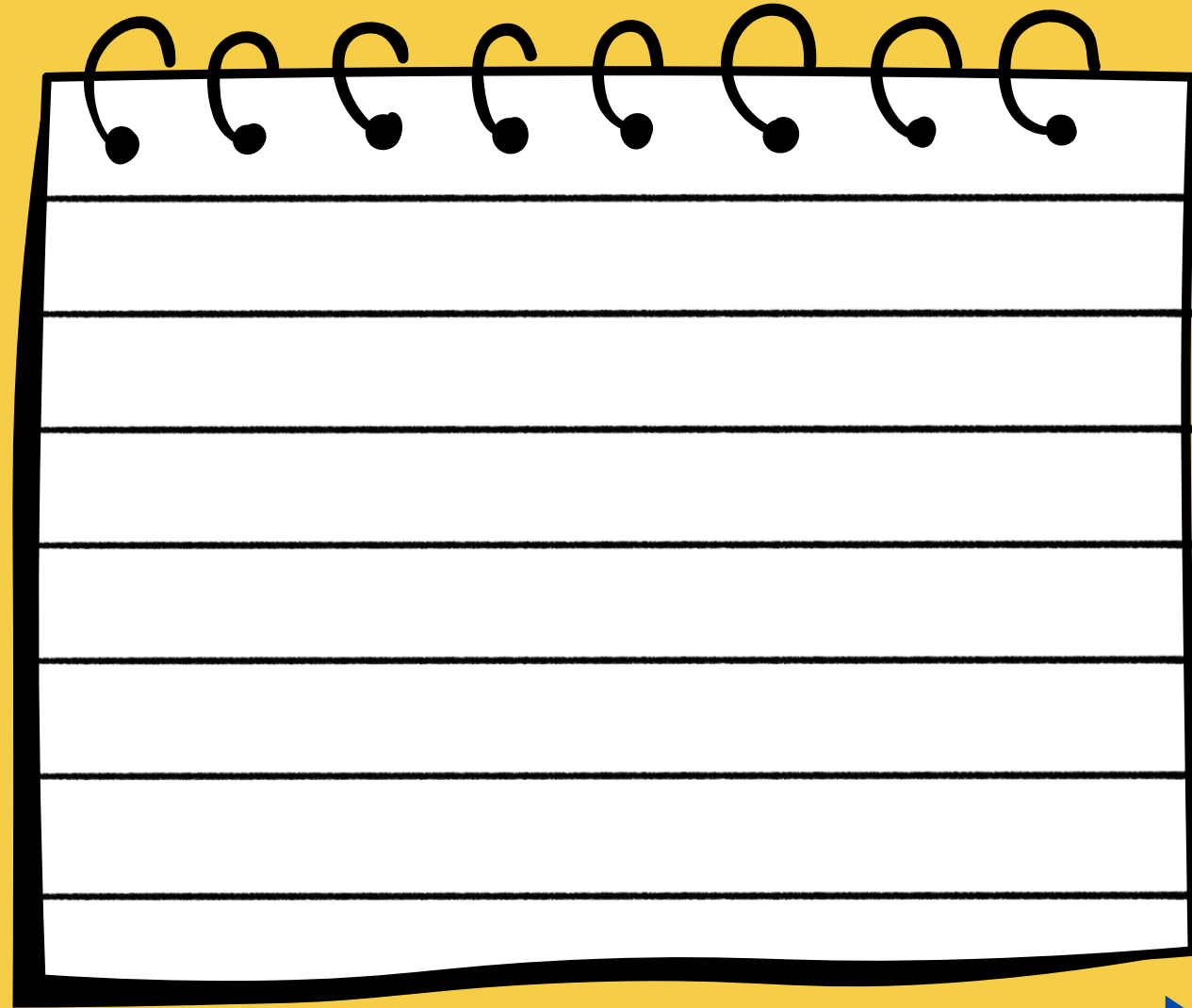
ACTIVITÉ DE CODAGE



UTILISEZ LES
CAPTURES D'ÉCRAN
QUE VOUS AVEZ
REÇUES POUR ÉCRIRE
LE PROGRAMME DANS
SCRATCHJR.



MAINTENANT QUE
VOUS VENEZ DE
VISIONNER LE
PROGRAMME SUR
L'ÉCRAN, VOUS ALLEZ
DEVOIR ÉCRIRE
L'HISTOIRE CODÉE PAR
VOS CAMARADES.




FIN DE LA QUATRIÈME ÉTAPE!

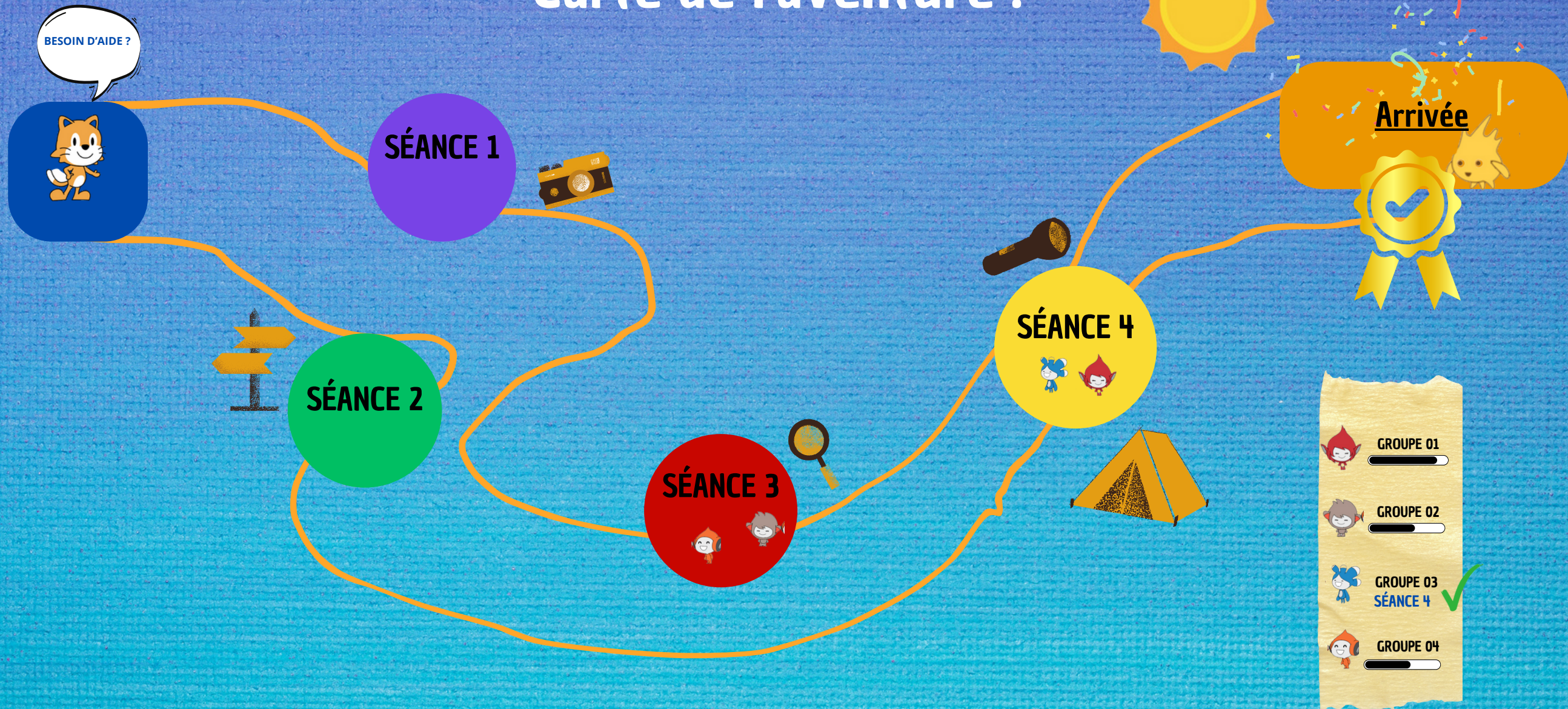
BESOIN D'AIDE ?



**BRAVO ! FÉLICITATIONS
AUX ENFANTS ! VOUS
AVEZ ATTEINT LA FIN DE
NOTRE AVENTURE ! VOUS
AVEZ ÉTÉ FORMIDABLES !**



Carte de l'aventure !





GROUPE 01



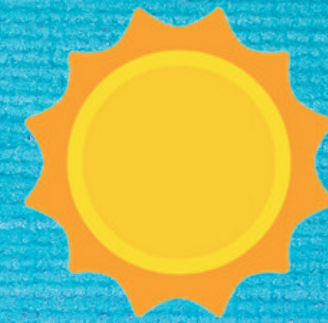
**FÉLICITATIONS ! VOUS
AVEZ ATTEINT LA FIN
DE L'AVENTURE ET
VOUS POUVEZ
DÉSORMAIS
PARTAGER VOS
HISTOIRES !**



Publiez votre histoire



Histoires



GROUPE 01



GROUPE 02



GROUPE 03



GROUPE 04

