



Girls Who Code à la maison

Conteur d'histoire numérique
Animations avec Scratch

Aperçu de l'activité

Le récit permet aux utilisateurs de partager leurs expériences, leurs états d'âme et leurs sentiments. La mise en récit peut être un moyen efficace de remonter le moral des autres pendant une période difficile! Dans cette activité, vous apprendrez à planifier et à programmer un récit numérique avec Scratch pour raconter des histoires réconfortantes et amusantes ou partager des renseignements importants pour aider les autres. Le type d'histoire que vous souhaitez raconter dépend de vous! Avant de rédiger votre histoire et de commencer à écrire le code, nous vous recommandons de jeter un œil à l'article sur Nonny de la Peña dans la section Lumière sur les femmes en technologie. Nonny, également connue comme la « Marraine de la réalité virtuelle », a été la première à utiliser la réalité virtuelle (RV), les graphiques et le son pour raconter des histoires fascinantes dans un style appelé « journalisme immersif ». Elle a fondé Emblematic en 2006 pour donner vie à des histoires plus immersives.

Matériel

- [Scratch en ligne](#) ou [Scratch hors ligne](#)
- [Exemple de projet de récit numérique](#) (avec extensions)
- Feuille de travail de planification et de scénarimage
- Un stylo, un crayon ou des marqueurs

Lumière sur les femmes en technologie : Nonny de la Peña



Plutôt que de simplement lire un article de presse, imaginez que l'on puisse être transporté directement sur le terrain où la ou le journaliste se trouve. Imaginez que l'on puisse voir ce que les journalistes voient et entendre ce qu'ils entendent?

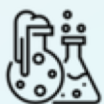
Nonny de la Peña, également connue comme la « Marraine de la réalité virtuelle », a été la première à utiliser la réalité virtuelle (RV), les graphiques et le son pour raconter des histoires fascinantes dans un style appelé « journalisme immersif ». Elle a fondé Emblematic en 2006 pour donner vie à des histoires plus immersives.

Elle a produit des reportages sur des sujets allant de l'isolement dans les prisons américaines, à la fonte des calottes glaciaires dans les régions polaires, en passant par la guerre en Syrie.

Regardez [cette vidéo](#) dans laquelle Nonny explique pourquoi elle croit que la RV est importante pour raconter des histoires. Elle parle également des risques qu'elle a pris pour concrétiser son idée en tant qu'utilisatrice novice de la technologie!

Réfléchir

Être une informaticienne, c'est bien plus qu'être douée pour la programmation. Prenez le temps de réfléchir à la façon dont Nonny et son travail sont liés aux qualités que les grands informaticiens et informaticiennes s'efforcent de développer : le courage, la résilience, la créativité et la détermination.



CRÉATIVITÉ

Nonny a créé un nouveau champ du journalisme d'information appelé **journalisme immersif**. Elle préfère raconter des histoires au moyen de la réalité virtuelle, car « cela permet de faire ressentir aux gens des émotions comme aucune autre plateforme avec laquelle j'ai travaillé auparavant ».

Selon vous, quel est le moyen le plus efficace de raconter des histoires? Quels sont les avantages du journalisme immersif?

Partagez vos réponses avec un ou une membre de votre famille ou un ou une amie. Encouragez les autres à en lire plus sur Nonny pour participer à la discussion!

Étape 1 : Rédigez votre histoire en créant un scénarimage (15 minutes)

Avant de commencer à écrire du code, il est bon de prendre quelques instants pour planifier ce que vous voulez créer. Un scénarimage est un organisateur graphique qui est utilisé pour planifier un récit ou une histoire. La plupart des films et des animations numériques commencent par un scénarimage sur papier. Pour cette activité, nous vous recommandons de prendre quelques minutes pour créer une ébauche ou écrire les principales scènes ou parties de votre histoire à l'aide d'un scénarimage. Alors que vous planifiez votre récit numérique, vous pouvez utiliser notre scénarimage et modèle de planification et réfléchir aux questions ci-dessous.

- Qui sont les personnages principaux de votre histoire?
- Quel(s) décor(s) ou toile(s) de fond souhaitez-vous pour votre histoire? Où se déroule votre histoire?
- Comment votre histoire va-t-elle commencer?
- Comment l'histoire va-t-elle se terminer?
- Quelles sont les principales leçons que vous souhaitez enseigner aux spectateurs à travers votre histoire? Quel message souhaitez-vous transmettre?
- Quels sont les 1 à 3 événements principaux qui se produisent au cours de l'histoire?

Si vous avez du mal à trouver des idées, essayez d'explorer les projets qui existent sur Scratch ou envisagez de transformer une de vos histoires préférées en une animation numérique. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'animations avec Scratch que nous vous recommandons de consulter!

- [Animation sur l'intimidation](#)
- [Exemple de conteur d'histoire numérique](#)

Étape 2 : Créez un nouveau projet Scratch et naviguez sur l'interface (10 minutes)

Scratch est une plateforme de programmation gratuite et un langage de programmation par blocs développé par le MIT qui vous permettent de programmer des histoires, des jeux et des animations interactives.

1. Inscrivez-vous ou ouvrez une session sur [Scratch](#).

Afin de sauvegarder votre travail sur la plateforme en ligne de Scratch, vous devrez créer un compte si vous n'en avez pas déjà un. Suivez les instructions qui figurent sur le formulaire d'inscription pour créer un compte.

REMARQUE : Si vous avez moins de 13 ans, vous aurez besoin de l'adresse courriel d'un parent ou tuteur/tutrice légale pour vous inscrire. Si vous ne souhaitez pas créer de compte, vous pouvez également télécharger et utiliser la [version hors ligne de Scratch 3.0](#).

Étape 2 : Suite

2. Créer un nouveau projet.

À partir de la page d'accueil, cliquez sur **Create** (créer) pour créer un nouveau projet!

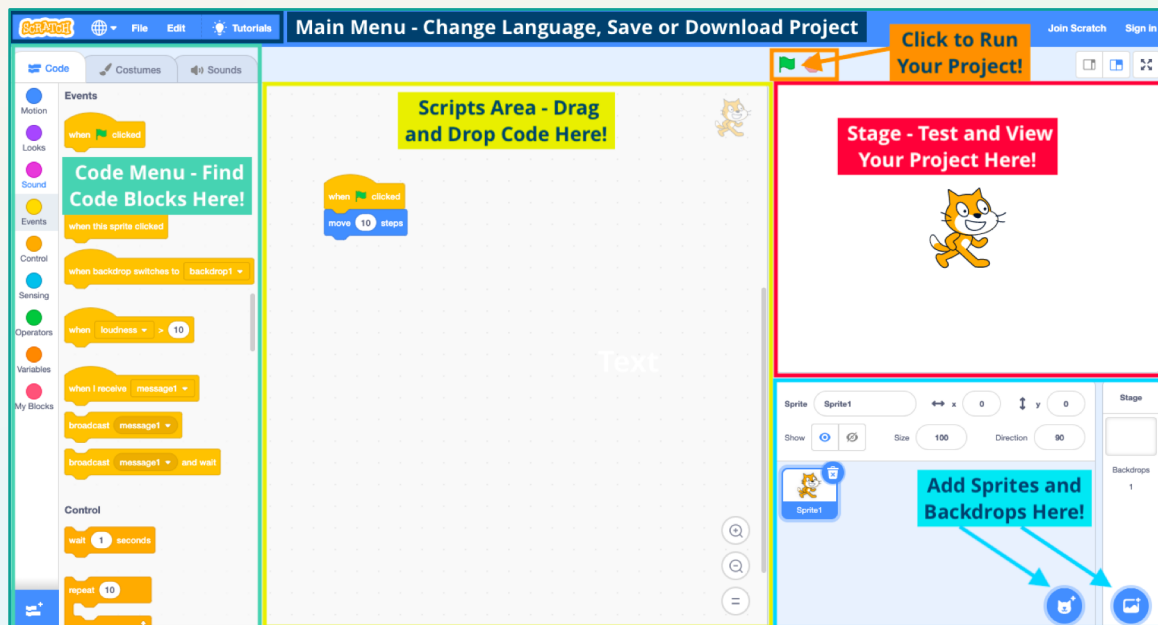


Ensuite, donnez à votre histoire numérique un nom spécifique comme « L'aventure environnementale de Nonny ».



3. Explorez l'interface de Scratch.

S'il s'agit de votre première fois sur Scratch, prenez quelques minutes pour en explorer l'interface. Vous pouvez également regarder le tutoriel [Getting Started](#) (par où commencer?) de Scratch!



Étape 3 : Programmez votre histoire (15 à 60 minutes)

1. Ajoutez des images-objets et des toiles de fond.

Une **image-objet** dans Scratch est un objet qui peut exécuter des actions dans votre programme. Chaque projet dans Scratch commence par le chat de Scratch. Ajoutez les images-objets ou les toiles de fond que vous souhaitez dans la bibliothèque en cliquant sur les icônes des images-objets ou des toiles de fond dans le coin inférieur droit de l'éditeur. Si vous avez trouvé des images en ligne que vous souhaitez utiliser dans votre projet, vous pouvez survoler les icônes d'images-objets ou de toiles de fond et sélectionner **Upload Sprite** (télécharger l'image-objet) ou **Upload Backdrop** (télécharger la toile de fond).

2. Créez votre première scène.

Scratch est un **langage de programmation basé sur les événements**, ce qui signifie que le code est exécuté ou déclenché par différents événements. Par exemple, lorsque la **touche « _ » est sélectionnée** ou **lorsque la souris est bougée**, des blocs peuvent déclencher des scripts qui s'exécutent lorsque cet événement se produit. Dans Scratch, les blocs d'événements se trouvent dans le menu **Events** (événements). Dans de nombreux projets, l'événement, **When Green Flag Clicked** (lorsque le drapeau vert est cliqué) est utilisé pour lancer la plupart des programmes.



Essayez cela dans votre projet!

- Sélectionnez votre image-objet principale et ajoutez l'événement de départ à votre zone de script.
- En utilisant votre scénarimage pour vous guider, écrivez le code pour la première partie de votre animation. Vous pouvez utiliser une combinaison de blocs du menu **Looks** (apparences) ou **Motion** (mouvement), y compris le bloc **Say _ (dire _) pendant 2 secondes** pour que votre image-objet puisse partager une partie de l'histoire.



3. Testez votre projet.

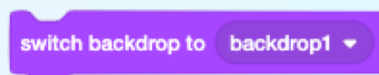
Maintenant que vous avez construit la première partie de votre récit numérique, testez-la en cliquant sur le drapeau vert ou en déclenchant l'événement que vous avez utilisé pour lancer votre projet. Pendant que vous testez votre projet, posez-vous les questions suivantes :

- Est-ce que le projet fonctionne comme vous l'espériez?
- Est-ce que les actions se déroulent dans le bon ordre?

Si ce n'est pas le cas, faites des ajustements et révisez votre code avant de passer à l'étape suivante.

4. Ajouter des scènes supplémentaires.

Une fois que la première partie de votre histoire numérique fonctionne, continuez d'utiliser votre scénarimage pour construire votre programme et raconter le reste de votre histoire. Pensez à utiliser de nouvelles toiles de fond ou à ajouter des images-objets supplémentaires pour enrichir votre histoire. Vous pouvez utiliser le bloc **Switch backdrop to _** (modifier la toile de fond à _) à partir du menu **Looks** (apparences) pour changer la toile de fond qui est affichée ou pour passer à la scène suivante. N'oubliez pas de tester votre projet au fur et à mesure que vous ajoutez de nouvelles scènes!



5. Terminez votre histoire.

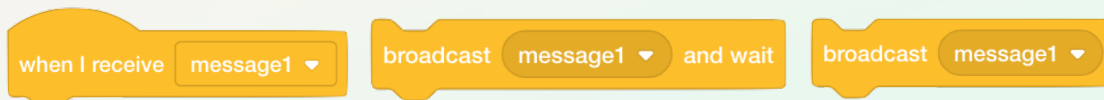
Toutes les histoires doivent avoir une fin, alors n'oubliez pas d'ajouter une fin à la vôtre! Vous pouvez inclure un générique, mentionner vos sources d'inspiration ou lancer un appel à l'action à vos utilisateurs et utilisatrices.

Étape 4 : Allez plus loin (5 à 30 minutes)

Il y a tant de façons de faire passer votre histoire numérique à un niveau supérieur! Nous vous recommandons d'explorer les ressources sous l'onglet [Ideas](#) (idées) sur Scratch.

- **Utilisez la diffusion pour communiquer entre les images-objets ou les toiles de fond.**

Une diffusion est un message qui est envoyé par le programme Scratch, qui active les scripts de réception, ou des blocs de code. Ces blocs sont utiles, car ils déclenchent des scripts spécifiques. Ils sont similaires aux événements, mais permettent aux images-objets d'interagir les uns avec les autres sans aucune intervention externe. Vous pouvez en apprendre davantage sur la diffusion sur le site [Scratch Wiki](#) et explorer cet [exemple de projet](#).



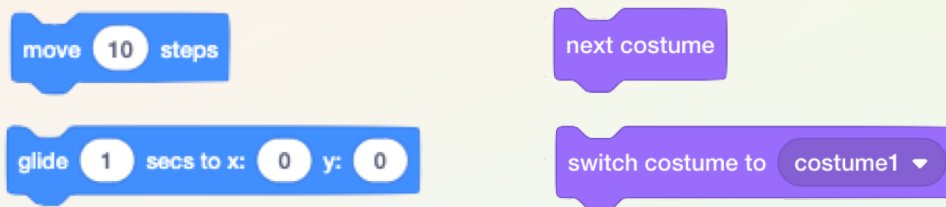
Une fois que la partie centrale de votre animation fonctionne, essayez d'utiliser la diffusion pour ajouter un peu plus de piquant à votre histoire. Vous aimeriez qu'une autre image-objet parle ou apparaisse à un moment donné? Vous voulez utiliser la diffusion pour faire bouger les images-objets ou ajouter un effet graphique? Réfléchissez à l'endroit de votre projet où vous devez ajouter les blocs de diffusion pour établir l'ordre des événements et les actions de votre projet comme vous l'avez prévu.

Astuces de diffusion :

- Vous pouvez attribuer le même message à plusieurs images-objets et à la toile de fond pour gagner du temps!
- Assurez-vous de donner à vos messages diffusés des noms spécifiques afin qu'il soit facile de se rappeler l'objectif du message. Par exemple, si vous souhaitez faire marcher une image-objet, vous pouvez diffuser un message appelé « marche ».

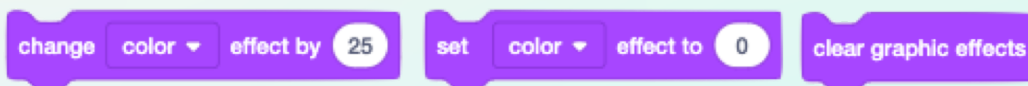
- **Ajoutez du mouvement aux images-objets de votre histoire.**

Pensez à faire bouger vos images-objets sur la scène pour rendre le tout plus vivant. Essayez d'utiliser le bloc **move _ steps** (bouger de _ pas) ou **glide _ secs (glisser de _ secondes)** au bloc **x:_ y:_** à partir du menu **Motion** (mouvement) pour faire bouger votre image-objet. Si vous avez utilisé une image-objet de la bibliothèque Scratch, vous pouvez voir si elle dispose de plusieurs costumes que vous pouvez utiliser. Vous pouvez créer l'apparence de la marche en combinant les blocs de mouvement avec le bloc **next costume** (costume suivant) ou **switch costume to _** (changer de costume à _). Essayez de répéter cette séquence jusqu'à ce que vous trouviez quelque chose qui vous plaise. Vous pouvez également essayer le tutoriel [Animate A Character \(animer un personnage\)](#) dans Scratch pour apprendre comment animer des images-objets.



- **Ajoutez des effets graphiques à vos images-objets ou à votre toile de fond.**

Dans le menu Looks (apparences), vous pouvez trouver de nombreux blocs d'effets graphiques différents. Expérimentez avec des blocs comme **change size by _** (changer taille par _) ou **change color effect by _** (changer effet de couleur par _) pour voir ce qui se produit. Nous vous recommandons de consulter les tutoriels [Add Effects and Make It Spin](#) (ajouter des effets et faire tourner) dans Scratch.



- **Ajoutez des sons à vos images-objets ou à vos toiles de fond.**

Explorez les options dans le menu **Sound** (son) pour ajouter des effets sonores à votre projet. Scratch met déjà des sons à votre disposition dans sa bibliothèque de sons, mais vous pouvez également enregistrer ou télécharger vos propres sons! Vous pouvez également tester le tutoriel [Record a Sound](#) (enregistrer un son) dans Scratch.



Étape 5 : Partagez votre création (5 minutes)

1. Partagez votre projet sur Scratch.

Une fois que votre projet est terminé, ou du moins prêt à être partagé avec d'autres personnes, vous pouvez appuyer sur le bouton « Partager » dans Scratch. Nous vous recommandons d'ajouter des instructions à la page du projet afin que les utilisateurs et utilisatrices sachent comment voir votre récit numérique. Si vous avez utilisé d'autres images ou sons, mentionnez le nom de son auteur ou auteure ou de la source à la page du projet, en mettant à jour la section Notes and Credits (remarques et mentions).

2. Partagez les défis que vous relevez avec Girls Who Code à la maison!

N'oubliez pas de partager vos projets sur les réseaux sociaux. Identifiez @girlswhocode et utilisez le mot-clic #codefromhome. Nous pourrions même partager votre publication sur notre compte!

Feuille de travail de planification et de scénarimage

Qui sont les personnages principaux de votre histoire?

Quel(s) décor(s) ou toile(s) de fond souhaitez-vous pour votre histoire? Où se déroule votre histoire?

Comment votre histoire va-t-elle commencer?

Comment l'histoire va-t-elle se terminer?

Quelles sont les principales leçons que vous souhaitez enseigner aux spectateurs à travers votre histoire? Quel message souhaitez-vous transmettre?

Quels sont les 1 à 3 événements principaux qui se produisent au cours de l'histoire?

1.

Fiche de planification et de scénarimage

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

Fiche de planification et de scénarimage

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :

No DE LA SCÈNE __ NOM DE LA SCÈNE :