

Expérience d'immigration

Par : Cassandra Lenters

Durée : 90 minutes

NIVEAU	DISCIPLINES	PROVINCES / TERRITOIRES	OUTIL
4-6e année	Univers social	Pour tout le Canada	Scratch

Résumé

Les apprenants créent une animation dans Scratch qui raconte le parcours d'immigration de leur famille.

Préparation

- Demandez aux apprenants de réaliser une recherche sur les origines de leur famille et leur expérience d'immigration. (Facultatif : faites plutôt une recherche sur un personnage historique ayant immigré au Canada. [Consultez cet article pour obtenir des exemples.](#))
- Parcourez les [exemples de projets dans Scratch](#)
- Les apprenants auront besoin d'un accès à Internet ou de l'éditeur Scratch hors ligne installé sur leur ordinateur.

Leçon

Introduction

Question : Qu'est-ce que la migration? Quels sont les différents types de migration?

Définissez les mots « migration », « émigration » et

Concepts de programmation clés

- ✓ Algorithmes
- ✓ Séquence
- ✓ Événements

Terminologie

Migration : se déplacer d'une région vers une autre région.

Émigration : quitter son propre pays.

Immigration : déménager dans un autre pays.

Liens avec le programme de formation

Migration, Immigration, Origine

« immigration » (les définitions se trouvent dans la section Terminologie).

Le projet du jour : nous allons créer une animation dans Scratch qui raconte le parcours d'immigration de notre famille.

* Important : certains apprenants pourraient avoir de la difficulté à raconter leur parcours d'immigration. Par exemple, les nouveaux arrivants ayant fui leur pays pour des raisons de sécurité pourraient avoir subi un traumatisme. Au besoin, donnez aux apprenants l'option de raconter leur propre histoire ou celle d'une autre personne (p. ex., celle d'un personnage historique).

Programmation en groupe

- Ouvrez Scratch à l'adresse scratch.mit.edu et cliquez sur « Créer » (en haut à gauche) pour créer un nouveau projet.
- Indiquez les éléments principaux : la scène (l'espace), les lutins et les scripts. Montrez aux apprenants comment déplacer et emboîter des blocs.
- Accordez quelques minutes aux apprenants afin qu'ils puissent cliquer sur des blocs et découvrir les fonctions par eux-mêmes.
- Faites une ou deux activités de résolution de problème où les apprenants auront la tâche de créer une action dans Scratch. Par exemple, « Faire bouger Scratch le chat » ou « Faire dire quelque chose à Scratch le chat après avoir appuyé sur la touche Espace » (consultez le document Problèmes de programmation en groupe

et identité, Traditions familiales et communautaires en changement, Ressources naturelles et durabilité, Développement des communautés du Canada, Réponse aux enjeux mondiaux, Politiques d'immigration

Références

Exemples de projets Scratch pour la leçon Expérience d'immigration :

<https://scratch.mit.edu/search/projects?q=immigration%20experience>

Article comprenant des exemples d'immigrants au Canada :

<https://dailyhive.com/vancouver/canadian-immigrants-who-changed-canada>

Comptes Scratch pour les enseignants :

<http://scratched.gse.harvard.edu/resources/scratch-teacher-accounts>

(<http://bit.ly/debogage-dans-scratch>) pour voir des exemples et obtenir le corrigé).

Consignes

Accordez deux ou trois minutes aux apprenants pour parcourir les [exemples de projets](#) [Expérience d'immigration dans Scratch](#). (Allez sur scratch.mit.edu > Cherchez « immigration experience »).

Ouvrez [un des exemples](#) et cliquez sur « Voir à l'intérieur ». Déterminez les différents éléments du projet en groupe. Pour nos animations, nous aurons besoin :

- d'un lutin ou d'un personnage principal;
- de multiples arrière-plans pour notre histoire;
- d'un événement qui lancera l'histoire (p. ex., quand le drapeau vert est cliqué);
- de scripts « basculer sur l'arrière-plan » pour modifier les images d'arrière-plan;
- de scripts « dire » pour raconter notre histoire.

Déterminez des critères de réussite avec le groupe selon les éléments que vous avez vus dans les exemples de projets. Posez les questions suivantes :

- Combien de changements d'arrière-plans ou de scène devrions-nous faire?
- Combien y a-t-il de blocs « dire » ou de phrases dans les exemples de projets?
Quelle est la durée idéale d'une histoire?
- Quelle est la différence entre un projet « ordinaire » et un projet « extraordinaire »?

Séance de travail

Accordez aux apprenants le temps nécessaire pour créer leurs histoires d'immigration.

S'il vous reste du temps, demandez aux apprenants de présenter leurs projets et de raconter leur parcours d'immigration au groupe.

Évaluation

Utilisez les critères de réussite établis en grand groupe pour créer une grille d'évaluation.

Il serait peut-être avantageux de créer un compte Scratch pour enseignants afin que les

apprenants puissent y soumettre leurs projets.

Pour faire une demande de compte, cliquez ici :
<https://scratch.mit.edu/educators/#teacher-accounts>.

Pour en savoir plus sur les comptes pour enseignants, consultez cette adresse :
<http://scratched.gse.harvard.edu/resources/scratch-teacher-accounts>.

Prolongements

Mettez les apprenants au défi d'enregistrer leur voix et de faire la narration de leur histoire.

Discutez des raisons pour lesquelles quelqu'un souhaiterait déménager dans un autre pays. Par exemple, abordez le sujet des réfugiés qui partent de leur pays en raison d'un conflit.

Discutez des façons de favoriser l'intégration des nouveaux arrivants au Canada. Faites un remue-méninges en petits groupes et partagez vos idées.