



Matière principale : Histoire, Arts plastiques, Compétences numériques

Thématiques : Voyage à travers les grandes époques historiques

Pratiques informatiques : décomposition, algorithme et résolution de problèmes

Activité débranchée

Âge:
8-12 ans

Durée:
180 min - 270 min (3 à 4 séances)

Logistique : groupes de 3-4 élèves

Difficulté 

Objectifs d'apprentissage

À l'issue de cette séance, les élèves seront capables de :

- Expliquer l'importance de moments historiques clés en Europe.
- Travailler avec les concepts de base de la programmation dans Scratch : séquences, événements, conditions, boucles et variables.
- Collaborer pour créer un produit numérique.
- Développer la pensée créative, la résolution de problèmes et la narration numérique.
- Apprécier la diversité et les racines communes de l'histoire européenne.



Matériel nécessaire

- 1 ordinateur portable ou tablette avec caméra pour chaque binôme
- 1 fiche modèle vierge pour chaque binôme
- 4 fiches d'inspiration pour chaque binôme
- 1 Carnet du Voyageur du temps imprimé par groupe
- 1 Plan de programmation imprimé par élève
- Crayon et gomme

- **Tutoriels Scratch :** <https://scratch.mit.edu/ideas>
- **Conseils pour l'éditeur de sons :**
<https://youtu.be/f9XdHoOBJY8>

Liens utiles



Ce plan de cours comprend un guide complet dédié aux enseignants en annexe.



Session 1 – Lancement de la mission et planification de l'histoire

Mise en route (warm-up) - *Découverte et échauffement*



Lisez l'histoire de l'**« Agent du temps »** à voix haute ou diffusez un enregistrement dramatique.

Laissez les élèves imaginer qu'ils sont en l'an 3025 et que l'histoire est en train de disparaître. Tamisez les lumières ou diffusez une musique pour créer une ambiance dramatique.*

Objectif : Motiver les élèves et présenter la mission !



Appronfondissement (build-up) - *Acquisition des savoirs*

Les élèves forment des équipes et choisissent 2 ou 3 périodes ou événements historiques européens (par exemple : la Grèce antique, les Vikings, la chute du mur de Berlin...).

Ils complètent le Carnet du Voyageur du temps en notant :

- **Ce qui s'est passé à cette époque**
- **Quel est le « bug temporel »**
- **Comment ils vont le réparer (jeu, puzzle, animation)**

Ils dessinent des idées simples pour les scènes ou les personnages.

Objectif : Planifier l'histoire historique et le contenu créatif.



Mise en pratique (rehearsal) - *Application des connaissances*

Les équipes esquisSENT la structure de leur projet Scratch :

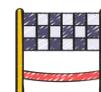
- Scène 1 = Le Laboratoire du temps
- Scène 2 = Première escale historique
- Scène 3 = Deuxième escale historique

Ils définissent :

- Qui parle ?
- Que se passe-t-il ?
- Quelle partie interactive vont-ils programmer ?

Objectif : Préparer un plan clair pour leur mission temporelle numérique.

Fin de la session 1





Session 2 - Crédation de l'histoire interactive dans Scratch

Mise en route (warm-up) - Découverte et échauffement



Rassembliez les élèves et proposez une courte démonstration de Scratch. Montrez-leur :

- Comment ajouter et modifier des arrière-plans (pour créer différentes époques)
- Comment insérer des sprites (personnages, objets)
- Comment utiliser les événements (« quand le drapeau vert est cliqué », « quand la touche... est pressée »)
- Comment faire parler un personnage avec les blocs « dire » ou « penser »
- Comment utiliser les blocs « envoyer à tous » pour coordonner les actions entre sprites

Si possible, montrez un mini-projet exemple illustrant une scène historique simple avec un personnage qui parle et un changement de décor.

Objectif : Réviser ou découvrir les blocs de base de Scratch avant de se lancer.



Appronfondissement (build-up) - Acquisition des savoirs

Les équipes reprennent leur Carnet du Voyageur du temps et finalisent leurs choix :

- Quelles scènes vont-ils créer ? (Le Laboratoire du temps + 2 escales historiques)
- Quels personnages apparaissent dans chaque scène ?
- Comment le « bug temporel » se manifeste-t-il ? (un objet qui disparaît, un personnage bloqué, une énigme à résoudre...)
- Quelle interaction vont-ils programmer ? (quiz, objet à cliquer, puzzle...)

Chaque équipe remplit également son Plan de programmation en notant :

- Les arrière-plans nécessaires
- Les sprites à créer ou importer
- Les événements et actions pour chaque scène

Objectif : Avoir une vision claire du projet avant de commencer à coder.



Mise en pratique (rehearsal) - Application des connaissances

Les élèves se lancent dans la création de leur projet Scratch. Voici les étapes suggérées :

Étape 1 – Créer les décors (15 min)

- Importer ou dessiner les arrière-plans pour chaque époque historique
- Créer l'arrière-plan du Laboratoire du temps (point de départ)



Session 2 - Crédation de l'histoire interactive dans Scratch

Mise en pratique (rehearsal) - Suite



Étape 2 - Ajouter les personnages (15 min)

- Créer ou importer les sprites : l'Agent du temps, les personnages historiques, les objets importants
- Positionner les sprites sur la scène

Étape 3 - Programmer les dialogues et les transitions (20 min)

- Utiliser les blocs « dire » pour faire parler les personnages
- Programmer les changements de scène (par exemple : « quand la touche espace est pressée → basculer vers l'arrière-plan suivant »)
- Utiliser « envoyer à tous » pour coordonner les actions entre les sprites

Étape 4 - Ajouter l'élément interactif (20 min)

- Programmer une interaction dans chaque scène historique :
 - Un quiz (« Si réponse = bonne réponse, alors... »)
 - Un objet à cliquer pour « réparer » le bug temporel
 - Un mini-jeu ou puzzle simple
- Utiliser des boucles, des conditions et des variables si nécessaire

L'enseignant·e circule entre les groupes pour aider avec les blocs de code, débuguer les erreurs et encourager la créativité.

Objectif : Compléter la majeure partie de l'histoire/jeu Scratch.

- Encouragez les élèves à tester régulièrement leur projet (cliquer sur le drapeau vert)
- Rappelez-leur de sauvegarder leur travail fréquemment
- Si un groupe est bloqué, suggérez de simplifier : mieux vaut une scène qui fonctionne bien que trois scènes buguées

**Notes pour
l'enseignant·e**



**Fin de la
session 2**





Session 3 - Finitions, présentations et célébration

Mise en route (warm-up) - *Découverte et échauffement*



Lancez un petit jeu ou quiz rapide pour réactiver les connaissances historiques :

- « Dans quel pays s'est déroulé cet événement ? »
- « Qui a fait cette invention ? »
- « À quelle époque correspond cette image ? »

Vous pouvez aussi projeter le projet d'un groupe volontaire comme exemple pour donner envie aux autres de partager leur travail.

Objectif : Réviser les connaissances historiques et créer l'enthousiasme avant les présentations.



Appronfondissement (build-up) - *Acquisition des savoirs*

Les équipes apportent les dernières touches à leur projet Scratch :

- Ajouter des sons, des effets de transition, une introduction ou un système de score
- Vérifier l'orthographe des dialogues, le bon fonctionnement du code et l'enchaînement des scènes
- Tester le projet du début à la fin pour s'assurer que tout fonctionne

Les élèves peuvent également décorer la couverture de leur Carnet du Voyageur du temps pour le rendre plus attractif.

Objectif : Finaliser le projet et le rendre agréable à présenter.

- Encouragez les élèves à faire tester leur projet par un autre groupe pour repérer les derniers bugs
- Rappelez-leur que la simplicité est souvent plus efficace qu'un projet trop ambitieux qui ne fonctionne pas

**Notes pour
l'enseignant'e**





Session 3 - Finitions, présentations et célébration

Mise en pratique (rehearsal) - Application des connaissances



Les présentations (40 min)

Chaque équipe présente son projet à la classe (5-6 minutes par équipe) :

- Expliquer brièvement les époques historiques choisies et pourquoi
- Montrer le projet Scratch en action
- Expliquer le « bug temporel » et comment ils l'ont réparé
- Partager ce qu'ils ont appris ou ce dont ils sont fiers

Pendant les présentations, les autres élèves sont attentifs et peuvent poser des questions.

La remise des badges (15 min)

Distribuez les Badges d'Agent du temps. Vous pouvez organiser un vote ou attribuer les badges vous-même selon les catégories :

- 🏆 Meilleure histoire
- 🎨 Design le plus créatif
- 💻 Code le plus fluide
- 🤝 Meilleur travail d'équipe
- 🌱 Meilleure narration
- ⭐ Coup de cœur du jury

Chaque groupe reçoit au moins un badge pour valoriser son travail.

Célébration finale (5 min)

- Prenez une photo de groupe avec les badges
- Distribuez des certificats de « Voyageur du temps certifié » si vous en avez préparé
- Félicitez tous les élèves pour leur travail et leur créativité

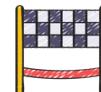
Objectif : Célébrer les apprentissages, développer la fierté du travail accompli et valoriser la collaboration.

- Publier les projets Scratch sur le site de l'école ou dans un espace partagé
- Organiser une « Exposition des Voyageurs du temps » pour les autres classes
- Inviter les élèves à continuer leur projet à la maison en ajoutant de nouvelles époques

**Notes pour
l'enseignant'e**



**Fin de la
session 3**





Nom de l'équipe	
Noms des agents	
Date de la mission	

Ordre de mission

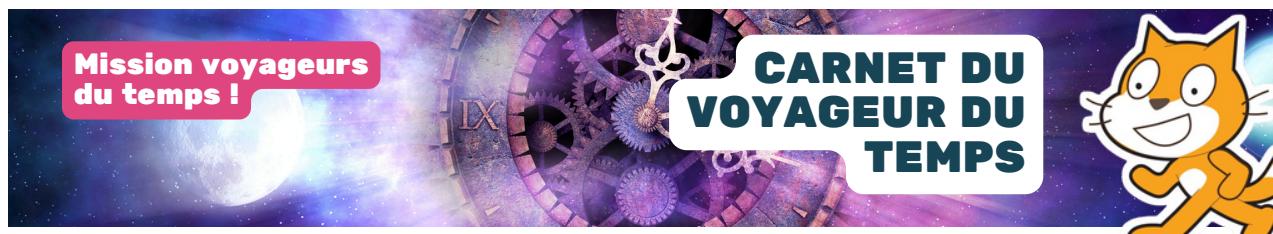
Vous êtes des Agents du temps venus de l'an 3025.

Le temps est brisé ! Des moments clés de l'histoire européenne ont disparu. Votre équipe doit voyager à travers le temps, découvrir ce qui s'est passé et réparer la ligne temporelle !

Vous allez visiter 2 à 3 périodes ou événements historiques.

Pour chacun :

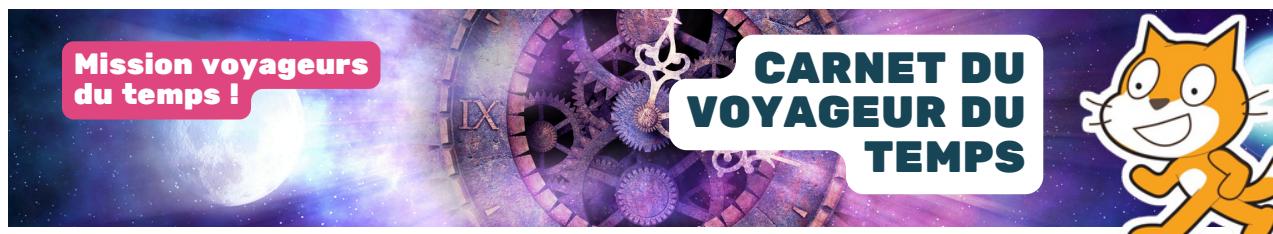
- Décrivez l'événement ou le lieu
- Identifiez le bug temporel
- Décidez comment vous allez le réparer grâce à la narration et à la programmation Scratch



HISTORICAL DESTINATION #1



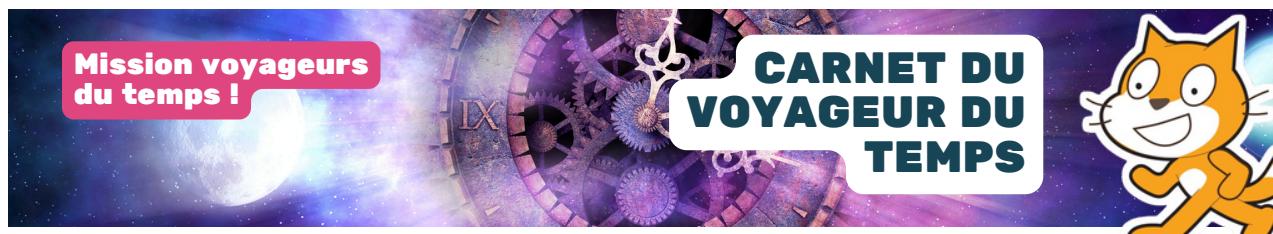
Nom de la période/ événement	
Pays/Région	
Date/Époque	
Pourquoi ce moment est-il important dans l'histoire ?	
Quel est le bug temporel ? (Qu'est-ce qui a mal tourné ?)	
Comment allez-vous le réparer ? (Puzzle, quiz, animation, interaction ?)	
Personnages ou objets à inclure	



HISTORICAL DESTINATION #2



Nom de la période/ événement	
Pays/Région	
Date/Époque	
Pourquoi ce moment est-il important dans l'histoire ?	
Quel est le bug temporel ? (Qu'est-ce qui a mal tourné ?)	
Comment allez-vous le réparer ? (Puzzle, quiz, animation, interaction ?)	
Personnages ou objets à inclure	



HISTORICAL DESTINATION #3



Nom de la période/ événement	
Pays/Région	
Date/Époque	
Pourquoi ce moment est-il important dans l'histoire ?	
Quel est le bug temporel ? (Qu'est-ce qui a mal tourné ?)	
Comment allez-vous le réparer ? (Puzzle, quiz, animation, interaction ?)	
Personnages ou objets à inclure	



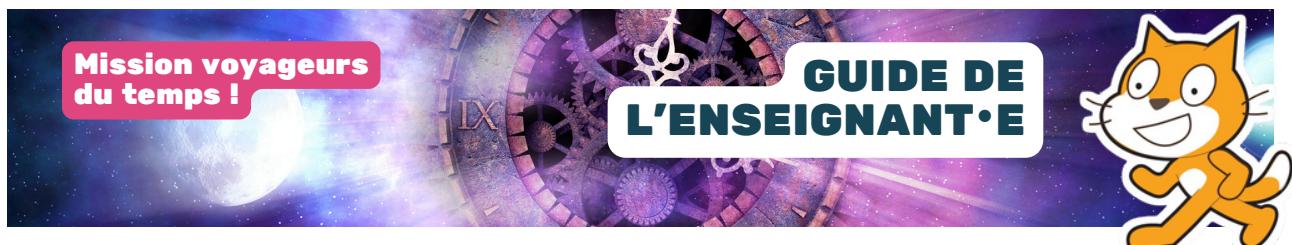
Scène 1 (Briefing de mission / Laboratoire du temps) :

Que va-t-il se passer ?	
Sons	
Animation	
Transitions entre les scènes : Comment allez-vous passer d'une époque à l'autre ? (par exemple : boutons, clavier, sprite de portail magique ?)	
Idées bonus	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ajouter une musique de fond ? <input type="checkbox"/> Utiliser des compteurs de score ou des défis chronométrés ? <input type="checkbox"/> Inclure des dialogues amusants ou des enregistrements vocaux ? <input type="checkbox"/> Ajouter des « objets cachés » ou des Easter eggs ?
Développer les idées bonus	



Notes et croquis

Dessinez vos idées ou prenez des notes supplémentaires ici !



Ce guide accompagne les enseignant·e·s dans la mise en œuvre de l'activité « Mission Voyageurs du temps » à l'échelle européenne. Les élèves deviennent des Agents du temps, identifiant et réparant des bugs temporels dans des événements historiques majeurs à travers l'Europe en utilisant Scratch. Le projet favorise la créativité, les compétences numériques, la collaboration et la sensibilisation à l'histoire interculturelle.

Âge recommandé : 9-12 ans

Durée : 3 séances de 90 min

Format : Travail en groupe (binômes ou groupes de 3)

Plateforme : Scratch (<https://scratch.mit.edu>)

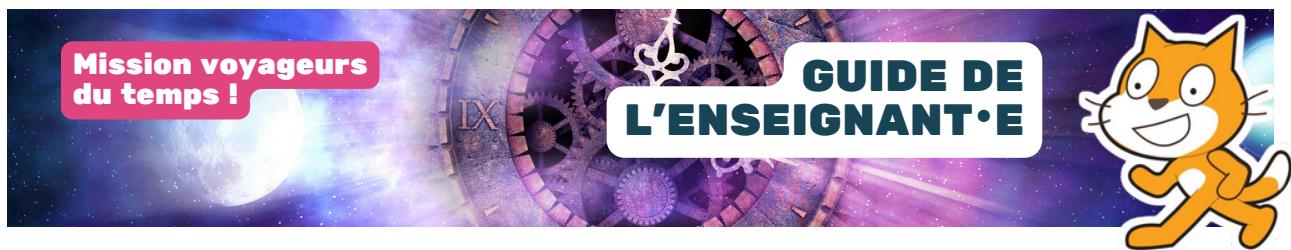
Comment démarrer

- Introduisez la Mission du voyage dans le temps avec une narration amusante.
- Aidez les équipes à choisir 2-3 moments historiques à explorer à travers l'Europe.
- Fournissez ou autorisez une recherche légère à l'aide de sites web ou de documents d'histoire adaptés aux enfants.
- Guidez les élèves dans le remplissage du Carnet du Voyageur du temps.

Périodes et événements historiques suggérés (focus européen)

Encouragez les élèves à choisir des moments qu'ils trouvent passionnantes ou qu'ils ne connaissent pas. Chaque « bug temporel » doit présenter un problème que les joueurs (ou les personnages) doivent résoudre dans l'histoire/jeu Scratch.

Époque	Événement exemple	Pays/Région	Idée de bug temporel
Grèce antique	Premiers Jeux olympiques	Grèce	Les athlètes ont oublié les règles !
Empire romain	Le mur d'Hadrien	Royaume-Uni / Bretagne romaine	Les Romains ont oublié comment construire des routes et des forts
Âge des Vikings	Colonies vikings	Scandinavie, Royaume-Uni	Les drakkars n'ont plus de voiles !
Moyen Âge	La Peste noire	Europe de l'Ouest	Les guérisseurs ont oublié comment soigner les gens
Renaissance	Léonard de Vinci	Italie	Ses inventions ont disparu
Ère industrielle	Les trains à vapeur	Royaume-Uni, Belgique, Allemagne	Plus personne ne sait comment fonctionnent les machines à vapeur
XXe siècle	La chute du mur de Berlin	Allemagne	Le mur se reconstruit tout seul !
Première Guerre mondiale	Les tranchées et les lettres	France, Royaume-Uni, Allemagne	Les soldats ont oublié comment envoyer des messages
Formation de l'UE	Le traité de Maastricht	Pays-Bas	Le traité est vierge !



Conseils de différenciation

- Laissez les élèves plus à l'aise avec le code ajouter des points, des niveaux ou des animations.
- Permettez aux élèves plus jeunes d'utiliser des interactions plus simples (par exemple : cliquer pour révéler).
- Fournissez des résumés historiques imprimés pour accompagner les élèves qui en ont besoin.

Suggestions de programmation

- Utilisez les arrière-plans pour changer de scène (voyage dans le temps).
- Utilisez les sprites pour créer des personnages ou des objets historiques.
- Utilisez « envoyer à tous » et « quand je reçois » pour contrôler le déroulement.
- Essayez les blocs « si/alors » pour les quiz ou les choix.
- Ajoutez des enregistrements sonores pour enrichir la narration.

Enrichissements possibles

- Organisez une exposition virtuelle avec une autre école européenne.
- Imprimez des Certificats d'Agent du temps à la fin de l'activité.
- Incluez un « bug mystère » provenant d'un autre pays que les autres équipes devront résoudre.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Décrire des événements historiques clés de différents pays européens
- Appliquer des structures de programmation de base dans Scratch
- Collaborer en équipe pour concevoir du contenu numérique
- Exprimer leur créativité à travers la narration, les visuels et le code

Ressources

- Tutoriels Scratch : <https://scratch.mit.edu/ideas>
- BBC Bitesize History (en anglais) : <https://www.bbc.co.uk/bitesize/subjects/zcw76sg>
- Ducksters European History (en anglais simplifié) : <https://www.ducksters.com/history/>

Laissez votre classe explorer, créer et partager ses voyages uniques à travers le passé de l'Europe !



À lire à voix haute ou à enregistrer par l'enseignant·e avec une touche dramatique !

(Ton sombre et mystérieux)

« Nous sommes en l'an 3025. Le monde est en paix. La technologie, le savoir et l'histoire ont uni l'humanité comme jamais auparavant.

Mais quelque chose a terriblement mal tourné... »

Pause dramatique

« Un Bug temporel est apparu dans la Grande Ligne du temps. À travers l'Europe, des événements historiques majeurs s'effacent. La chute du mur de Berlin... volatilisée. Les inventions de Léonard de Vinci... effacées. La démocratie de la Grèce antique... supprimée ! »

« Si nous n'agissons pas vite, des siècles d'apprentissage, de culture et de progrès seront perdus à jamais. »

(Le ton devient inspirant)

« C'est pourquoi nous vous avons convoqués – recrues d'élite de l'Agence européenne du temps. Vous n'êtes pas des élèves ordinaires... Vous êtes désormais des Agents du temps. »

« Votre mission : Voyager dans le passé. Découvrir ce qui a mal tourné. Réparer le bug. Restaurer l'histoire. »

« Vous travaillerez en équipes. Chacune d'entre elles visitera 2 ou 3 périodes historiques. Dans chacune, vous rencontrerez des personnages historiques, résoudrez des énigmes et réparerez ce qui a été brisé. »

« Pour accomplir votre mission, vous devrez utiliser vos plus grands atouts :

- La curiosité
- La créativité
- La collaboration
- Et votre arme secrète : la programmation Scratch. »

« N'oubliez pas : La ligne du temps dépend de vous. »

(Idée : musique triomphante)

« Bonne chance, Agents. Le passé de l'Europe – et son avenir – sont entre vos mains. »

Options supplémentaires pour les enseignant·e·s :

- Diffusez une musique dramatique en arrière-plan (recherchez « epic mission music » sur YouTube)
- Éteignez les lumières ou utilisez des visuels pour créer du suspense
- Remettez à chaque équipe un « Dossier d'Agent du temps » ou un badge pour commencer

Que la mission commence !