

## Annexe : la compétence « raconter une histoire »...

<http://revue.sesamath.net/spip.php?article1152>

Pascal Couvrechef

Une fois de plus, je fais appel à mes deux personnages fictifs, Casquette d'informatique et Casquette de mathématiques, pour commenter de façon décalée certains thèmes développés dans l'article. Cela leur convient ici tout particulièrement : « raconter une histoire », compétence Scratch importante à l'école primaire comme l'article l'a montré, est aussi une compétence indispensable pour pouvoir publier des sketches dans MathémaTICE !

Casquette de mathématiques :

Bingo, raconter une histoire, c'est notre spécialité !

Casquette d'informatique :

Oui, mais ça va être plus difficile que d'habitude : il va falloir ensuite scénariser notre sketch avec Scratch !

Casquette de mathématiques :

Pas de problème, même un professeur des écoles sait faire ça !!!

Casquette d'informatique :

Si je suis ton raisonnement, tu dois donc être très à l'aise pour écrire des scripts parallèles puisque tu enseignes au lycée ?

Casquette de mathématiques :

Je ne vois pas le rapport ??? Et puis, c'est normal que je n'y connaisse rien puisque ça n'est pas au programme officiel du lycée !!!

Casquette d'informatique :

Le rapport, c'est que même un enseignant de collège sait faire ça !!! Donc, comme tu travailles en continuité avec le collège, tu devrais en savoir au moins autant que tes collègues et leurs élèves...

Casquette de mathématiques :

Hum... Et pour le scénario, tu préconises quoi ?

Casquette d'informatique :

Evidemment, on ne peut pas se contenter d'une banale séquence de blocs « dire » et « attendre » : les lecteurs de MathémaTICE trouveraient que c'est trop simpliste d'un point de vue algorithmique !

Casquette de mathématiques :

Tu veux dire qu'il va falloir créer un schéma narratif, prévoir plusieurs décors, animer des objets... Tout ce travail, c'est de la folie : moi, je suis spécialisée en programmation de suites récurrentes !

Casquette d'informatique :

Rassure-toi, nous pouvons invoquer le manque d'argent, MathémaTICE ne payant guère ses auteurs, pour ne pas avoir à créer de nouveaux décors !

Casquette de mathématiques :

Et pour le schéma narratif, nous pourrions revenir sur certains sketches précédents, d'où un gros gain de temps !

Casquette d'informatique :

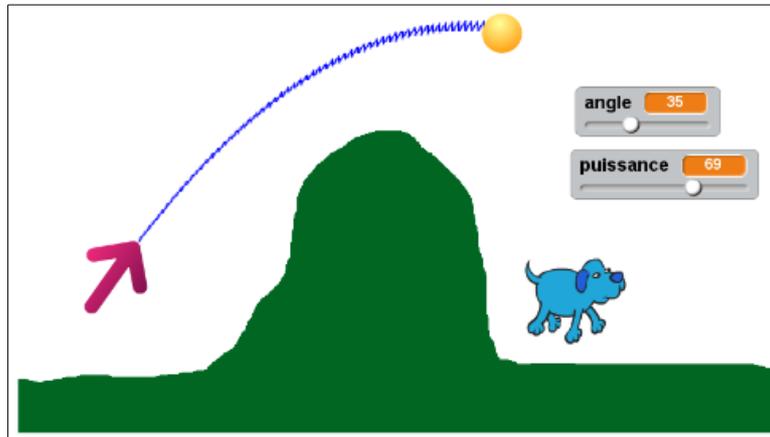
N'oublie quand même pas qu'il faut introduire une difficulté technique avec une animation pour être crédibles ! Que dirais-tu d'un canon envoyant une balle qui, bien sûr, n'aurait pas une trajectoire rectiligne mais parabolique ?

### Casquette de mathématiques :

Génial, surtout pour un public de professeurs de mathématiques ! Mais on fait ça comment ? Et où vas-tu chercher toutes ces idées ???

### Casquette d'informatique :

Eh bien, je ne dédaigne pas comme toi la lecture d'ouvrages de collègue ! Nous allons adapter une ressource d'un ouvrage collectif intitulé « Scratch au collège » mentionné à la fin de l'article...



---

Fin du prélude et place à la scène 1, inspirée du N°47 de MathémaTICE (voir [http://revue.sesamath.net/IMG/pdf/dialogue\\_de\\_casquettes.pdf](http://revue.sesamath.net/IMG/pdf/dialogue_de_casquettes.pdf))

---

Il n'y a aucune animation pour cette première scène, où Casquette d'informatique et Casquette de mathématiques reviennent avec émotion sur leur premier sketch dans la revue. Elles vont ici vous démontrer qu'il a eu un irréfutable impact sur les programmes du lycée...

### Casquette de mathématiques :

Evidemment, nous n'allons pas reprendre tout le sketch du N°47. Ce que nous voulons montrer ici, c'est juste qu'il a eu un indéniable impact sur les programmes du lycée...

### Casquette d'informatique :

Pour cela, il faut revenir brièvement sur le contexte : tu étais revenue traumatisée d'un stage d'algorithmique.

### Casquette de mathématiques :

Il y avait de quoi, je ne savais plus si je devais répondre « logique » ou « illogique » au terme d'un exercice d'algorithmique particulièrement vicieux !!!

### Casquette d'informatique :

Et puisque tous les stagiaires avaient été traumatisés par cet exercice, le formateur avait dû vous rassurer en vous disant qu'il ne doutait nullement de votre culture algorithmique.

### Casquette de mathématiques :

Oui, car il savait pertinemment que nous connaissions tous une vingtaine de langages de programmation pour être aptes à enseigner en terminale ! Tu veux bien reprendre quelques répliques du sketch pour montrer son impact sur les programmes du lycée ?

### Casquette d'informatique :

*Une vingtaine de langages ? C'est vrai ou tu me fais marcher ?*

Casquette de mathématiques :

*Tu te rappelles de l'histoire du pauvre enseignant de première qui, par souci d'équité, doit choisir un quatrième langage parce que ses élèves proviennent de 3 secondes qui ont étudié 3 langages différents. Imagine maintenant que je te raconte l'histoire du pauvre enseignant de terminale, dont les élèves proviennent de 3 premières...*

Casquette d'informatique :

*Effectivement, c'est bien plus difficile que je ne le croyais d'enseigner en terminale !  
Mais avez-vous pensé à fixer un langage unique en seconde ?*

Casquette de mathématiques :

Et très perturbée par mon stage d'algorithmique, j'avais répondu que ça serait trop élitiste d'imposer un langage de programmation unique en seconde puisque les classes préparatoires le faisaient !

Casquette d'informatique :

Eh bien, chers lecteurs, vous voyez que notre caricature a porté ses fruits puisque Python est devenu le langage unique au lycée !!!

Casquette de mathématiques :

Evidemment, comme nous étions quasi inconnues à l'époque, le sketch n'a pas eu d'effet immédiat malgré la notoriété de MathémaTICE.

Casquette d'informatique :

Nous avons donc intensifié notre lutte dans un autre sketch, comme nous allons le rappeler dans la scène 2, et notre travail de sape a fini par payer...

---

Place à la scène 2, inspirée du N°48 de MathémaTICE  
([http://revue.sesamath.net/IMG/pdf/dialogue\\_breve\\_1177.pdf](http://revue.sesamath.net/IMG/pdf/dialogue_breve_1177.pdf))

---

Dans cette scène, les casquettes expliquent comment elles ont intensifié leur lutte, sur les terres de José Bové dans le Larzac. Etonnamment, le décor « canyon » de Scratch sera choisi : le plateau du Larzac est en effet bordé au Nord Est par le très beau ... canyon de la Dourbie !

Casquette d'informatique :

Comme les enseignants étaient inquiets à cause de la réforme du collège qui s'annonçait, nous leur avons agité un chiffon rouge avec une « fake news » dans le N°48 !

Casquette de mathématiques :

Parle français ! Pour crédibiliser cette fausse nouvelle, nous l'avons associée à une brève de MathémaTICE intitulée « Le Ministère de l'Education Nationale sous-traite la formation des enseignants à Microsoft-France ».

Casquette d'informatique :

Dans ce contexte, nous avons habilement attisé la colère des enseignants en parlant d'un futur stage Microsoft obligatoire prévu du 16 Août au 30 Août sur le plateau du Larzac, donc pendant leurs vacances d'été !!!

Casquette de mathématiques :

Et là, le Ministère a compris qu'il était plus sage de nous donner satisfaction pour le langage unique au lycée ! Pour le plaisir, nous allons reprendre quelques répliques du sketch, ce qui va nous amener tout naturellement à notre animation Scratch finale.

Casquette d'informatique :

*Pourquoi le plateau du Larzac ?*

Casquette de mathématiques :

*Initialement, Microsoft songeait à Disneyland puisque les jeux (bataille navale, labyrinthe...) devront être mis en valeur dans l'enseignement du codage au collège. Mais les responsables du Ministère s'y sont opposés car un « stage Mickey » aurait pu les faire passer pour des charlots !*

Casquette d'informatique :

*Cela ne m'explique toujours pas pourquoi Microsoft a choisi le plateau du Larzac.*

Casquette de mathématiques :

*Patience, j'y viens. Il fallait trouver un endroit capable d'accueillir tous les professeurs de collège de l'hexagone : or, l'infrastructure du Larzac a fait ses preuves lorsqu'il a fallu héberger les milliers d'opposants à l'extension du camp militaire entre 1971 et 1981.*

Casquette d'informatique :

*Et cela ne devrait pas coûter trop cher à Microsoft qui s'est engagé à loger tous les stagiaires et leur famille !*

Casquette de mathématiques :

*En plus, le Mc Donald's de Millau (rendu célèbre par José Bové en 1999) livrera gratuitement la nourriture en raison d'un partenariat entre les deux firmes !*

Casquette d'informatique :

Nous revenons au présent avec l'animation Scratch que nous devons produire pour cet article. Eh bien, nous allons reconstituer l'attaque du MacDonald's par José Bové en 1999 !

Casquette de mathématiques :

Hélas, Disney ne nous a pas versé 13 millions d'euros (comme Microsoft-France au Ministère) pour créer de super décors et de super effets spéciaux dans notre animation.

Casquette d'informatique :

Nous avons donc gardé la colline verte de l'exercice du livre de collège, le canon stylisé par une flèche, et la balle qui se déplace suivant une trajectoire parabolique.

Casquette de mathématiques :

A côté du canon, nous avons ajouté le lutin « chevalier » pour représenter José Bové. Le chien auquel le canon envoyait une balle a été remplacé par le lutin « maison ». Le but du jeu est bien sûr de viser la maison, c'est à dire le MacDonald's !

Casquette d'informatique :

Pour cela, le joueur peut modifier l'angle et la puissance du canon. Pour lancer la balle/boulet, il lui faut appuyer sur la touche « espace », et il peut le faire autant de fois que nécessaire.

Casquette de mathématiques :

Et quand la maison sera touchée, il basculera dans la scène 3 que vous découvrirez si vous jouez avec le fichier Scratch joint à la fin de l'article... C'est d'autant plus facile de gagner que la maison est immobile contrairement au chien qui rebondissait indéfiniment entre la colline et le bord de la scène : nous tenons absolument à ce que cette reconstitution historique soit réaliste !