

MODULE 2 : Niveaux d'injustice et création d'un script avec des commentaires

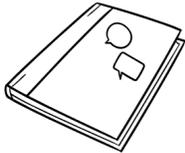
Structure du module

| | |
|---|-----------|
| Structure du module | 1 |
| Icônes | 2 |
| Aperçu du module | 2 |
| Objectifs et principaux domaines d'apprentissage | 2 |
| Ressources du module | 3 |
| 1. LA MUSIQUE COMME MOYEN D'EXPRESSION | 4 |
| Activité 1 : Histoire du Hip-Hop (10 minutes)..... | 4 |
| 2. LES NIVEAUX DE RACISME | 10 |
| Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice (15 minutes)..... | 11 |
| Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice..... | 12 |
| Activité 3 : Identifier les types de racisme (10 minutes)..... | 16 |
| Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Activité 3 : Identifier les types de racisme..... | 17 |
| Activité 4 : Créer un script (10 minutes)..... | 19 |
| Activité de l'élève (codage): Module 2 - Activité 4 : Créer un script (10 minutes)..... | 24 |
| Activité 5 : Utiliser les commentaires (10 minutes)..... | 28 |
| Activité de l'élève (codage): Module 2 - Activité 5 : Utiliser les commentaires (10 minutes)..... | 31 |
| 3. CONSOLIDATION/RÉFLEXION | 36 |
| Activité 6 : Créer votre boîte à outils (5 minutes)..... | 36 |
| Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Activité 6 : Créer votre boîte à outils (5 minutes) | 37 |
| APPROFONDISSEMENTS | 38 |
| Approfondissement A : Word Splash!..... | 39 |
| Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Approfondissement A : Word Splash Hip-Hop. | 40 |
| Approfondissement B : Temps libre — Explorer EarSketch (10 minutes)..... | 40 |
| Activité de l'élève (codage) Approfondissement B : Temps libre — Explorer EarSketch (10 minutes)..... | 41 |
| RESSOURCES | 42 |
| Black Entrepreneur (2020) de Pharrell Williams ft Jay-Z..... | 42 |

Icônes



dans le coin inférieur droit indique une activité de codage que les élèves peuvent réaliser. Les instructions pour les activités de codage se trouvent dans le cahier de l'élève (codage).



dans le coin inférieur droit indique une activité d'écriture que les élèves peuvent réaliser. Les instructions pour les activités d'écriture se trouvent dans le cahier de l'élève (écriture).

Aperçu du module

Dans le Module 2, les élèves découvriront l'histoire du Hip-Hop, les types de racisme, les bases de l'écriture d'un script et l'ajout de commentaires dans le code. Nous les mettrons au défi de reconnaître les niveaux de racisme ci-dessous dans les paroles des chansons :

- Interpersonnel
- Institutionnel
- Structurel

En écrivant du code pour superposer les différentes couches de leur musique, les élèves auront l'occasion de discuter de la signification de chaque niveau de racisme et de réfléchir aux différentes formes d'injustice.

Remarque : Dans cette leçon, nous utilisons intentionnellement des termes empreints d'humanité tels que « victimes d'esclavage », plutôt que des mots rabaissants comme « esclaves ». Ce choix vise à préserver la dignité des personnes qui ont été assujetties à l'esclavage en parlant d'elles comme des gens confrontés aux atrocités de l'esclavage. Nous conseillons aux enseignant.e.s de faire de même.

Sujet sensible : Ce sujet décrit le tort causé par l'esclavage aux États-Unis, notamment des exemples récents de racisme interpersonnel, institutionnel (ou systémique) et structurel.

Objectifs et principaux domaines d'apprentissage

À la fin du Module 2, les élèves :

- Connaîtront l'histoire du Hip-Hop en tant que chronique des problèmes sociopolitiques auxquels les jeunes Noir·es qui grandissent aux États-Unis sont confronté·es.
- Auront identifié le type de racisme dont il est question dans une série de chansons Hip-Hop.
- Auront étudié comment décoder les messages qui sont présents dans la musique et intégrer des messages dans leur code à l'aide de commentaires.

Apprends à coder

- Le codage et la composition musicale ont de nombreux points communs. Il s'agit de processus mathématiques et structurés qui laissent place à la créativité.
- Les commentaires sont des lignes de code dans un script qui ne sont pas exécutées par l'ordinateur. Cependant, les codeurs·ses utilisent des commentaires pour prendre des notes dans le code.

Encourage l'équité

- L'injustice raciale survient au niveau interpersonnel, institutionnel et structurel.
- Ces injustices se reflètent et sont relatées dans la musique Hip-Hop.

Ressources du module

- [Diapositives pour le module 2](#)
- Vidéos :
 - [The Birth of Hip-Hop \(La naissance du Hip-Hop\)](#)
 - [DJ Kool Herc's Turntables: Hip Hop Extraordinaire \(Les platines de DJ Kool Herc : virtuose du Hip-Hop\)](#)
 - [Black Entrepreneur \(2020\) de Pharrell Williams ft Jay-Z](#)
 - [Creating an account and creating a Script in EarSketch \(Créer un compte et un script EarSketch\)](#)
- [Paroles de Black Entrepreneur](#)

Remarque : Les ressources dont le titre comporte une traduction française entre parenthèses sont en anglais.

1. LA MUSIQUE COMME MOYEN D'EXPRESSION

Activité 1 : Histoire du Hip-Hop (10 minutes)

Diapositives 5 & 6

v3.1

1. ESPRIT : LA MUSIQUE COMME MOYEN D'EXPRESSION

- Activité 1 : L'histoire du Hip-Hop



5

Dialogue pour l'instructeur-riche

*Le hip-hop et la musique ont toujours été utilisés comme moyen d'expression.
Découvrons l'histoire du hip-hop*

v3.1

Histoire du Hip-Hop

Tout le monde considère DJ Kool Herc comme le créateur du Hip-Hop. C'est un immigrant jamaïcain qui a animé des soirées en tant que DJ dans le Bronx, à New York, dans les années 1970 et par la suite.

Un DJ est une personne qui utilise des platines pour diffuser en direct de la musique enregistrée devant un public.

Herc a été le premier DJ à prendre le « **break** » d'une chanson — le moment où tous les éléments d'une chanson s'arrêtent à l'exception de la percussion — et à le mixer avec d'autres chansons en utilisant deux platines.

C'est de là que vient le terme « **break dancing** », car les danseurs profitaient de cette pause dans la chanson pour danser.



6

Dialogue pour l'instructeur-riche

Tout le monde considère DJ Kool Herc comme le créateur du Hip-Hop. C'est un immigrant jamaïcain qui a été DJ dans des soirées dans le Bronx, à New York dans les années 1970 et pendant les années suivantes. Un DJ est quelqu'un qui utilise des platines pour jouer de la musique enregistrée à un public en direct.

Herc a été le premier DJ à prendre le "break" d'une chanson — le moment où tous les éléments d'une chanson s'arrêtent à l'exception de la percussion — et à le mélanger avec d'autres chansons à l'aide de deux platines.

C'est de là que vient le terme "break dancing"; les danseurs dansaient pendant cette pause dans la chanson.

Repères pour l'instructeur-riche :

[L'approfondissement A ci-après](#) fournit une activité *Word Splash* facultative.

Diapositive 7

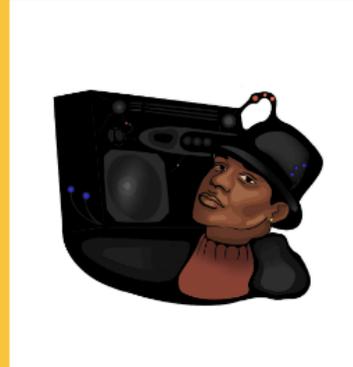
v3.1

Histoire du Hip-Hop

Très vite, ce style a évolué pour incorporer le *scratching*, le *spinning* et le *emceeing*, où un MC (maître de cérémonie) parle à la foule pendant que le DJ joue la chanson.

Peu après, le *emceeing* a incorporé le rap, qui consiste à utiliser des rimes intelligentes et des jeux de mots récités rapidement sur un rythme.

C'est ainsi qu'est né un genre de musique totalement inédit : le Hip-Hop!



7

Dialogue pour l'instructeur-riche

Très vite, ce style de musique DJing a évolué pour englober le “scratching”, le “spinning” et le “emceeing”, où un MC (un maître de cérémonie)” parle à la foule pendant que le DJ joue la chanson.

Peu de temps après, le emceeing a incorporé le rap; en utilisant des rimes intelligentes et des jeux de mots récités rapidement sur un motif rythmique.

Cela a donné naissance à un tout nouveau genre de musique jamais entendu auparavant — le Hip-Hop!

Diapositive 8

v3.1

**Vidéo facultative : « The Birth of Hip-Hop »
(La naissance du Hip-Hop)**



8

Repères pour l'instructeur·rice :

Montrez aux élèves cette brève histoire du Hip-Hop :
« *The Birth of Hip-Hop* » (La naissance du Hip-Hop)
<https://www.youtube.com/watch?v=10C-Q3NllzU> (env. 3 minutes)

Diapositive 9

v3.1

**Vidéo facultative : « DJ Kool Herc's Turntables:
Hip Hop Extraordinaire » (Les platines de DJ
Kool Herc : virtuose du Hip-Hop)**



9

Repères pour l'instructeur·rice :

Montrez aux élèves cette vidéo :

« DJ Kool Herc's Turntables: Hip Hop Extraordinaire » (Les platines de DJ Kool Herc : virtuose du Hip-Hop) <https://www.youtube.com/watch?v=oWfQMMlp8NM> (env. 2 minutes)

Diapositive 10

v3.1

Histoire du Hip-Hop

Il y a des centaines d'années, à l'époque de l'esclavage, les Afro-Américain·e·s ont créé un style de musique très différent appelé « *spirituals* ». Ces chants, interprétés par des esclaves, décrivaient les épreuves endurées par ceux-ci et évoquaient des récits bibliques. Certains comportaient même des codes secrets permettant de diffuser, en toute discrétion, des messages sur la façon d'échapper à l'esclavage. Le plus marquant était **Wade in the Water**, qui indiquait aux esclaves de se réfugier dans l'eau afin de dissimuler leur odeur aux chiens qui les traquaient. Lorsque l'esclavage a pris fin, on dit que ces *spirituals* se sont transformés en Blues.



10

Dialogue pour l'instructeur·rice

*Il y a des centaines d'années, à l'époque de l'esclavage, les Afro-Américain·es ont créé un style de musique très différent appelé "spirituals". Les spirituals étaient des chants chantés par des victimes d'esclavage qui parlaient des difficultés qu'ils/elles ont endurées, des histoires bibliques. Certains comportaient même des codes secrets qui auraient partagé des messages cachés sur la façon d'échapper à l'esclavage. Le plus marquant est **Wade in the Water**, qui indiquait à ces personnes d'aller dans l'eau afin de masquer leur odeur aux chiens qui les traquaient.¹ Lorsque l'esclavage a pris fin, on raconte que les spirituals se sont transformés en Blues.*

Comme vous le voyez donc, la musique a toujours été un outil pour la libération des peuples opprimés.

Diapositive 11

¹ Berry, Kenyatta D. (27 janvier 2017). « Singing in Slavery: Songs of Survival, Songs of Freedom ». *PBS NewsHour*. Consulté le 23 février 2021.

2. LES NIVEAUX DE RACISME

Diapositives 12 & 13

v3.1

2. LES NIVEAUX DE RACISME

- Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice
- Activité 3 : Identifier les types de racisme
- Activité 4 : Créer un script
- Activité 5 : Utiliser les commentaires



Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice (15 minutes)

v3.1

Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice

| Qu'est-ce que le racisme? |
|---------------------------|
| Ma définition : |
| _____ |
| _____ |
| _____ |

1. Dans votre cahier de l'élève (écriture), rédigez votre propre définition du racisme.
2. Discutez les points suivants avec un-e partenaire.
 - a. **Qu'est-ce que le racisme?**
 - b. **À quoi ressemble-t-il?**
 - c. **Comment fonctionne-t-il?**



13

Dialogue pour l'instructeur-ric

Comme vous le savez, le racisme était un obstacle majeur pour les jeunes Afro-Américain-es par le passé, lorsque le Hip-Hop a été créé pour la première fois, et il l'est encore aujourd'hui — ainsi que pour toutes les personnes de couleur.

Je suis sûr-e que vous avez tous appris ce qu'est le racisme ou que vous l'avez même vécu ou observé par le passé.

Comment définiriez-vous le racisme? Travaillez avec un-e partenaire (ou en petits groupes) pour partager ce que vous pensez être du racisme et créer votre propre définition du racisme.

Prenez une minute maintenant pour écrire dans votre cahier de l'élève (écriture)
Module 2 - Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice ce qu'est le racisme pour vous.

Repères pour l'instructeur-ric

Demandez aux élèves de compléter le **Module 2 - Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice** dans leur cahier de l'élève (écriture)

Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Activité 2 : Explorer les types de racisme et d'injustice

Les étudiants doivent suivre les instructions dans leur cahier de l'élève (écriture)

Rédigez votre définition ci-dessous

Qu'est-ce que le racisme?

Le racisme est le fait de maltraiter des individus ou des membres d'un groupe, de les blesser et de leur nuire (discrimination), de manière subtile ou manifeste, en raison de leur couleur de peau. Il se manifeste de diverses manières et a un impact différent sur chaque personne.

Discutez des points suivants avec un·e partenaire.

- Qu'est-ce que le racisme?
- À quoi ressemble-t-il?
- Comment fonctionne-t-il?

Diapositive 14

v3.1

CRÉER VOTRE BOÎTE À OUTILS POUR ENCOURAGER L'ÉQUITÉ

| Terme | Définition |
|----------------|---|
| RACISME | Le racisme est le fait de maltraiter des individus ou des membres d'un groupe, de les blesser et de leur nuire (discrimination), de manière subtile ou manifeste, en raison de leur couleur de peau. Il se manifeste de diverses manières et a un impact différent sur chaque personne. |



14

Dialogue pour l'instructeur·rice

Voici notre définition qui pourrait bien l'exprimer.

12

Le racisme est le fait de maltraiter des individus ou des membres d'un groupe, de les blesser et de leur nuire (discrimination), de manière subtile ou manifeste, en raison de la couleur de leur peau. Il se manifeste de diverses manières et a un impact différent sur chaque personne.

Repères pour l'instructeur·rice

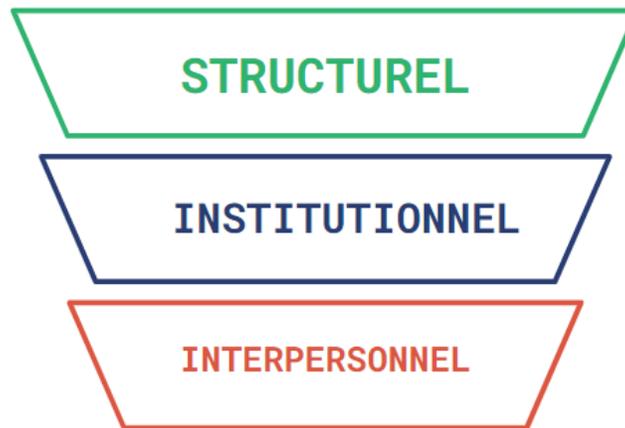
Si vous avez le temps, posez les questions suivantes à la classe :

- *Dans cette définition, qu'est-ce qui ressemble à, ou diffère de ce que vous avez tapé?*
- *Quelles preuves de racisme observez-vous dans le monde d'aujourd'hui?*
- *Comment avez-vous personnellement vu le racisme se manifester ou comment cela vous a-t-il affecté?*

Diapositive 15

v3.1

Explorer les types de racisme



15

Dialogue pour l'instructeur·rice

Ensuite, nous allons nous plonger dans les différents types (ou couches) de racisme et comment ils se manifestent dans la vie quotidienne.

Il existe 3 types de racisme :

- *Interpersonnel*
- *Systémique / Institutionnel*

- Structurel

Diapositive 16

v3.1

CRÉER VOTRE BOÎTE À OUTILS POUR ENCOURAGER L'ÉQUITÉ



| Terme | Définition |
|-----------------------|--|
| INTERPERSONNEL | Racisme qui se produit entre les individus sous forme d'interactions personnelles. |

Exemples :

1. Utilisation verbale d'insultes raciales.
2. Graffitis à connotation raciste.



16

Dialogue pour l'instructeur·rice

Le racisme interpersonnel se produit entre les individus, sous la forme d'interactions personnelles.

Le racisme interpersonnel est le préjugé raciste qui se produit lorsque les individus interagissent avec les autres et que leurs croyances raciales personnelles affectent leurs interactions. Il s'agit de l'exercice de préjugés personnels qui rabaisse, blesse ou nuit aux communautés de couleur.

Un exemple de racisme interpersonnel est l'utilisation d'une insulte raciste ou d'un commentaire raciste insensible.

Repères pour l'instructeur·rice :

Demandez aux élèves s'ils/elles peuvent nommer un autre exemple de racisme interpersonnel. (Moins de 30 secondes de partage)

Diapositive 17

v3.1

CRÉER VOTRE BOÎTE À OUTILS POUR ENCOURAGER L'ÉQUITÉ



| Terme | Définition |
|-----------------------|---|
| INSTITUTIONNEL | Racisme qui se produit au sein des institutions et des structures de pouvoir. |

Exemples :

1. Politiques racistes à l'école ou au bureau.
2. Pratiques d'embauche et de promotion racistes.



17

Dialogue pour l'instructeur·rice

Le racisme institutionnel se produit au sein des institutions et des systèmes de pouvoir. Il désigne les politiques injustes et les pratiques discriminatoires de certaines institutions (écoles, lieux de travail, etc.) qui produisent régulièrement des résultats inévitables sur le plan racial pour les personnes de couleur et des avantages pour les personnes blanches. Les individus au sein des institutions prennent le pouvoir de l'institution lorsqu'ils renforcent les inégalités raciales.

Un exemple de racisme institutionnel que subissent les Afro-Américain·es est la politique d'une école d'exclure les filles noires qui portent des tresses dans leurs cheveux.

Repères pour l'instructeur·rice :

Demandez aux élèves s'ils/elles peuvent citer un autre exemple de racisme institutionnel. (Moins de 30 secondes de partage)

Diapositive 18

v3.1

CRÉER VOTRE BOÎTE À OUTILS POUR ENCOURAGER L'ÉQUITÉ



| Terme | Définition |
|-------------------|---|
| STRUCTUREL | Préjugé racial au sein des institutions et de la société. |

Exemples :

1. « Redlining » – refuser aux gens des prêts immobiliers en fonction de leur lieu de résidence.
2. L'incarcération massive des hommes Noirs et de couleur

18



Dialogue pour l'instructeur-riche

***Le racisme structurel/systémique** est un préjugé racial au sein des institutions et de la société. Cela comprend les effets cumulatifs et composés d'un ensemble de facteurs sociétaux, y compris l'histoire, la culture, l'idéologie et les interactions des institutions et des politiques qui privilégient systématiquement les Blancs et désavantagent les personnes de couleur.*

*Un exemple de racisme structurel auquel les Afro-Américain-es ont dû faire face était **le redlining**, un système utilisé autrefois par les banques et le secteur immobilier qui délimitait à l'encre rouge les quartiers où vivaient les personnes de couleur. Si vous viviez à l'intérieur des lignes rouges, les banques étaient moins susceptibles de vous accorder des prêts ou des investissements.*

Repères pour l'instructeur-riche

Demandez aux élèves s'ils/elles peuvent citer un autre exemple de racisme structurel. (Moins de 30 secondes de partage)

Activité 3 : Identifier les types de racisme (10 minutes)

Diapositive 19

Activité 3 : Identifier les types de racisme

QUEL EST LE MESSAGE DANS LA MUSIQUE ?

Écoutez la chanson Black Entrepreneur

Tout en écoutant, suivez les paroles dans votre cahier de l'élève (écriture) et surlignez les exemples d'injustice en vue de répondre aux questions dans le cahier ou de tenir une discussion de groupe.



19

Dialogue pour l'instructeur-ric

*Nous allons écouter une chanson qui parle de divers niveaux de racisme et d'injustice. Pendant que nous écoutons, je veux que vous écoutiez et lisiez les [paroles de la chanson](#) dans votre cahier d'élève (écriture) **Module 2 - Activité 3 : Identifier les types de racisme** et que vous surligniez les paroles qui parlent d'injustice afin de répondre aux questions dans votre cahier.*

Lorsque la chanson sera terminée, nous discuterons du message et des types d'injustices décrits.

Repères pour l'instructeur-ric

Démarrez la musique [Black Entrepreneur \(2020\) de Pharrell Williams ft Jay-Z](#)

Demandez aux élèves de compléter le **Module 2 - Activité 3 : Identifier les types de racisme** dans leur cahier de l'élève (écriture)

Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Activité 3 : Identifier les types de racisme

Les étudiants doivent suivre les instructions dans leur cahier de l'élève (écriture)

Regardez ou écoutez [Black Entrepreneur \(2020\) by Pharrell Williams ft Jay-Z](#).

Pendant que vous écoutez, suivez la lecture des paroles et surlignez les exemples d'injustice. À la fin, essayez de déterminer le message de la chanson et répondez aux questions sur la page suivante.

Questions

Quels types d'injustices sont décrits dans la chanson "Black Entrepreneur"

Réponses possibles : surreprésentation dans le système judiciaire, manque de représentation

Selon vous, quel est le message de la chanson "Black Entrepreneur"

Réponse possible : Il est difficile pour les Afro-Américains de devenir des entrepreneurs en raison du racisme et des obstacles auxquels ils sont confrontés; cependant, cette chanson a pour but d'élever la communauté et de les inspirer.

Diapositive 20

v3.1

Activité 3 : Identifier les types de racisme

QUEL EST LE MESSAGE DANS LA MUSIQUE ?

Quels types d'injustices sont décrits dans cette chanson?

Selon vous, quel est le message de cette chanson?



20

Dialogue pour l'instructeur-riche

Comme vous pouvez le constater, la musique Hip-Hop a été un outil pour les jeunes Afro-Américain-es pour exprimer et décrire les différentes injustices qui les entourent.

Repères pour l'instructeur-riche

Demandez aux élèves de partager leurs réponses aux questions ci-dessus

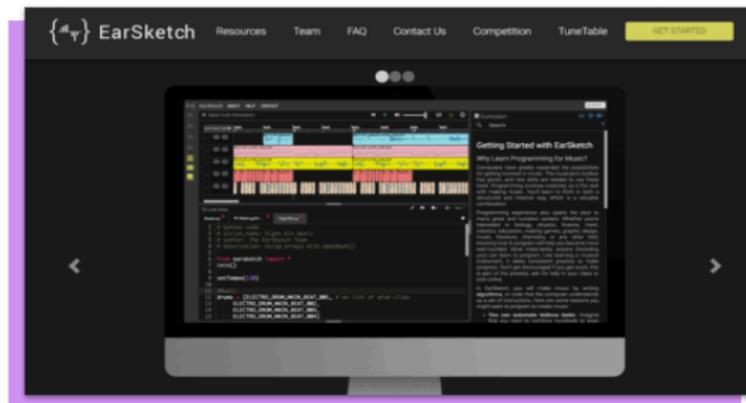
Activité 4 : Créer un script (10 minutes)

Diapositive 21

v3.1

Activité 4 : Créer un script

{ II EST TEMPS DE CODER! }



21

Dialogue pour l'instructeur-riche

Maintenant, explorons maintenant quelques concepts de codage dont vous aurez besoin pour créer votre propre chanson

Diapositive 22

v3.1

CRÉER VOTRE BOÎTE À OUTILS POUR FAIRE DES RYTHMES

| Terme | Définition |
|-----------------|--|
| <h2>SCRIPT</h2> | <p>Série d'instructions exécutées dans un ordre spécifique par un ordinateur.</p>  |



22

Dialogue pour l'instructeur-riche

*Vous avez peut-être déjà entendu le mot **script** dans votre cours d'anglais ou de théâtre.*

Un script est un texte écrit et qui comporte des instructions sur ce qu'il faut dire dans une pièce de théâtre/une émission de télévision/un film.

Le script désigne à peu près la même chose en code. Il s'agit d'une série d'instructions exécutées dans un ordre spécifique par un ordinateur.

Votre script dans EarSketch est votre liste d'instructions pour que l'ordinateur joue votre musique, tout comme un script donne aux acteurs/actrices des instructions sur ce qu'il faut dire lorsqu'ils/elles jouent.

Diapositive 23

v3.1

Activité 4 : Créer un script

Suivez les étapes décrites dans les deux diapositives suivantes ou dans votre cahier de l'élève (codage) pour créer un nouveau script dans EarSketch

- Nommez le script « **Premier script EarSketch** »
- Sélectionnez le langage de programmation **Python**



23

Dialogue pour l'instructeur-riche

*Apprenons à créer un script dans EarSketch ! Suivez-moi, puis ensuite utilisez les instructions de votre cahier de l'élève (codage) **Module 2 - Activité 4 : Créer un script** pour créer votre propre script.*

Repères pour l'instructeur-riche

APRÈS avoir fait une démonstration ou leur avoir montré les diapositives illustrant les étapes, demandez aux élèves de commencer l'activité *cahier de l'élève (codage)* **Module 2 - Activité 4 : Créer un script**,

Faites une démonstration des étapes des deux diapositives suivantes en créant un script dans EarSketch.

OU

Montrez aux élèves les deux diapositives suivantes pour les aider à comprendre les étapes qu'ils effectueront pour terminer l'activité.

Le *cahier de l'élève (codage)* contient des instructions détaillées, notamment des captures d'écran.

Diapositive 24

v3.1

POUR COMMENCER : CRÉER UN NOUVEAU SCRIPT

OU

24
EarSketch Training | 11.06.2020

Dialogue pour l'instructeur-riche

Créer un script

*Si, au milieu de l'écran, il y a du texte bleu disant **Cliquez ici pour créer un nouveau script (Click here to create a new script)**, alors sélectionnez-le pour créer un nouveau script*

OU

*Si vous avez déjà un script ouvert, comme **quick_tour.py**, sélectionnez le **signe +** à côté de **quick_tour.py** dans l'**ÉDITEUR DE CODE (CODE EDITOR)**.*

Diapositive 25

v3.1

POUR COMMENCER : CRÉER UN NOUVEAU SCRIPT

1. Nommez votre script « **Premier script EarSketch** »
2. Choisissez la langue du script : **Python**
3. Sélectionnez **CRÉER (CREATE)**

Créer un nouveau script

| | |
|---|---|
| Nom du script Comment voulez-vous nommer votre script ? | Langue du script Quel langage de programmation utilisez-vous ? |
| <input type="text" value="Nom du script"/> .py | <input type="text" value="Python"/> |
| <input type="button" value="ANNULER"/> <input type="button" value="CRÉER"/> | |



25
EarSketch Training | 11.06.2020

Dialogue pour l'instructeur-riche

Nommez le script **Premier script EarSketch**.

Sélectionnez Langue du script **Python**.

Les exemples de code et le programme d'études sont en Python.

Python est un langage de programmation informatique généralement utilisé par de nombreuses grandes entreprises, ainsi que l'un des dix langages de programmation les plus populaires au monde.

Bon nombre des plus grandes sociétés Internet comme Google ont utilisé Python pour leur développement Web. En plus du développement Web, Python est utilisé pour le développement de jeux, la science, l'éducation et le graphisme.

Sélectionnez <**CRÉER**> (**CREATE**).

Maintenant c'est votre tour. Suivez les étapes dans votre cahier de l'élève (codage)
Module 2 - Activité 4 : Créer un script pour créer votre compte

Repères pour l'instructeur-riche

Demandez aux élèves de compléter le **Module 2 - Activité 4 : Créer un script** dans leur cahier de l'élève (codage). Le *cahier de l'élève (codage)* contient des instructions détaillées, notamment des captures d'écran.

Activité de l'élève (codage): Module 2 - Activité 4 : Créer un script (10 minutes)

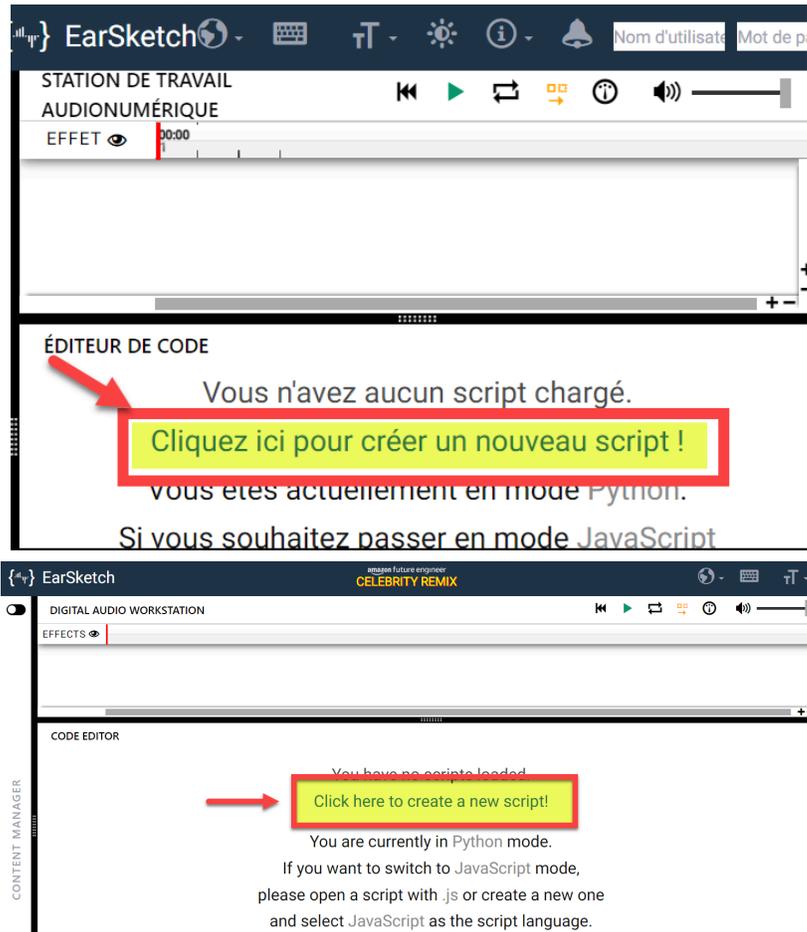
Les étudiants doivent suivre les instructions dans leur cahier de l'élève (codage).

Tutoriels vidéo associés :

- [Créer un compte et créer un script dans EarSketch](#) ([Creating an account and creating a Script in EarSketch](#))

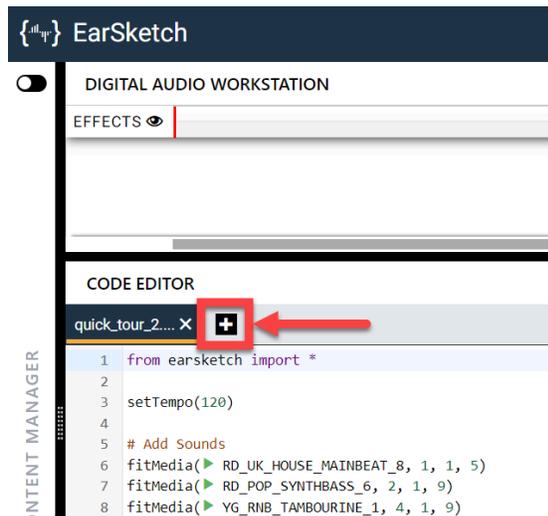
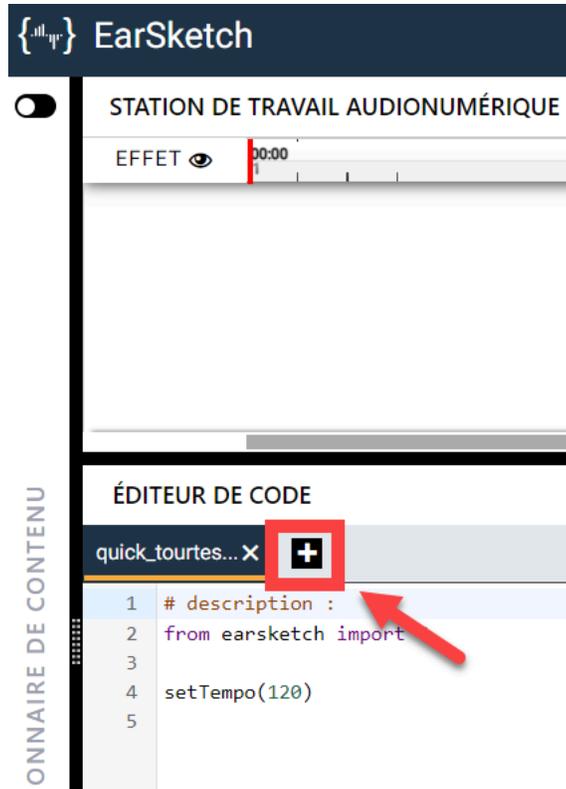
1. Créer un script

- a. Si, au milieu de l'écran, il y a du texte bleu disant **Cliquez ici pour créer un nouveau script (Click here to create a new script)**, alors sélectionnez-le pour créer un nouveau script.



OU

- b. Si vous avez déjà un script ouvert, comme **quick_tour.py**, sélectionnez le **signe +** à côté de **quick_tour.py** dans l'ÉDITEUR DE CODE (CODE EDITOR).



2. Nommez le script **Premier script EarSketch**.
3. Sélectionnez Langue du script **Python**.
4. Sélectionnez **<CRÉER> (CREATE)**

Créer un nouveau script

Nom du script
Comment voulez-vous nommer votre script ?

Nom du script .py

Langue du script
Quel langage de programmation utilisez-vous ?

Python

ANNULER **CRÉER**

Create a new script

Script Name
What should we call your script?

Script Name .py

Script language
What programming language are you using?

Python

CANCEL **CREATE**

Diapositive 26

v3.1

SECTIONS D'UN SCRIPT

```

1 - # title:
2 - # author:
3 - # description:
4
5 from earsketch import *
6
7 setTempo(120)
8
9
10
    
```

COMMENTAIRES

SECTION CONFIGURATION

SECTION MUSIQUE

Section des commentaires : Notes sur votre code. Vous pouvez ajouter votre nom ou le titre du code ici.

Section configuration (Setup) : Ce code indique à la station audionumérique (DAW) comment se préparer à faire de la musique. setTempo() vous permet de choisir un tempo pour le projet.

Section musique : La section la plus importante. Tous les détails de votre code et de votre composition se trouvent ici. Vous ajouterez des **Commentaires** ici plus tard pour :

- Organiser les parties de votre chanson
- Annoter et raconter « l'histoire » de votre chanson



Dialogue pour l'instructeur-riche

Passons en revue quelques sections importantes de votre script. ([Voir 24,7 Création d'un script de base dans le programme EarSketch.](#))

- **Section des commentaires :** Remarques à propos de votre code. Vous pouvez utiliser des commentaires **n'importe où** dans votre code, et ce bloc en haut est généralement utilisé pour décrire l'ensemble du projet.

- **Section de configuration** : Ce code indique à la DAW comment se préparer à faire de la musique.
 - **from earsketch import *** ajoute l'API EarSketch au projet. Chaque projet contenant de la musique doit avoir ces parties dans la section de configuration.
 - **setTempo()** vous permet de choisir un tempo pour le projet, qui peut être compris entre 45 à 220 battements par minute.
- **Section musique** : La section la plus importante. Tous les détails de votre code et de votre composition vont ici.

Vous ajouterez également des commentaires tout au long pour raconter votre histoire.

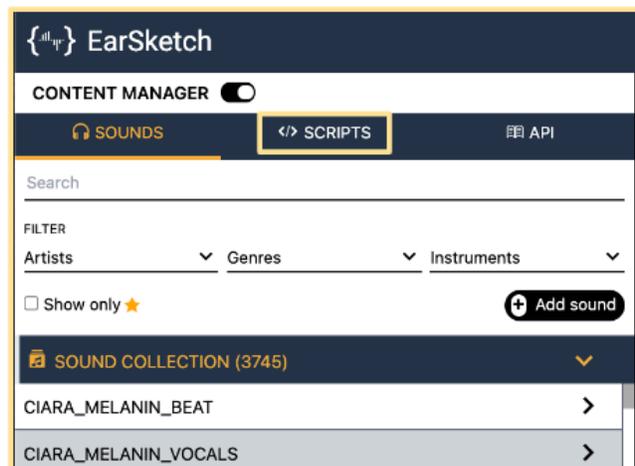
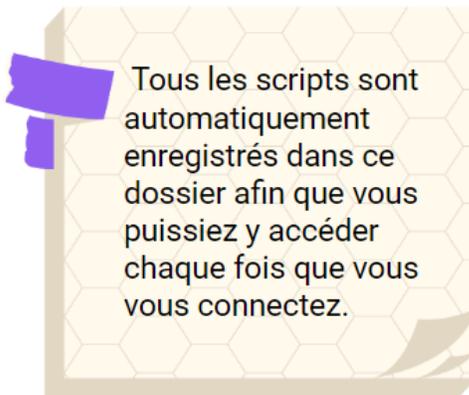
Nous allons plonger dans chacune de ces sections tout au long du concours de remix **Ta voix est puissante**.

Ce n'est qu'une occasion de vous familiariser avec les parties de votre script.

Diapositive 27

v3.1

NAVIGATEUR DE SCRIPTS



Dialogue pour l'instructeur-riche

EarSketch enregistre automatiquement tous les scripts dans le navigateur de scripts. Le navigateur de scripts se trouve dans le menu de gauche du **GESTIONNAIRE DE CONTENU SCRIPTS** : **</> SCRIPTS**

Maintenant, sélectionnez l'icône, et vous verrez le nom du script d'aujourd'hui en haut de la liste dans le navigateur de scripts.

Activité 5 : Utiliser les commentaires (10 minutes)

Diapositive 28

v3.1

CRÉER VOTRE BOÎTE À OUTILS

| Terme | Définition |
|--|--|
|  | <p>Lignes de code qui ne sont pas exécutées par l'ordinateur, mais qui sont utilisées par les programmeurs·ses pour prendre des notes dans leur code. Elles sont précédées du signe # (dièse/hashtag).</p> <p>Ex. #author, #add sounds</p> |



28

Dialogue pour l'instructeur·rice

*Les commentaires sont signalés par le signe dièse/hashtag (#) et sont en gris. Les commentaires ne sont **pas** exécutés lorsque vous exécutez votre script.*

Utilisez les commentaires pour écrire des notes dans votre code, pour expliquer l'objectif ou le message de votre code, ou pour créditer d'autres créateur·rices.

Ils peuvent également être utilisés pour désactiver les lignes de code afin qu'elles soient ignorées par l'ordinateur lorsque le code est exécuté. Une bonne stratégie de débogage!

Diapositive 29

v3.1

EXEMPLES DE COMMENTAIRES

Commentaires pour présenter le code (nom, auteur-e, description)

Commentaires pour définir les sections de la chanson

Commentaires pour expliquer les fonctions et le but du code

```

1 #python code
2 #   script_name: My Song
3 #   author:
4 #   description: This script holds the code to compose my song about...
5 #
6
7 from earsketch import *
8
9 init()
10 setTempo(120)
11 print("This is the beginning of my script. Line 13 to be exact.")
12 #This line is going to print a sentence to the console.
13
14 #SOUND BANK VARIABLES
15 #INTRO
16 #VERSE
17 #CHORUS
18 #OUTRO
19
20 print("This is the end of my script. Line 40 to be exact.")
21 #This line is going to print a sentence to the console
22
23 finish()
24

```

29

Dialogue pour l'instructeur-riche

Regardez comment les commentaires de cet exemple de code sur la diapositive expliquent l'organisation de la chanson au spectateur (**intro, couplet, refrain, outro, etc.**).

Vous devrez inclure les commentaires dans le code que vous soumettez pour le défi. Ils aideront les juges à comprendre :

- l'organisation et l'objectif de votre code; et
- le sens que vous essayez de transmettre.

v3.1

Activité 5 : Utiliser les commentaires

1. Ajoutez les commentaires suivants au début de votre script. Vous pouvez les copier-coller à partir de votre cahier de l'élève (codage).
2. Modifiez le texte en surbrillance avec vos propres commentaires.

```
# nom de script: TA VOIX EST PUISSANTE  
# auteur: VOTRE NOM  
# description: Voice mon script pour creer un chanson
```



30

Dialogue pour l'instructeur-riche

*Suivez les étapes dans votre cahier de l'élève (codage) **Module 2 - Activité 5 : Utiliser les commentaires** pour ajouter des commentaires en haut de votre script fournissant des informations sur vous et votre chanson.*

Repères pour l'instructeur-riche

APRÈS leur avoir montré les diapositives montrant les étapes

Demandez aux élèves de compléter le **Module 2 - Activité 5 : Utiliser les commentaires** dans leur cahier de l'élève (codage). Le cahier de l'élève (codage) contient des instructions détaillées, notamment des captures d'écran.

Présentez les étapes des deux diapositives suivantes en créant un script dans EarSketch et en y ajoutant des commentaires.

OU

Montrez aux élèves les deux diapositives suivantes pour les aider à comprendre les étapes qu'ils devront suivre pour terminer l'activité.

v3.1

Activité 5 : Utiliser les commentaires

3. Ajoutez une instruction **print** après les commentaires. Remplacez le texte en surbrillance par votre propre message.

```
# nom de script: TA VOIX EST PUISSANTE  
# auteur: VOTRE NOM  
# description: Voici mon script pour créer un chanson  
  
print("Dans cette chanson je partage mes expériences")
```

4. Exécutez votre script en utilisant le bouton « EXÉCUTER (RUN) ».

5. Regardez en bas de votre écran. Voyez-vous un message?



31

Dialogue pour l'instructeur-riche

*Ensuite, ajoutez une instruction **print()** pour afficher un message.*

*Après avoir ajouté le message d'impression, **EXÉCUTEZ** votre code*

Regardez en bas de l'écran et vous verrez votre message s'afficher.

*Maintenant suivez les étapes dans votre cahier de l'élève (codage) **Module 2 - Activité 5 : Utiliser les commentaires***

Repères pour l'instructeur-riche

Demandez aux élèves de compléter le **Module 2 - Activité 5 : Utiliser les commentaires** dans leur cahier de l'élève (codage). Le cahier de l'élève (codage) contient des instructions détaillées, notamment des captures d'écran.

[L'approfondissement B](#) contient des suggestions de temps libre pour explorer EarSketch.

Activité de l'élève (codage): Module 2 - Activité 5 : Utiliser les commentaires (10 minutes)

Les étudiants doivent suivre les instructions dans leur cahier de l'élève (codage).

1. Après la ligne `from earsketch import *` Ajoutez le texte ci-dessous dans votre premier script EarSketch. Vous pouvez copier et coller à partir de ce cahier.

```
# script_name: TA VOIX EST PUISSANTE  
# author: NOM DE L'ELEVE  
# description: Ce script contient le code pour ma chanson
```

2. Remplacez le texte surligné avec votre nom et le nom de votre script dans votre premier script EarSketch.
3. Tapez également la ligne `print()`. Il s'agit d'un autre type de commentaire. Vous pouvez copier et coller à partir de ce cahier.

```
print("C'est une occasion de partager mes experiences")
```

4. Remplacez le texte surligné avec dans la commande print avec votre propre description.
5. Sélectionnez **EXÉCUTER (RUN)**
 - Que s'est-il passé lorsque vous avez exécuté votre code?
 - Quelles lignes de code sont imprimées dans la console?
 - Regardez en bas de votre écran. Voyez-vous un message?
 - Quelles lignes de code n'ont pas été exécutées?
 - Pourquoi l'ordinateur n'a-t-il pas exécuté ces codes?

Votre code devrait ressembler à ce qui suit :

```
from earsketch import *  
# script_name: TA VOIX EST PUISSANTE  
# author: NOM DE L'ELEVE  
# description: Ce script contient le code pour ma chanson  
  
print("C'est une occasion de partager mes experiences")  
  
setTempo(120)
```

Diapositive 32

v3.1

QUE S'EST-IL PASSÉ LORSQUE VOUS AVEZ EXÉCUTÉ VOTRE CODE ?

- Les commentaires **ne sont pas exécutés lorsque vous exécutez** un script.
- Tout comme la **musique** peut contenir des **messages** cachés dans ses paroles, notre code peut contenir des messages cachés dans les **commentaires**.
- Utilisez les **commentaires** pour intégrer des messages et organiser votre code.



Dialogue pour l'instructeur·rice

Toute ligne de code qui commence par un # est un commentaire et n'est pas exécutée.

De la même manière que la musique peut contenir des messages cachés dans ses paroles, notre code peut contenir des messages cachés dans les commentaires.

Utilisez les commentaires pour intégrer des messages et organiser votre code. L'ordinateur n'exécutera pas de commentaires lorsque vous exécuterez le script.

Les commentaires sont très utiles pour organiser le code. Au fur et à mesure que vos scripts s'allongent, vous aurez besoin de commentaires pour suivre toutes les différentes parties de votre code.

Diapositive 33

v3.1

QUE S'EST-IL PASSÉ LORSQUE VOUS AVEZ EXÉCUTÉ VOTRE CODE ?

- Les instructions **print** affichent des messages en bas de votre écran



```
CODE ED ↻ ⚙️ 📄 SHARE 🏃 RUN
EarSketch Fir... X +
1 # script_name: EarSketchMyFirstScript.py
2 # author: Jane Michaels
3 # description: This script is for my song
4
5 print("Here is a message I wrote")
6
7 from earsketch import *
8
9 setTempo(120)
10
Running script...
Here is a message I wrote
Script ran successfully
```



Dialogue pour l'instructeur-riche

*Les instructions **print()** sont des commandes qui s'exécutent.*

*Chaque fois que vous exécutez votre code, le message de l'instruction **print ()** apparaîtra en bas de l'écran.*

Diapositives 34

v3.1

DÉFI BONUS DE CODAGE

Que se passe-t-il si vous mettez un # devant l'instruction **print** et que vous exécutez à nouveau votre code?

Le message **print** n'apparaît plus en bas de l'écran, car vous avez transformé l'instruction d'impression en commentaire, et les commentaires ne sont pas exécutés.

Les codeurs utilisent parfois ce truc appelée « commenter le code » lorsqu'ils ont une erreur dans leur code. Ils commenteront une ligne de code pour voir si l'erreur disparaît afin de les aider à déterminer quelle ligne de code est à l'origine de l'erreur. Lorsqu'ils veulent que le code s'exécute à nouveau, ils suppriment le #.



Dialogue pour l'instructeur-riche

Si vous mettez un # devant l'instruction print, qu'arrive t-il?

le message print n'apparaît plus en bas de l'écran, car vous avez transformé l'instruction d'impression en commentaire, et les commentaires ne sont pas exécutés.

Les codeurs utilisent parfois ce truc appelée « commenter le code » lorsqu'ils ont une erreur dans leur code. Ils commenteront une ligne de code pour voir si l'erreur disparaît afin de les aider à déterminer quelle ligne de code est à l'origine de l'erreur. Lorsqu'ils veulent que le code s'exécute à nouveau, ils suppriment le #.

3. CONSOLIDATION/RÉFLEXION

Activité 6 : Créer votre boîte à outils (5 minutes)

Diapositive 35

v3.1

3. CONSOLIDATION / RÉFLEXION

- Activité 6 : Créer votre boîte à outils



35

Diapositive 36

v3.1

Activité 6 : Créer votre boîte à outils

Dans votre cahier de l'élève (écriture) :

1. Associez ces termes à leur définition :

- **Script**
- **Commentaires**

2. Écrivez le **type** de racisme à côté de chaque définition dans le tableau.



36

Dialogue pour l'instructeur-riche

Associez les termes suivant avec leur définitions dans votre cahier de l'élève (écriture)
Module 2 - Activité 6 : Créer votre boîte à outils

Repères pour l'instructeur-riche

Demandez aux élèves de compléter le **Module 2 - Activité 6 : Créer votre boîte à outils** dans leur cahier de l'élève (*écriture*)

Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Activité 6 : Créer votre boîte à outils (5 minutes)

Les étudiants doivent suivre les instructions dans leur cahier de l'élève (écriture)

1. Associez les termes suivants à côté de la définition correspondante:
 - **Script**
 - **Commentaires**

| Terme | Définition |
|---------------|--|
| Script | Une série d'instructions exécutées dans un ordre précis par un ordinateur. |

| | |
|---------------------|--|
| Commentaires | Lignes de code qui ne sont pas exécutées par l'ordinateur, mais qui sont utilisées par les programmeurs-ses pour prendre des notes dans leur code. Elles sont précédées du signe # (dièse/hashtag) |
|---------------------|--|

1. Écrivez le **type** de racisme à côté de chaque définition dans le tableau et identifiez des exemples de chaque type

| Types de racisme | Définition | Exemples |
|-----------------------|--|--|
| Interpersonnel | Se produit entre les individus sous forme d'interactions personnelles. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilisation verbale d'insultes raciales. 2. Graffitis à connotation raciste. |
| Institutionnel | Se produit au sein des institutions et des systèmes de pouvoir. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Politiques racistes à l'école ou au bureau. 2. Pratiques d'embauche et de promotion racistes. |
| Structurel | Préjugé racial au sein des institutions et de la société. | <ol style="list-style-type: none"> 1. « Redlining » — refuser aux gens des prêts immobiliers en fonction de leur lieu de résidence. 2. L'incarcération massive des hommes Noirs et de couleur. |

APPROFONDISSEMENTS

Diapositive 37

v3.1

Approfondissement optionnel

- A: Word Splash!
- B: Temps libre - Explorer EarSketch (10 minutes)



37

Approfondissement A : *Word Splash!*

Diapositive 38

v3.1

Approfondissement A : Word Splash!

Word Splash



Dans votre cahier de l'élève (écriture),
écrivez les mots qui vous viennent à l'esprit
lorsque vous pensez au Hip-Hop.



38

Dialogue pour l'instructeur-riche

- *Qui écoute du Hip-Hop ici?*
- *Quels sont vos artistes et chansons préférés?*
- *Quels sont les mots qui vous viennent à l'esprit lorsque vous pensez au Hip-Hop?*

Repères pour l'instructeur-riche

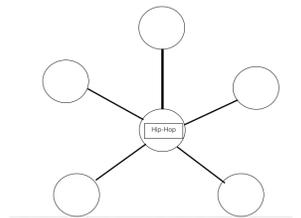
Pendant que les élèves énoncent les mots qui leur viennent à l'esprit, demandez-les de créer un Word splash dans leur cahiers de l'élève (écriture) **Module 2 - Approfondissement A : Word Splash Hip-Hop** ou faites un ensemble au tableau.

Les mots qui viennent à l'esprit peuvent être **le rap, le djing, les rythmes, les graffitis, les vêtements**, et

Activité de l'élève (écriture): Module 2 - Approfondissement A : *Word Splash Hip-Hop*

Les étudiants doivent suivre les instructions dans leur cahier de l'élève (écriture)

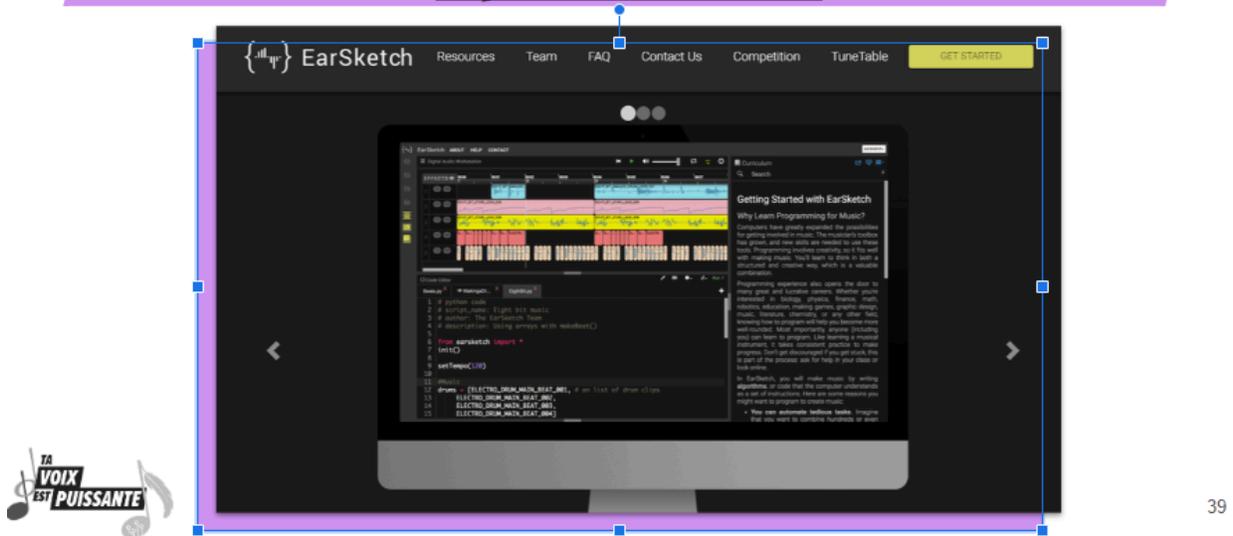
Écrivez les mots qui vous viennent à l'esprit lorsque vous pensez au Hip-Hop



Approfondissement B : Temps libre — Explorer EarSketch (10 minutes)

Diapositive 39

Approfondissement B : Temps libre – Explorer EarSketch



39

Dialogue avec l'instructeur

*Prenez le temps d'explorer EarSketch, votre cahier d'activités de codage pour étudiants, **Module 2 - Approfondissement B : Temps libre - Explorez EarSketch** suggère quelques tâches que vous pouvez essayer*

Repères pour l'instructeur-riche

Donnez aux étudiants le temps d'explorer la navigation dans EarSketch, les activités suggérées à explorer sont répertoriées dans leur cahier d'activités d'écriture pour étudiants, **Module 2 - Approfondissement B : Temps libre - Explorez EarSketch**

- Mettez les élèves au défi de trouver des sons « cool ».
- Voyez quels artistes ils/elles peuvent utiliser.
- Découvrez comment fonctionnent les différentes parties, etc.
- À la fin, demandez à quelques élèves de dire ce qu'ils/elles ont découvert.

Activité de l'élève (codage) Approfondissement B : Temps libre — Explorer EarSketch (10 minutes)

Les étudiants doivent suivre les instructions dans leur cahier de l'élève (codage)

- Explorer EarSketch.
- Trouver des sons « cool ».
- Quels artistes pouvez-vous utiliser?
- Découvrez comment fonctionnent les différentes parties.
- Partager ce que vous découvrez.

RESSOURCES

Black Entrepreneur (2020) de Pharrell Williams ft Jay-Z

I am black ambition
I am always whisperin'
They keep tellin' me I will not
But my will won't listen
Gravity on a black man
With everything on his back and
His family and passion
If the doors ain't crackin'

You gotta let go (let go)
If you wanna fly, take the leap
You gotta risk it all (risk it all)
Or there'll be lots of things you'll never see
You gotta let, let go
'Cause you never know
What's in store
Mr. Entrepreneur

In this position with no choice
A system imprison young black boys
Distract with white noise
The brainwashed become hype boys
Third eye dilate
You ain't supposed to make it off Section 8
Robbin' Peter just to pay Paul
Prepare to risk everything

You need to let go (let go)
If you wanna fly, take the leap
You gotta risk it all (risk it all)

Then keep on stacking 'til you stocking for yourself, uh
See everything you place after black
Is too small a term to completely describe the act
Black nation, Black builder, Black entrepreneur
You in the presence of Black excellence and I'm on the board, Lord

[Repeat Chorus]

Source : [LyricFind](#)

Songwriters: Chad Hugo / Pharrell L. Williams / Shawn C. Carter

Entrepreneur lyrics © Warner Chappell Music, Inc, Sony/ATV Music Publishing LLC, Concord Music Publishing LLC