

Fiche d'activité

Scratch Jr



Durée de l'activité : 35 **minutes**

Années scolaires visés : 2e et 3e

But de l'activité :

On veut faire disparaître un chat lorsqu'il entre dans un trou noir (un autre personnage que l'enfant peut dessiner). Alors nous aurons un chat qui fait un mouvement par la droite et lorsqu'il arrive dans le trou il doit disparaître.

On peut aussi faire des ajouts afin de rendre l'activité plus complexe. Exemple: faire en sorte que le trou noir tour sur lui même sans arrêt ou faire une animation quand le trou noir est touché.

Matériel nécessaire

- Une tablette ou un Chromebook par élève

Étapes de l'activité

1. S'assurer d'avoir l'écran départ (fond blanc avec le chat traditionnel comme seul personnage)
2. Positionner le chat à gauche de l'écran.
3. Ajouter un 2e personnage que l'enfant dessine qui représentera un trou noir. (*Il peut être intéressant de présenter c'est quoi un trou noir et à quoi il peut ressembler*)
4. Positionne le trou noir à droite de l'écran
5. Ajouter deux blocs de départ (bloc jaune) pour le chat. Nous avons besoin du drapeau vert et du bloc avec deux figures
6. Pour le bloc de départ avec drapeau vert, nous ajouterons la consigne d'aller vers la droite de 12 pas, comme ça le chat se rendra facilement à la position de notre trou noir.
7. Pour le bloc de départ avec les deux figures, nous allons ajouter un consigne disant au chats de disparaître, comme ça quand le chat touchera un autre personnage (le trou noir), il disparaîtra.
8. Lancer le tout en appuyant sur le drapeau vert en haut de l'écran. Le chat devrait se déplacer vers la droite et lorsqu'il touchera le trou noir il disparaîtra.



BONUS

9. Si vous voulez que le chat disparaisse lorsqu'il arrive vers le centre du trou noir, vous pouvez utiliser le bloc orange d'attendre, celui-ci vous permettra de faire disparaître le chat un moment après avoir touché le trou noir.
10. Pour une meilleure expérience et pour un défi vous pouvez animer le trou noir. Exemple, si vous voulez le faire tourner sur lui même il suffit de faire une boucle infinie dans laquelle le trou tourne sur lui même. Il suffit d'utiliser le bloc rouge répéter à la fin de la séquence pour le répéter.

Astuces

Prendre le temps d'expliquer la notion d'événement et de le faire comprendre que les bloc jaunes de départ regardent ce qui se passe sur la tablette et quand ce qui regarde est activé, il lance un go au bloc suivant.