

OBJECTIFS

Production de l'élève... Un personnage à trouver parmi plusieurs

Le programme de l'élève...

Programmer les faux personnages qui disparaissent, alors que le vrai saute de joie une fois trouvé

PRÉALABLES

Connaissance de l'interface de Scratch JR

CONCEPTS DE PROGRAMMATION

La séquence

L'événement

PARTICIPATION DE L'ENSEIGNANT



Un peu... Essayer minimalement le programme d'un de ses élèves



Beaucoup... Proposer quelques éléments à ajouter au programme d'un élève comme défi



Passionnément... Aider un élève à comprendre ce qu'il veut créer en verbalisant son code



À la folie... Expliquer comment le bloc attendre s'applique à l'activité comme à un jeu vidéo



MATÉRIEL ET PRÉPARATION

1. Des Chromebooks ou tablettes



2. L'application Scratch JR
3. Création d'un nouveau projet



CONSEILS

1. Expliquer la consigne générale
2. Montrer le résultat final sans montrer le code
3. Expliquer comment les blocs apparence vont servir
4. Mettre autant de personnages que vous souhaitez
5. Faire attention avec le text, il se peut que les élèves ne soient pas confortables avec la lecture et l'écriture

POUR ALLER PLUS LOIN

1. Un chronomètre rend l'activité plus engageante

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE ET DÉFIS



Les autres personnages contiennent le même programme