

OBJECTIFS

Production de l'élève... Deux chats, lorsque l'un touche l'autre, ce dernier sursaute et dit "Hey"

Le programme de l'élève... Un déplacement horizontal, et une réaction lorsque les deux personnages se touchent.

PRÉALABLES

À VENIR

CONCEPTS DE PROGRAMMATION

La séquence
L'événement
La boucle

PARTICIPATION DE L'ENSEIGNANT



Un peu... Aider l'élève à comprendre la suite logique des événements



Passionnément... Aider un élève à corriger son code



Beaucoup... Aider l'élève à comprendre l'événement " Démarrer lorsque je suis touché"



À la folie... Faire un retour sur les différents événements vus dans l'activité



MATÉRIEL ET PRÉPARATION

1. Des Chromebooks ou tablettes



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



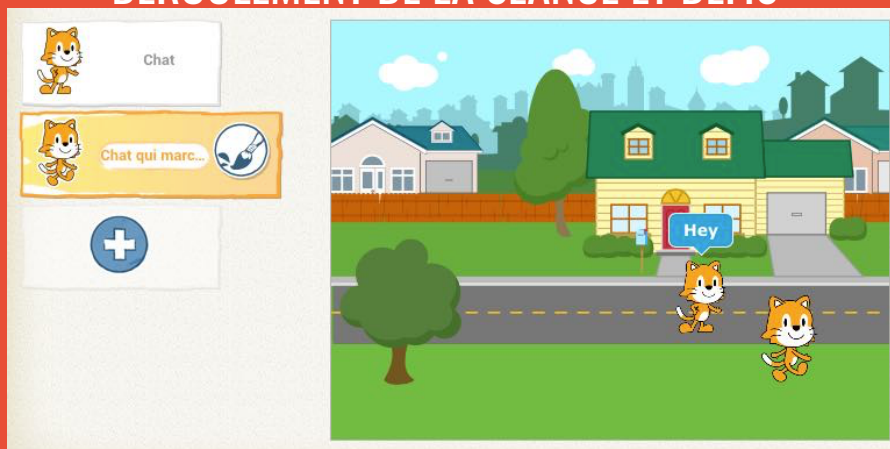
CONSEILS

1. Expliquer le bloc "Démarrer lorsque je suis touché"
2. Demander comment faire en sorte que quelque chose se produise lorsque deux personnages se rencontrent

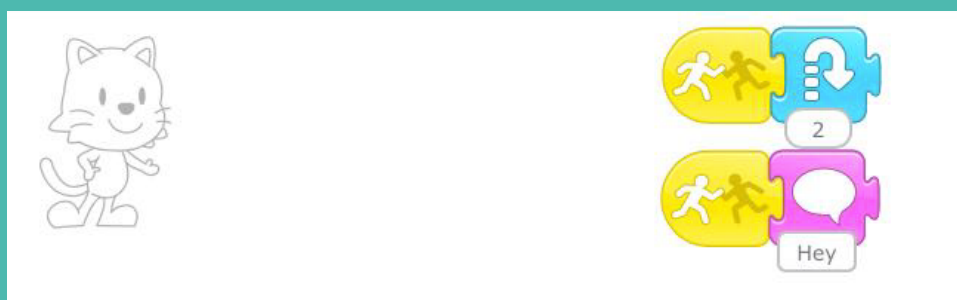
POUR ALLER PLUS LOIN

1. Faire en sorte que le chat qui saute, se déplace après avoir dit "Hey"

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE ET DÉFIS



Le programme du premier chat



Le programme du deuxième chat

