

OBJECTIFS

Production de l'élève... Un chat qui produit des pas de danse

Le programme de l'élève... P

PRÉALABLES

À VENIR

CONCEPTS DE PROGRAMMATION

La séquence
L'événement
La boucle

PARTICIPATION DE L'ENSEIGNANT



Un peu... Tester le programme d'un élève en mode 2 joueurs



Passionnément... Aider un élève à corriger son code



Beaucoup... Dessiner le schéma ou l'organigramme des enveloppes



À la folie... Comment automatiser le programme en utilisant une boucle



MATÉRIEL ET PRÉPARATION

1. Des Chromebooks ou tablettes



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



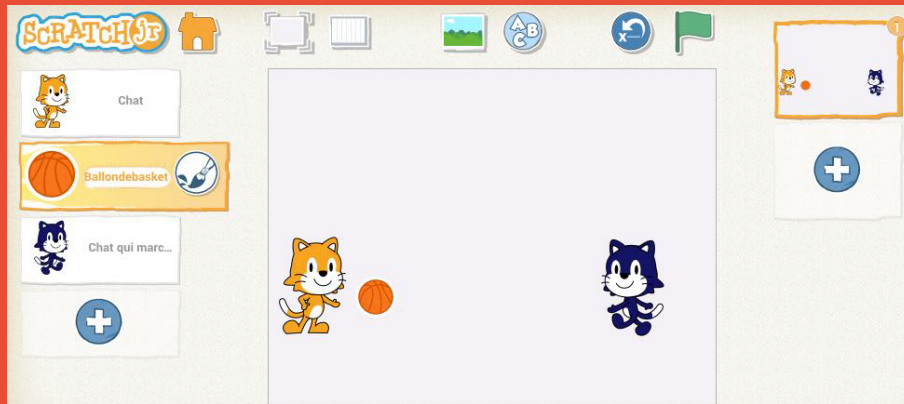
CONSEILS

1. Faire un rappel des enveloppes
2. Montrer le résultat final sans montrer le code
3. Produire un organigramme pour illustrer les fonctions des enveloppes
4. Commencer par programmer les deux personnages ensuite celui de la balle

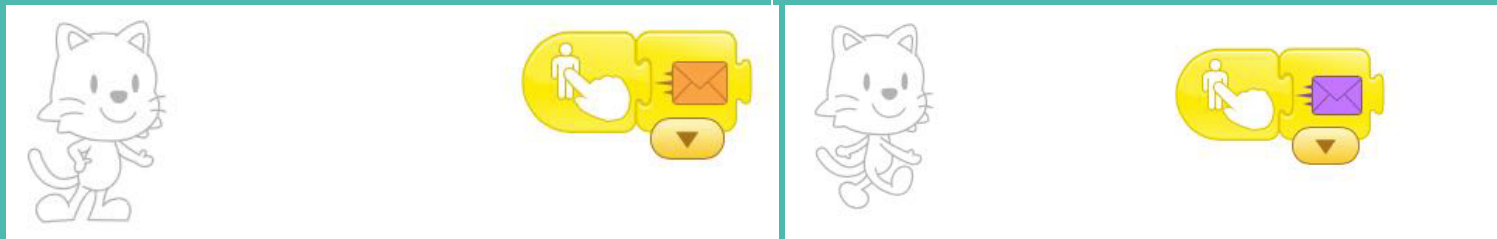
POUR ALLER PLUS LOIN

1. Ajouter une boucle pour automatiser le programme

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE ET DÉFIS



Le programme des deux chats



Le programme de la balle

