

OBJECTIFS

Production de l'élève... Tracer des formes géométriques

Dans son programme, l'élève va... Simplifier une séquence en utilisant la boucle

PRÉALABLES

Connaissance des angles (aigus, graves, obtus, droits)

CONCEPTS DE PROGRAMMATION

La séquence
La boucle
Les pixels (éléments d'image)

4 FAÇONS DE S'IMPLIQUER POUR L'ENSEIGNANT



Un peu... Aider l'élève à mesurer les distances (en pixel)



Beaucoup... Aider l'élève à identifier la répétition dans la séquence



Passionnément... Aider l'élève à simplifier le programme en utilisant la boucle



À la folie... Faire le retour à la fin de la séance et expliquer l'utilité de la boucle



MATÉRIEL ET PRÉPARATION

1. Des chromebook ou tablettes pour les élèves
2. Une connexion à internet
3. Aller sur le site **code.org**



4. Aller sur **catalogue des cours**
5. Choisir le **cours 2**
6. Choisir " 7. **Artiste: boucles** "



CONSEILS

1. Expliquer l'unité qu'est le pixel
2. Montrer une séquence et demander aux élèves de trouver le motif qui se répète
3. Expliquer comment utiliser le bloc de la boucle
4. Préciser que l'on peut mettre plus d'un bloc dans une boucle

POUR ALLER PLUS LOIN AVEC VOS ÉLÈVES

<https://studio.code.org/s/course2/stage/8/puzzle/1>