

Fiche d'activité

Le cycle de l'eau : 2e cycle

 = activité moyennement guidée

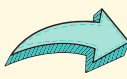



Lien vers l'activité disponible ici 

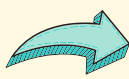
Ce que votre élève apprend?

- Créer un arrière plan personnalisé.
- Créer de nouveaux lutins à l'aide de l'éditeur graphique.
- Utiliser certains blocs d'apparence (blocs mauves).
- Utiliser certains blocs de mouvements (blocs bleus).
- Utiliser les blocs d'envoi et de réception d'un message.

Concepts de programmation

Événement  Quand le drapeau vert est cliqué; on peut comparer à un mot qui débute une phrase. Envoyer un message/Quand je reçois un message ; la séquence démarrera lorsqu'un lutin recevra le message qui lui est envoyé.

Séquence  Une série de blocs; on peut comparer à une phrase qui provoque une action

Boucle  Bloc qui permet de répéter une séquence de mouvements à plusieurs reprises ; on peut comparer à un enseignant qui répète plusieurs fois une même consigne

Défis de programmation

Défi no 1: Programmer le nuage pour qu'il apparaisse, qu'il se déplace vers la droite puis qu'il mentionne le mot : condensation.

Défi no 2: Programmer le nuage pour qu'il apparaisse puis qu'il agrandisse pour finalement mentionner le mot : précipitation.

Défi no 3: Programmer la goutte pour qu'elle apparaisse, qu'elle tombe dans la rivière et qu'elle ruisselle jusqu'au lac.

Défi supplémentaire: Ajouter des blocs pour que la séquence du cycle de l'eau se répète en boucle.

Retour

Comment fonctionnent les blocs d'envoi et de réception de message?

Pourquoi fallait-il changer la couleur des enveloppes?

Quel défi était le plus difficile à réaliser? Pourquoi?

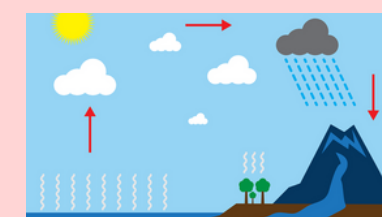
Idées d'exploitation pédagogique

Science

- Expliquer le cycle de l'eau (évaporation, condensation, précipitation, ruissellement et infiltration).

Des ressources en plus ...

Le cycle de l'eau en image



<https://junior.edumedia-sciences.com/en/media/383-water-cycle>