

Fiche pédagogique

Niveau scolaire : quatrième année

Titre: Le cycle de l'oeuf

Plateforme: Scratch



Ce que votre élève apprend?

Dans cette activité, l'élève programme une animation qui illustre le cycle de l'oeuf. Une poule se déplace, pond un oeuf qui devient un poussin. Par la suite, le poussin devient à son tour une poule.

L'élève programme des déplacements sur l'axe des X.

L'élève apprend comment utiliser des blocs d'apparence à travers son projet.

Défis de programmation

Défi no 1: Faire déplacer la poule à l'intérieur du poulailler

Défi no 2: Programmer le déplacement de la poule pour qu'après la ponte de l'oeuf, elle se retourne vers la droite, qu'elle sorte du poulailler et qu'elle se rende jusqu'au bout de l'arrière-plan.

Défi no 3: Faire apparaître le poussin dans le poulailler au moment où il reçoit le message *poussin* (ne pas oublier qu'il doit être caché lorsque le drapeau vert est cliqué)

Défi supplémentaire: Ajouter un son au poussin pour que celui-ci piaille.

Concepts de programmation

Événement: Plusieurs blocs d'événements sont utilisés pour que les actions s'enchainent les unes après les autres

Boucle:

Retour

Lorsqu'on utilise le bloc "glisser en une seconde à X, Y", qu'arrive-t-il lorsqu'on augmente le temps?

Pourquoi est-il préférable d'attendre une seconde entre les changements de costumes?

Idées d'exploitation pédagogique

Science

- Décrire les stades de croissance de différents animaux
- Associer des parties et des systèmes de l'anatomie des animaux à leur fonction principale.

Mathématique

- Situer des nombres entiers sur un axe de nombres.

Des ressources en plus ...

Pour comprendre comment se forme un oeuf :

<https://www.youtube.com/watch?v=AgLlp-jRiwk>



Pour fabriquer une poule en papier mâché :

https://www.youtube.com/watch?v=FLxu0Tct_o