



Scratch

(scratch.mit.edu)

École Maurice-Korsec (Marseille-Ier) **Marion Arliaud, Thierry Coulbois, Florence Tron**

Première séance **vendredi 29 janvier et jeudi 4 février 2016**

1. Accueil des enfants
2. Dépose des cartables et manteaux dans la classe
3. Présentation de Scratch au vidéo-projecteur (Thierry – 15 minutes):
 - Qu'est-ce que programmer, pourquoi programmer
 - L'environnement général de Scratch
 - Les catégories d'étiquettes
 - Quelques étiquettes (avancer, tourner, jouer un son, attendre, dire, penser, drapeau vert)
 - Apprendre tout seul, essayer, se tromper
4. Règles de vie dans la salle informatique (Marion, Florence):
 - Partager le clavier
 - Demander à ses voisins et aux adultes
 - Aider ses voisins
 - Accepter d'arrêter quand la maitresse l'ordonne
5. Premier essai avec Scratch (10 min, salle informatique):
 - Allumage des ordinateurs démarrage de Scratch
 - Déplacer le chat, essayer de le faire danser
6. Reprise rapide (10 min – Thierry)
 - Est-ce que tout le monde a réussi à allumer Scratch ? À faire bouger le chat ?
 - Difficultés rencontrées
 - Rappel de quelques étiquettes utiles
7. Deuxième essai avec Scratch (15 min):
 - Faire faire quelque chose de surprenant au chat
 - Explorer les projets créés par d'autres enfants (sur le site internet de scratch)
8. Conclusion (tous ensemble hors des ordinateurs, vidéo-projecteur (?)):
 - Un ou deux élèves viennent expliquer ce qu'ils/elles ont fait
 - Petits trucs/astuces qu'ils/elles ont découverts
 - Préparer la suite: qui voudrait programmer quoi la prochaine fois ?

