Scratch (scratch.mit.edu)

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

Deuxième séance
vendredi 5 février et jeudi 18 février 2016

1. Accueil des enfants, dépose des manteaux et cartables (dans la classe de Marion, en salle BCD avec Florence)
2. Rappel de Scratch au vidéo-projecteur (Thierry – 5 minutes):
   - 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
3. Rappel des règles de vie dans la salle informatique (Marion, Florence – 5 minutes):
   - Partager le clavier
   - Demander à ses voisins et aux adultes
   - Aider ses voisins
   - Accepter d'arrêter quand la maitresse l'ordonne

4. Premier exercice: **faire une petite animation pour se présenter** (15 minutes)
   - Exemple de Thierry
   - À la fin Thierry prend quelques programmes sur clé USB pour les montrer
5. Présentation de quelques réalisations des enfants au vidéo-projecteur (10 min)
   - Commentaires généraux
   - Explication des programmes
   - Explication des idées, du dialogue entre les deux enfants
   - Petits trucs/astuces découverts par les enfants
6. Deuxième série d'exercices (15 min):
   - **Faire pousser le palmier**
   - **Faire rebondir la balle**
   - **Faire danser le chat**
7. Imaginer un projet plus compliqué (hors ordinateur, avec un papier, par groupes de 4/5), il faudra guider les enfants, peut-être avec les questions suivantes
   - Qu'est-ce que je voudrais faire ?
   - Est-ce que j'arrive à l'expliquer aux autres ?
   - Est-ce que je peux faire des dessins pour montrer mon projet ?
   - Est-ce que ça va être très difficile à programmer:
     a) Combien de lutins ?
     b) Combien d'événements (touches pressées)
     c) intéractivité
   - Garder des notes pour la prochaine fois