

SCRATCH



Scratch (scratch.mit.edu)

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

Troisième séance vendredi 26 février et jeudi 3 mars 2016

Remarque: Les deux groupes ont avancés différemment, si bien que les séances ne sont plus tout à fait synchronisée. Je continue néanmoins à écrire un projet de séance commun, dont la partie importante sont les exercices et activités proposées aux enfants.

1. Accueil des enfants
2. Rappel de ce que les enfants ont déjà vu avec Scratch au vidéo-projecteur (Thierry – 15 minutes):
 - Les étiquettes et leurs catégories
 - L'espace pour programmer, celui où s'exécute les instructions
 - Bien mettre les étiquettes dans l'ordre, ne pas oublier l'événement de départ (souvent le drapeau vert)
 - Choisir et supprimer un Lutin
 - Scripts, Costumes et sons, décors
 - Apprendre tout seul, essayer, se tromper
3. Règles de vie dans la salle informatique (Marion, Florence):
 - Allumer et éteindre l'ordinateur, lancer Scratch
 - Partager le clavier et la souris
 - Demander à ses voisins et aux adultes
 - Aider ses voisins
 - Accepter d'arrêter quand la maitresse l'ordonne



4. Activité: **10 blocs:**
Partage des enfants en deux groupes: un par ordinateur et les enfants restant-es autour de la table. Même consigne pour tous les enfants: **faire bouger le chat en n'utilisant que les dix blocs proposés et en utilisant au moins une fois chacun de ces blocs.** Les enfants autour de la table doivent utiliser les étiquettes en papier et l'un des enfants doit exécuter la séquence comme un robot.
Au bout de 10-15 min, les enfants autour de la table se voient attribuer un ordinateur et certain-es quittent leurs ordinateurs pour venir autour de la table.
Celles et ceux qui restent pour la deuxième fois sur l'ordinateur peuvent continuer ce qu'ils/elles sont en train de faire ou bien revenir aux exercices sur le palmier qui pousse ou la balle qui rebondit.
5. Temps de partage autour du vidéo-projecteur: nous regardons les programmes de quelques groupes que nous discutons.
6. Pour la suite (ou pour celles et ceux qui avancent vite): **commencer à réfléchir** (sur papier, autour de la table) **à un projet : une séquence animée.**