

# SCRATCH



Scratch ([scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu))

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

### Quatrième séance jeudi 10 et vendredi 11 mars 2016

**En route vers un projet plus élaboré.** Je propose de commencer avec les enfants un projet plus ambitieux, le travail pouvant s'étaler sur plusieurs séances. Bien sûr pour cela, il faudra proposer des exercices plus guidés aux enfants pour leur permettre de progresser et d'acquérir un peu de technique de programmation. Et il faut les accompagner dans leur créativité, leurs envies.

1. Accueil des enfants, rappel autour de Scratch et des règles de travail.
2. **Expliquer** aux enfants qu'elles/ils vont devoir concevoir un projet.
  - On peut abandonner un projet pour en choisir un autre
  - On peut en discuter avec les autres
  - On rencontre des difficultés
  - On sauve le projet sur son **compte Scratch** (que j'ai créé)
3. **Partage** des enfants entre les 12 qui vont sur ordinateur et les autres qui viennent autour de la table.
4. **Autour de la table**, sur une feuille de papier avec des crayons: **Concevoir un projet.** Demander aux enfants de réfléchir à ce qui pourrait être programmer. Quelques guides pour les aider:
  - Réaliser des croquis
  - Combien de lutins
  - Est-ce interactif ? (et expliquer)
  - Enchaînement, déroulé, succession
  - Difficulté, ambition du projet
  - Expliquer leur projet aux autres enfants



5. **Sur les ordinateurs : Activités guidées pour progresser.**

Les élèves de Florence ont déjà bien réussi les activités, faire pousser le palmier, faire rebondir la balle. Ils peuvent envisager des challenges plus élaborés.

1) Faire pousser la palmier	6) Déplacer un lutin avec les touches du clavier
2) Faire rebondir la balle	7) Déplacer un lutin avec le pointeur de la souris
3) Faire voler le perroquet	8) Réaliser un jeu de tennis (à deux enfants)
4) Créer un orchestre de tambours	9) Des météorites qui s'entrechoquent
6. **Permutation:** les enfants qui étaient autour de la table avec autant d'enfants qui étaient sur les ordinateurs. Celles et ceux qui ont un projet peuvent le commencer.
7. **Temps d'échange** et de présentation des projets et des réalisations, au vidéo projecteur.