

SCRATCH



Scratch (scratch.mit.edu)

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

Cinquième séance jeudi 24 et vendredi 25 mars 2016

Nous allons essayer de **continuer les projets des enfants**. Certain-es ont déjà des idées réalistes et ont commencé, d'autres n'ont pas encore imaginé ce qu'elles/ils voudraient programmer.

1. Accueil des enfants autour du vidéo projecteur.
 - a) Rappel autour de Scratch et des règles de travail.
 - b) Demander à certain-es de raconter leur projet.
 - c) Essayer d'analyser les étapes à réaliser.
 - d) Regarder au vidéo-projecteur les travaux déjà réalisés.
 - e) Présenter l'exercice du jeu de tennis et celui des météorites
2. **Partage** des enfants: celles et ceux qui n'ont pas encore imaginé un projet sur papier vont autour de la table. Les autres reprennent leurs projets.
Il faut aider les enfants à faire progresser leur projet: **Quand ça n'avance pas**: on peut essayer de les réunir par petits groupes de quatre ou cinq pour réfléchir, s'entraider.
3. **Activités guidées pour progresser**. Comme lors des séances passées, les fiches d'exercices peuvent être utilisées pour celles et ceux qui veulent apprendre des techniques:
 - a) Faire pousser la palmier
 - b) Faire rebondir la balle
 - c) Faire voler le perroquet
 - d) Créer un orchestre de tambours
 - e) Déplacer un lutin avec les touches du clavier
 - f) Déplacer un lutin avec le pointeur de la souris
 - g) Réaliser un jeu de tennis (à deux enfants)
 - h) Des météorites qui s'entrechoquent
4. **Permutation**: les enfants qui étaient autour de la table prennent un ordinateur. D'autres enfants viennent alors autour du vidéo-projecteur ou de la table pour essayer de décoincer leurs projets.
5. **Temps d'échange** et de présentation des projets et des réalisations, au vidéo projecteur.

