

Séance 10 : Contrôler un personnage avec d'autres blocs d'instruction

Objectifs d'apprentissage :

- Connaître d'autres blocs d'instruction ;
- Utiliser des blocs d'instruction pour contrôler un sprite ;

Matériel informatique :

Ordinateur, tablette ou smartphone avec le logiciel Scratch installé.

Déroulement de la séance

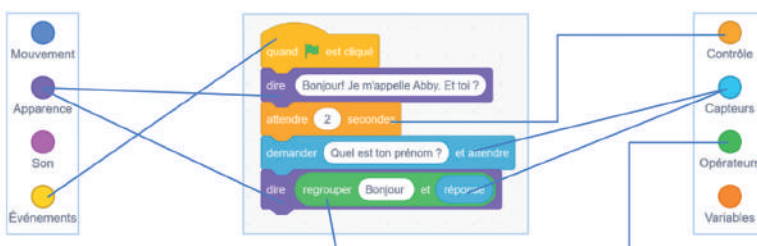
Activité 1 : je découvre et j'apprends

L'enseignant(e) invite les apprenants à allumer leur ordinateur, tablette ou smartphone et à ouvrir le logiciel Scratch. Il est préférable d'organiser le travail en binôme ou en groupes de 3 élèves.

A travers un jeu de questions/réponses, l'enseignant(e) rappelle aux élèves que la création d'un programme dans Scratch commence par l'ajout d'un ou de plusieurs personnages à contrôler à l'aide d'un ensemble de scripts composés de blocs d'instruction ...

Après le rappel des acquis de la 2^{ème} séance, les apprenants(es) sont ensuite amenés, sur leurs appareils et à travers l'interaction avec l'enseignant(e) tout en appliquant les actions mentionnées sur les captures d'écran dans l'ordre pour être en mesure de répondre aux questions :

Question 1 :



Question 2 :

Les blocs nécessaires pour construire ce **bloc d'instruction**



Il est important de demander aux apprenants d'appliquer la méthode d'imbrication qui permet de composer un bloc d'instruction en combinant plusieurs blocs.

Activité 2 : j'applique

L'enseignant(e) demande aux apprenants(es) de créer les programmes décrits dans l'activité sur leur ordinateur, tablette ou smartphone en mobilisant ce qu'ils viennent d'apprendre lors de l'activité 1. L'enseignant(e) les aide et les accompagne dans la réalisation des tâches :

1. Le travail réalisé est sauvegardé sous le nom Abby.sb3. Les apprenants démarrent le programme et expliquent le résultat obtenu : « Quand le programme démarre, le sprite Abby dit 'Bonjour. Je m'appelle Abby. Et toi ?', puis il affiche un champ pour recevoir la réponse. Quand on écrit Farouk par exemple, il nous dit 'Bonjour Farouk' ».

2. Le programme est sauvegardé sous le nom Cat.sb3. L'enseignant(e) aide les apprenants(es) à conclure que lorsque le programme est démarré avec le drapeau vert, le chat avance à droite de 30 pas en dessinant

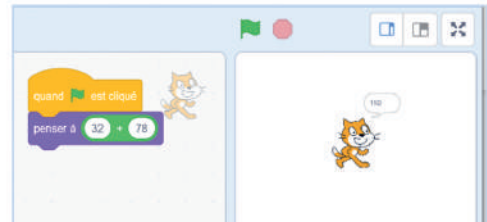
un trait bleu puis il avance de 10 pas à droite sans dessiner aucun trait. Il effectue cette opération 3 fois : on obtient 3 traits de 30 pas avec 3 espaces blanc de 10 pas.

Activité 3 : je m'évalue

Afin de vérifier si les objectifs de la séance sont atteints, les apprenants(es) sont appelés à créer un nouveau programme avec le script donné pour pouvoir répondre à la question. Le résultat obtenu en utilisant ce script est « Bienvenue Fatima ». D'autres questions peuvent être posées par l'enseignant(e) pour évaluer les acquis de la séance.

Activité 4 : je réfléchis

L'objectif de cette activité est de permettre aux apprenants(es) de découvrir et d'utiliser d'autres blocs en manipulant le logiciel Scratch. Pour pouvoir répondre à la question, on les invite à créer un nouveau programme avec le script en question.



1. Le résultat obtenu : le sprite pense au nombre 110.