

Séance 10 : Ajouter et personnaliser les personnages dans Scratch

Objectifs d'apprentissage :

- ▶ Ajouter / dessiner des sprites/lutins ;
- ▶ Déplacer un sprite / lutin ;
- ▶ Supprimer un sprite / lutin.

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(es) 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 :

- Scratch est un logiciel utilisé pour créer des programmes (l'objectif : apprendre à programmer) ;
- La création d'un programme dans Scratch nécessite l'ajout d'un personnage à contrôler à l'aide d'un ensemble de scripts composés de blocs d'instruction ...
- L'interface de Scratch est composée de plusieurs parties : la scène, l'éditeur de sprites et d'arrière-plans, l'éditeur de son, les blocs d'instructions classés dans des catégories, la zone de script, la barre de menu, les boutons pour ajouter des sprites, des arrière-plans ou des catégories de blocs (extensions), les boutons pour commencer le programmer ou l'arrêter ...


Après le rappel des acquis de la 5^{ème} A.E.P, 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 apprendre à : ajouter un nouveau sprite, dessiner un sprite, importer un sprite depuis son ordinateur.

Activité 2 : j'applique

L'enseignant(e) demande aux apprenants(es) de réaliser le programme décrit dans l'activité en mobilisant ce qu'ils viennent d'apprendre dans la 1^{ère} activité. Le travail réalisé est sauvegardé sous le nom **sprite.sb3** pour un usage ultérieur dans l'activité « Je réfléchis ».






Activité 3 : je m'évalue

Afin de vérifier si les objectifs de la séance ont été réalisés, les apprenants sont appelés à répondre à la question en entourant le bouton  qui permet d'ajouter un nouveau sprite. 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 de nouvelles fonctionnalités en manipulant le logiciel Scratch :

1. L'enseignant(e) demande aux apprenants(es) de rouvrir le travail réalisé dans l'activité « J'applique » et sauvegardé sous le nom **sprite.sb3** et d'y ajouter l'arrière-plan **Moon** de la catégorie **Espace** dans la **bibliothèque** à l'aide du bouton .

2. Les apprenants mènent une réflexion à travers l'essai et l'erreur pour comprendre comment procéder pour **supprimer** le chat et le sprite qu'ils ont dessiné pour ne garder que le sprite **Kiran**. L'enseignant(e) joue un rôle de médiateur pour les amener à trouver le bouton convenable  qui leur permet de réaliser la tâche quand le sprite est sélectionné .