

## Séance 10 : Contrôler un personnage avec quelques blocs d'instruction

### Objectifs d'apprentissage :

- Connaître quelques 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.

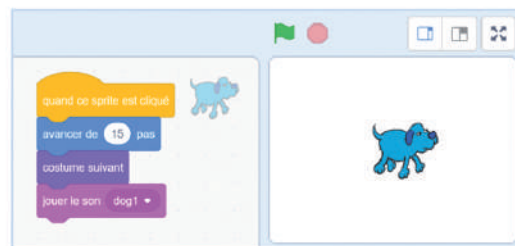
A travers un jeu de questions/réponses, l'enseignant(e) rappelle aux élèves que la création d'un programme dans Scratch commence par l'ajout d'un ou de plusieurs personnages à contrôler à l'aide d'un ensemble de scripts composés de blocs d'instruction ...

Après le rappel des acquis de 1<sup>ère</sup> 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 apprendre à :

- Sélectionner le sprite qu'on veut contrôler ;
- Connaître les différentes catégories des blocs d'instructions et le rôle des blocs ;
- Ajouter un bloc d'instruction à la zone de script à l'aide d'un glisser-déposer ;
- Commencer le programme et l'arrêter en utilisant les boutons convenables.

#### 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<sup>ère</sup> activité. Le travail réalisé est sauvegardé sous le nom Chien.sb3 pour un usage ultérieur dans l'activité « Je réfléchis ».



#### Activité 3 : je m'évalue

Afin de vérifier si les objectifs de la séance sont atteints, les apprenants(es) sont appelés à répondre à la question en nommant la catégorie à laquelle appartient chaque bloc d'instruction comme suit :



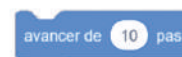
Apparence



Événement



Son




Mouvement

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 utiliser d'autres blocs 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 **Chien.sb3** et d'y ajouter le bloc  .

Avec l'aide de leur enseignant(e), les apprenants décrivent ce qui se passe quand le sprite Dog2 est cliqué : « *le chien avance de 15 pas, change de costume, émet le son dog1 et effectue une rotation de 15 degrés* ».

