

Résumé des 6 séances scratch

- Séance 1

1. Labyrinthes :

- Suivre le prezi de la séance 1, jusqu'à « Exercice », où les enfants doivent faire le labyrinthe 1.
- Faire la partie « Tourner », puis leur faire faire les labyrinthes 2, 3, 4, et les plus rapides peuvent enchaîner sur le 5 et le 6.
- Finir le prezi en leur montrant l'arrivée à la fabrique, pour continuer sur le graphisme.

2. Dessins :

- Commencer le second prezi, présenter la partie dessiner un chewing-gum, puis arrêter le prezi et laisser les enfants faire les exercices 1, 2, 3 du dossier dessins, et les 4 et 5 pour les plus rapides.

3. Evaluation :

- Faire l'exercice « EvalS1 »

- Séance 2

1. Coordonnées :

- Reprendre le deuxième prezi au niveau des coordonnées, juste après l'exemple avec l'écureuil, faire les labyrinthes 1 et 2.
- Continuer sur s'orienter, avant de leur faire faire le labyrinthe 3, et pour ceux qui vont plus vite le 4.
- Leur dire qu'ils doivent contrôler les écureuils qui ne se déplacent qu'en x et y et qu'ils ne peuvent que s'orienter et pas tourner.

2. Lettres :

-Finir le prezi, avant qu'ils fassent les exercices de 1 à 6, et le 7 pour les plus rapides.

3. Evaluation :

-Les laisser faire un dessin pour montrer comment ils ont ressenti la séance.

- Séance 3

1. Histoires :

Le prezi est en plusieurs parties avec un exercice d'application entre chaque pour qu'ils puissent tester. Les exercices sont dans le prezi. On finit sur les costumes, il y a un exercice final et un exercice pour les plus rapides après.

2. Évaluation :

Faire l'exercice « EvalS3_Scratch ».

Ils doivent changer le costume du fantôme en fonction de ce qu'ils ont ressenti.

- Séance 4

1. Boucles si et capteurs :

Tous les exercices sont intégrés au prezi, envoyé un élève au tableau pour corriger le premier exercice. Deux vidéos youtube sont incluses dans le prezi (la première après le deuxième exercice d'application et la deuxième à la fin du prezi).

2. Évaluation :

Faire l'exercice « EvalS4_Scratch ».

Faire avancer un lutin jusqu'à ce qu'il touche une couleur, si l'enfant n'a pas aimé la séance, il cache le lutin, si il a bien aimé, il le montre.

- Séance 5

1. Opérateurs, données et variables :

Les exercices sont intégrés au prezi : entre chaque partie du cours, une petite histoire avec exercice à faire.

2. Évaluation :

Faire l'exercice « EvalS5_Scratch ».

Poser la question si ils ont apprécié : oui ou non.

- Séance 6

1. Introduction aux fonctions :

On utilise le dernier prezi, les exercices sont dessus.

On finit avec l'évaluation finale.

2. Evaluation :

Faire exercice « EvalS6_Scratch ».

2 fonctions : un bonhomme content et un bonhomme pas content ; si ils ont apprécié ils mettent le content dans le programme principal sinon l'autre.

Evaluation finale :

Faire un programme qui fait rebondir l'écureuil sur un golden ticket pour qu'il ne tombe pas dans la rivière de chocolat.

Positionner l'écureuil en $x=0$ et en $y=160$.

Orienter l'écureuil à un nombre aléatoire compris entre 135 et 125.

Répéter indéfiniment :

- Avancer de 12 et rebondir si le bord est atteint.

-Ajouter une boucle si : si le Goldenticket est touché alors orienter l'écureuil à un nombre aléatoire en -30 et 30 et jouer un son au choix.

-Ajouter une deuxième boucle si : si la couleur de la rivière de chocolat est touchée alors stopper tout.

Ils ne peuvent rien choisir de modifier.

Une partie du programme est déjà préparée.

