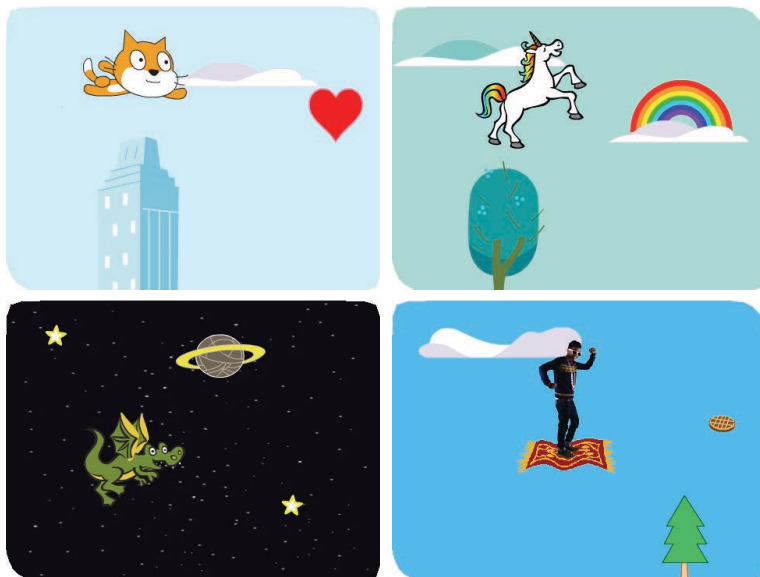


MANUEL DE L'ENSEIGNANT

Fais le voler

Avec ce guide, vous pouvez animer un atelier d'une heure en utilisant Scratch. Les participants vont choisir un personnage et le programmer pour voler.



Présentation de l'atelier

Voici une suggestion de planning pour l'atelier:



IMAGINER
10 minutes

D'abord réfléchir en groupe pour introduire le thème et faire jaillir des idées.



CRÉER
40 minutes

Ensuite, aider les participants durant la création du jeu, en travaillant à leur rythme.



PARTAGER
10 minutes

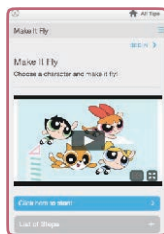
A la fin de la session, se rassembler pour partager et réfléchir ensemble.

Get Ready for the Workshop

Use this checklist to prepare for the workshop.

☐ Prévisualiser ce tutorial (En Anglais)

Le Tutorial *Fais le voler* montre aux participants comment créer leur projet.. Prévisualiser le tutorial avant votre atelier et effectuer les premiers pas: scratch.mit.edu/fly



☐ Imprimer les cartes d'activités

Imprimer quelques jeu de cartes du *Fais le voler* pour les participants durant l'atelier.

scratch.mit.edu/fly/cards



☐ Assurez vous que les participants on un compte Scratch

Les participants peuvent signer pour leurs propres comptes Scratch sur scratch.mit.edu, ou vous pouvez créer des comptes étudiants si vous avez un compte d'enseignant.. Pour demander un compte d'enseignant aller sur : scratch.mit.edu/educators

☐ Configurer les ordinateurs et les portables

Préparer les ordinateurs pour que les participants puissent travailler individuellement ou par 2.

☐ Configurer un ordinateur avec un projecteur ou un grand moniteur

Vous pouvez utiliser un projecteur pour montrer des exemples et montrer comment débiter.

Imagine

Commencer par regrouper les participants pour introduire le thème et faire jaillir quelques idées pour le projet

Activité d'échauffement : Si je pouvais voler

Regrouper les participants en cercle. Demander, "Si vous pouviez voler, où souhaiteriez vous aller ?" Suggérer qu'ils ferment les yeux et qu'ils s'imaginent voler sur leurs endroits préférés. Demander, "Où êtes vous ? Qu'est ce que vous voyez en-dessous de vous ?" Si vous avez du temps, demander à chaque personne où ils s'imaginnaient voler ou ce qu'ils ont vu en volant.

Donner des idées et de l'inspiration

Montrer la vidéo d'introduction pour le tutorial *Fais le voler*. La video montre plusieurs projets pour donner des idées et de l'inspirations



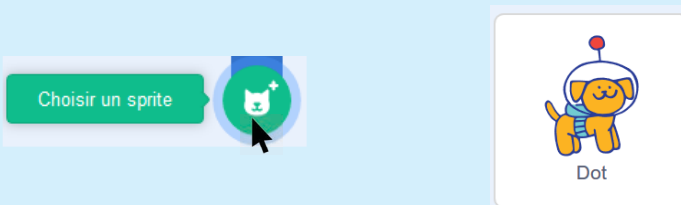
Voir ici scratch.mit.edu/fly ou vimeo.com/1lk/fly

Effectuer les premiers pas

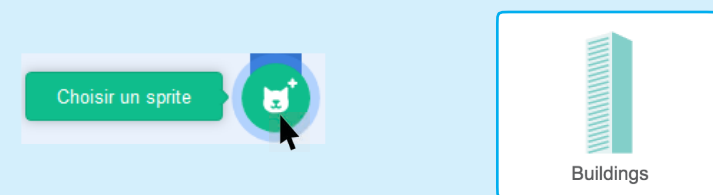


Effectuer les premiers pas du tutoriel pour que les participants puissent voir comment démarrer.

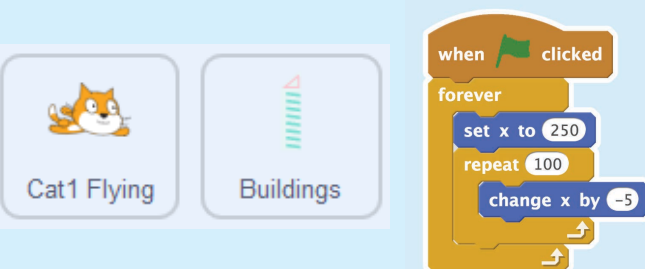
Dans Scratch, choisir un nouveau sprite à faire voler.



Choisir un élément où le sprite volant passera devant



Faire bouger les bâtiments dans la scène pour favoir la sensation que votre personnage vole.



Créer



Aider les participants durant la création de *Fais le voler..*

Commencer en incitant

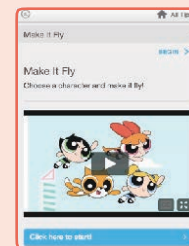
Demander aux participants comment ils vont démarrer

Quel personnage veux-tu faire voler ?

Où ton personnage va voler ?

Fournir des ressources

Offrir des options pour démarrer



Certains participants voudront suivre le tutorial en ligne : scratch.mit.edu/fly



D'autres préfèrent les cartes d'aide : scratch.mit.edu/fly/cards

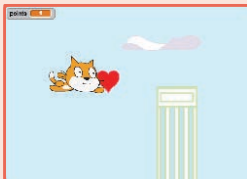
Suggérer des idées pour démarrer

- Choisir un personnage
- Faire parler le personnage
- Choisir des bâtiments ou d'autres éléments
- Faire bouger la scène



Essayer plus de choses

- Switch costumes to change the scenery.
- Make your character move when you press a key.
- Add clouds and other floating objects.
- Collect points when touching an object.



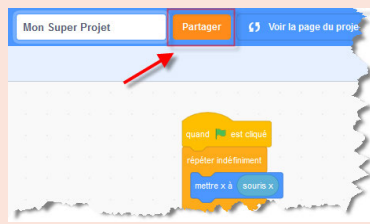
Encourager le debugging

Here are some strategies to suggest to help participants fix any bugs or difficulties they encounter:

- When stuck, talk out what you're working on with someone.
- Try out small bits of code at a time to figure out what's happening at each step.
- Look closely at the blocks on the tutorial or activity cards to see if they are the same or different from the blocks you're using.
- Remember that bugs always arise when creating a computer program. Debugging is a helpful skill to know not just in coding, but throughout life.

Préparer à partager

Pour partager le projet et ajouter des instructions, des notes à un projet en ligne, Cliquer sur le bouton : 'Partager'.



Partager

Faites partager les projets des participants entre eux. Organiser une présentation des personnages volant. Demander à la moitié des personnes de montrer leurs projets, pendant que d'autres regardant et inversement

Poser des questions pour encourager la réflexion:

Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans votre jeu ?

Avec plus de temps, qu'ajouterais-tu ?

La Suite ?

Les participants peuvent utiliser les concepts et idées de ce projet pour en créer d'autres. En voici 2 que vous pouvez proposer.



Flying Game

Faire un jeu où vous évitez des objets pendant que vous en attrapez d'autres. Ajouter ou ôter des points en fonction des objets touchés. what your character touches.



Histoire de vol

Raconter une histoire à propos de votre personnage volant. Vous pouvez enregistrer votre voix et jouer des sons. Ou, utiliser le bloc "dire" pour avoir de la voix