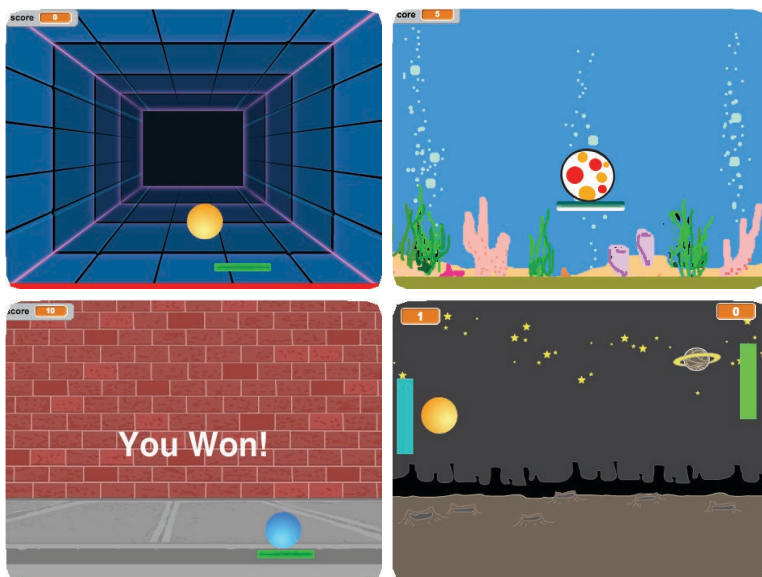


MANUEL DE L'ENSEIGNANT

Pong Game

Avec ce guide, vous pouvez animer un atelier d'une heure en utilisant Scratch.

Les participants gagneront de l'expérience en codant une balle rebondissante.



Présentation de l'atelier

Voici une suggestion de planning pour l'atelier:



**IMAGIN
E**
10 minutes

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



CREER
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.

Etre prêt pour la session

Utiliser cette liste pour préparer l'atelier :

☐ Prévisualiser ce tutorial(en Anglais)

Le tutoriel du *Jeu de Pong* montre aux participants comment créer leur projet.. Prévisualiser le tutorial avant votre atelier et effectuer les premiers pas:

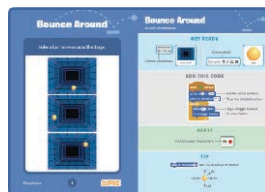
scratch.mit.edu/pong



☐ Imprimer les Cartes d'Activités

Imprimer quelques jeu de cartes du *Jeu de Pong* pour les participants durant l'atelier.

scratch.mit.edu/pong/cards



☐ Assurer vous que les participants ont 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 ou 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 comment débiter.

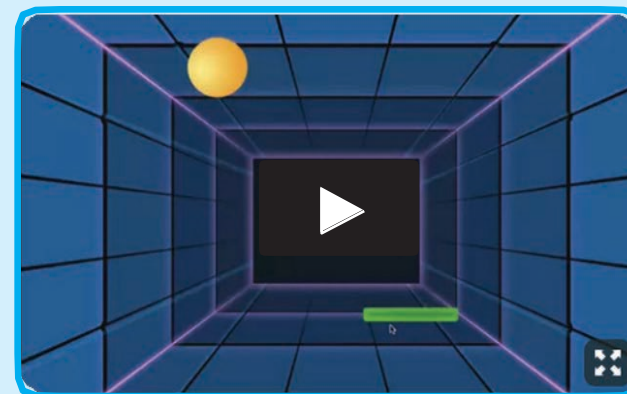
Imagine



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

Donner des idées et de l'inspiration

Montrer l'introduction du tutoriel du *jeu de Pong*. La vidéo montre des jeux de Pong avec plusieurs thèmes, comme le pong de l'espace qui utilise des images de planètes pour la balle et des étoiles pour le fond.



Voir ici : scratch.mit.edu/pong or vimeo.com/llk/pong

Activité d'échauffement Des idées pour rebondir 😊

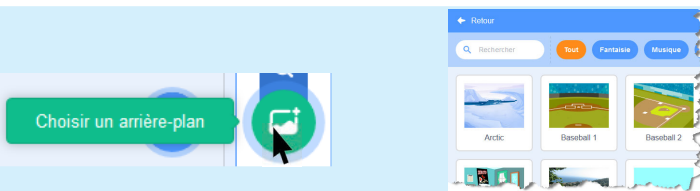
Pour faire réfléchir les participants sur le thème du jeu, faites un tour de table en demandant un thème différent à chacun comme pizza pong, ou le pong des fleurs. Faites réfléchir les participants sur le type d'images qu'ils pourraient utiliser pour leur thème.



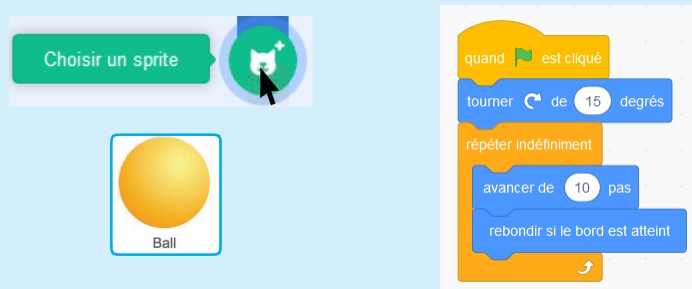
Effectuer les premiers pas

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

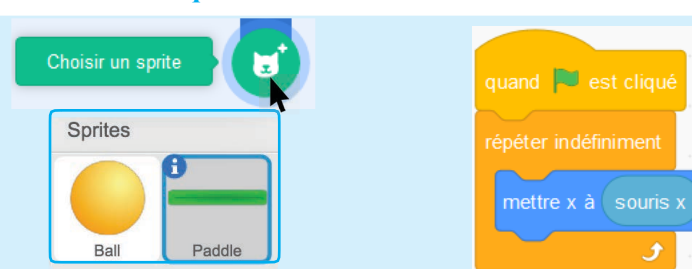
Aller sur le site de Scratch. Cliquer sur Créer.
Choisir un nouveau fond :



Choisir une balle et la faire rebondir:



Choisir une raquette et la contrôler avec la souris



Créer

Aider les participants durant la création du jeu de pong seul ou par deux.

Commencer en incitant

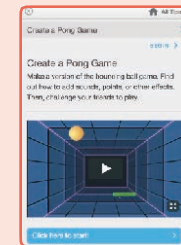
Demander aux participants comment ils vont démarrer

Quel fond vas tu utiliser pour ton jeu ?

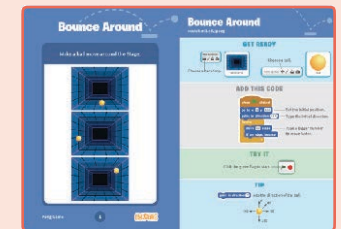
Quelle couleur ou type de balle ?

Fournir des ressources

Offrir des options pour démarrer



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



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

Suggérer des idées pour démarrer

- Choisir un fond
- Choisir ou dessiner une balle et la faire rebondir partout
- Ajouter une raquette que tu peux contrôler
- Faire rebondir la balle sur la raquette



Essayer plus de choses

- Ajouter du son et des effets de couleurs
- Garder le score en utilisant une variable
- Trouver un moyen de perdre ou gagner
- Changer le fond avec un score atteint
- Dupliquer les balles pour un nouveau challenge



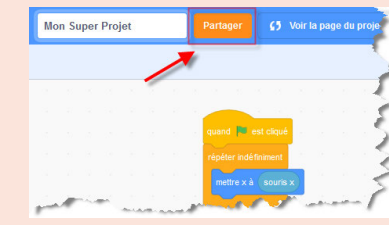
Offrir des stratégies pour résoudre les problèmes

- Echanger avec d'autres
- Essayer des petits bouts de code pour comprendre ce qui se passe à chaque étape
- Regarder précisément les blocs du tutorial ou des cartes d'activités pour voir si on utilise bien les mêmes blocs.
- Regarder le code d'autres jeu de pong sur le site de scratch



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

Poser des questions pour encourager la réflexion :

Qu'avez-vous remarqué sur les jeux que vous avez essayé ?

Quelles idées seraient bien pour votre jeu ?

La suite ?

Voici quelques directions que vous pouvez suggérer :



Jeu à 2 joueurs

Pour un projet plus avancé, essayer de faire un jeu à 2 joueurs. Pour faire une nouvelle version du projet existant, cliquer sur **Fichier > Enregistrer comme copie**.



Remix un jeu

Un moyen différent de faire un jeu de pong, c'est de partir d'un projet existant de quelqu'un d'autre, en y ajoutant des images, des idées. Trouve un programme à modifier dans le **Pong Game Studio**: scratch.mit.edu/studios/644508/ Clic 'Voir à l'intérieur', puis clic sur le bouton 'Remix'.

Scratch is a project of the Lifelong Kindergarten Group at the MIT Media Lab.

SCRATCH EDUCATOR GUIDE • scratch.mit.edu/go