

FACILACODER

Scratch Junior : un langage de programmation visuel



DEFI 3 vert : Comment faire parler un personnage ?

Objectifs pour l'enseignant :

- Connaître les différentes possibilités pour faire parler un personnage dans Scratch Jr.
- Avoir la possibilité de proposer des séances intermédiaires à celles proposées dans Facilacoder pour des mises en situation liées à l'oral par exemple.

Objectifs des élèves :

- Connaître les différentes possibilités pour faire parler un personnage.
- Savoir mettre un titre à une saynète dans l'interface.

Descriptif :

Rappel de début de séance sur les différents points abordés lors des fiches précédentes (blocs découverts, nécessité d'écrire le programme le plus court possible...).

Consigne : Comment faire pour que le lutin parle et dise "Bonjour à tous ! Je me présente, je m'appelle Lino ?"

- Laisser les binômes tâtonner.
- Leur demander systématiquement de changer de lutin, ne pas garder le chat et de modifier l'arrière-scène.

Mise en commun :

Avoir repéré en passant dans les groupes les différentes solutions possibles et les faire exposer par les groupes concernés.

1ère solution :

Le groupe a repéré la touche ABC en haut au dessus de la scène, a appuyé et tape le message. Faire repérer qu'il s'agit d'un titre possible pas de la possibilité de faire parler un personnage en posant la question : comment faire si plusieurs personnages voulaient se parler sur la même scène ?

2ème solution :

Le groupe a appuyé sur le bouton de commande vert et a enregistré sa voix en utilisant le micro. Préciser qu'ici, dans ces défis, il sera demandé de proposer un message écrit mais que c'était intéressant de découvrir cette possibilité (notamment si vous souhaitez développer l'oral de certains élèves).

3ème solution :

Utilisation du bouton de commande violet



Le groupe a repéré qu'il était possible de modifier les paroles dans l'étiquette et a fait parler son personnage ainsi.

Différenciation (pour les plus à l'aise) le défi suivant :

- afficher un titre (au début ou à la fin de l'animation)
- faire entrer un magicien sur la scène (à choisir), il se déplace jusqu'au milieu
- lui faire dire une formule magique
- le faire disparaître (bloc « Cacher » en violet)

Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu

Dans Scratch Jr, il est possible de faire parler des lutins :

- à l'oral : on enregistre son message en utilisant le micro (commande verte).
- à l'écrit : on écrit son message dans l'étiquette (commande violette).

On peut aussi proposer un titre pour chaque saynète à l'aide de la touche ABC.

Précision :

Ce défi constitue une première approche pour faire parler les personnages. Ces blocs seront revus dans le défi 5.

<http://sites.ac-nancy-metz.fr/facilacoder>

