

FACILACODER

Scratch Junior : un langage de programmation visuel



DEFI 7 rouge : Comment faire parler deux personnages simultanément ?

- Les élèves sont capables d'activer plusieurs lutins et de les faire interagir.

Objectifs des élèves :

- Mettre en œuvre 2 programmations qui vont se dérouler simultanément.
- Faire parler les **deux personnages en même temps**.

Descriptif :

- Rappel de début de séance
- Montrer la vidéo suivante :

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/7pS24gjf5T1qvSq265zVgR>



source : <http://ticejoel.etab.ac-lille.fr/2017/01/30/missionsscratchvideofiches/>

Consigne :

En prenant exemple sur cette vidéo, le défi du jour est de faire entrer deux personnages sur scène et de leur faire dire « bonjour » simultanément lorsqu'ils se rencontrent.

- Laisser les binômes tâtonner.
- Relance possible si besoin : donner les briques à utiliser.



Mise en commun :

- Chaque groupe expose son programme, le reste de la classe anticipe et imagine l'animation qui va être réalisée.
- Si un programme présente un bug (une erreur), les élèves doivent le corriger.
- Si aucun programme ne présente d'erreur, en créer une sur un programme proposé par les élèves et faire réfléchir la classe à sa correction.

Variante :

- Faire sortir de scène les deux personnages.

Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu

- Lister les nouveaux blocs appris.
- Insister sur le bloc « boucle » et son intérêt pour créer les programmes les plus courts possibles.
- Activité décrochée possible pour travailler la notion de boucle.

<https://www.fondation-lamap.org/node/34493>

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

