

FACILACODER

Coder la fable « Le lièvre et la tortue »



Journées 2, 3 et 4

Réalisation des 3 scènes (1 par jour)

Matériel :

- Vidéo cycle 2 : Exemple de réalisation
- Vidéo cycle 3 : Exemple de réalisation
- Annexe 6 : Exemple de correction pour l'enseignant (cycle 2)
- Annexe 7 : Exemple de correction pour l'enseignant (cycle 3)

Objectif pour les élèves :

- Utiliser les briques de programmation pour animer les personnages
- Réaliser le programme le plus efficace possible

Descriptif :

Les activités peuvent être réalisées seul ou par 2 au choix de l'enseignant.

1. Relecture du script proposé ou du script écrit la veille ou fin de l'écriture du script.
2. Réalisation de la scène :
 - Choix du fond (celui proposé ou un autre)
 - Choix des personnages (à faire seulement le jour 2), vous pouvez :
 - prendre des personnages existant dans Scratch Jr, un animal rapide et un lent (dans l'exemple : un lapin et un pingouin) ;
 - sur une tablette, prendre une photo d'une image ;
 - dessiner les personnages dans ScratchJr.
 - Déplacement des personnages : réflexion sur le choix des briques pour retranscrire le script.
 - Dialogues des personnages : ils peuvent être réalisés par écrit ou par un enregistrement.
3. Présentation mutuelle des animations réalisées entre deux élèves ou deux binômes, discussion sur les améliorations possibles.
4. Réalisation des modifications.

Remarque :

L'enseignant accompagnera les élèves pour optimiser leur programmation en leur faisant prendre conscience qu'il faut utiliser le moins de briques possibles.



Pour aller plus loin : proposer d'utiliser l'enregistreur vocale dans ScratchJr pour les dialogues.

Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu :

- Chaque lutin suit un programme constitué de blocs. Les actions des lutins se déroulent dans l'ordre des blocs.
- Les actions peuvent démarrer avec le drapeau vert ou avec un message envoyé par un autre lutin.

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

