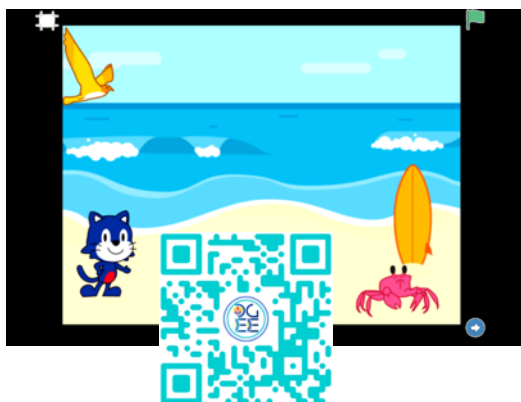


Vidéo



Matériel collectif



- 1 vidéo projecteur
- 1 tablette iPad + projet Scratch JR élève
- la vidéo du défi

Matériel par groupe de 4 élèves

- 2 tablettes iPad + projet Scratch JR élèves
- Feuilles volantes pour la recherche
- Fiches aides

Mallette complète

<https://dgxy.link/ScratchJrC2SDN2023>

Descriptif

Décor 1 : (Démarrage simultané) Après un temps de pause pour chaque personnage, Scratch se déplace vers la droite puis vers la mer avant de rétrécir et disparaître. Le crabe se déplace vers la gauche puis rebrousse chemin rapidement avant de disparaître. L'oiseau se dirige vers l'extrême droite avant de disparaître.

Décor 2 : (Démarrage simultané) Scratch descend en effectuant trois pirouettes avant de toucher le fond. L'hippocampe fait trois grands bonds en se dirigeant vers la gauche, puis remonte au niveau de Scratch pour lui dire « Bonjour » après un temps de pause. Le poisson jaune marque une pause, puis nage rapidement vers Scratch en faisant des zig-zags. Il finit en lui souhaitant la bienvenue. Le poisson vert, après un temps de pause plus long que les deux autres animaux marins, se déplace vers la droite et palpite comme un cœur avant de dire à Scratch « Viens t'amuser avec nous ». Scratch ayant marqué une pause de 5 secondes après avoir atteint le fond remonte à la surface.

Décor 3 : Après une pause de 3 secondes, Scratch apparaît à la surface de l'eau en taille rétrécie. Il se dirige vers la plage en direction de l'étoile de mer en grandissant à chaque pas. Lorsqu'il touche l'étoile de mer, celle-ci grandit puis disparaît.

Critère de réussite

Voir grille d'évaluation en annexe.

Remarques

Pour les élèves :

- Utiliser le nombre minimum d'instructions et faire appel à un minimum d'aides pour programmer.
- Collaborer avec ses pairs en se répartissant les tâches.

Pour l'enseignant :

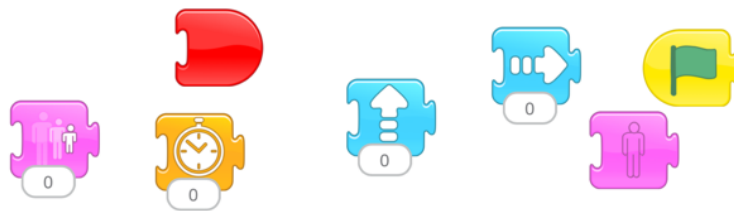
- S'appuyer sur le projet Scratch JR enseignant pour vérifier chaque programme.
- Activer la fonctionnalité « enregistrement de l'écran » sur la tablette pour capter le projet. (cf capsule tutoriel – enregistrement de l'écran sur iPad)

Niveau - Décor 1 :

AIDE 1

Après un temps de pause, Scratch se déplace vers la droite puis vers la mer avant de rétrécir et disparaître.

Déplacements – Contrôle (attente) – Apparence (disparition-diminution de taille)



Niveau - Décor 1 :

AIDE 2

Après un temps de pause, le crabe se déplace vers la gauche puis rebrousse chemin rapidement avant de disparaître.

Déplacements – Contrôle (attente-vitesse) – Apparence (disparition)



Niveau - Décor 1 :

AIDE 3

Après un temps de pause, l'oiseau se dirige vers l'extrême droite avant de disparaître.

Déplacements – Contrôle (attente-vitesse) – Apparence (disparition) – Fin (changement de décor)

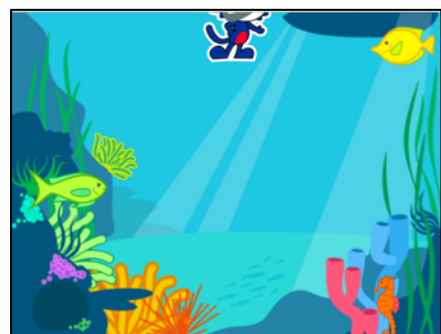


Niveau - Décor 2 :

AIDE 4

Scratch descend en effectuant trois pirouettes avant de toucher le fond. Après avoir marqué une pause de 5 secondes (temps où les animaux marins sont en action), il remonte à la surface.

Déplacements – Contrôle (attente - boucle) – Fin (changement de décor)



Niveau - Décor 2 :

AIDE 5

L'hippocampe fait trois grands bonds en se dirigeant vers la gauche, puis remonte au niveau de Scratch pour lui dire « Bonjour » après un temps de pause.

Déplacements – Apparence (disparition – message)
 - Contrôle (attente – boucle – vitesse)

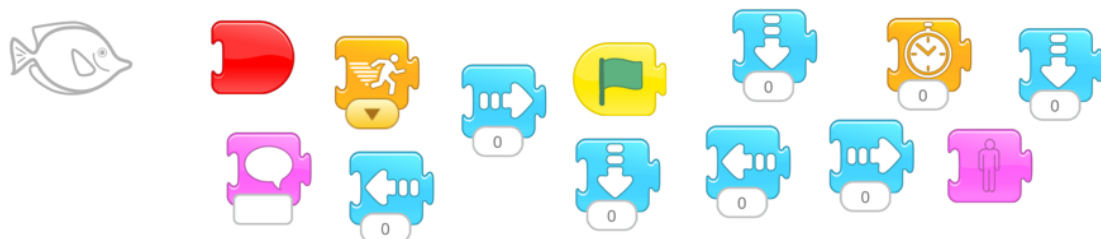
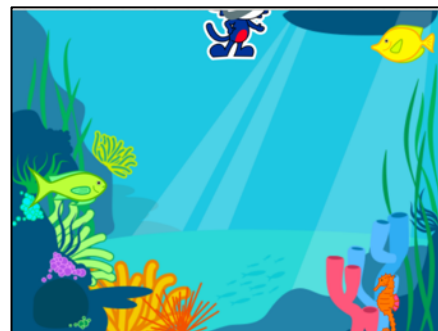


Niveau - Décor 2 :

AIDE 6

Le poisson jaune marque une pause, puis nage rapidement vers Scratch en faisant des zig-zags. Il finit en lui souhaitant la bienvenue.

Déplacements – Apparence (disparition – message)
 - Contrôle (attente – vitesse)



Niveau - Décor 2 :

AIDE 7

Le poisson vert, après un temps de pause plus long que les deux autres animaux marins, se déplace vers la droite. Puis, il palpite comme un cœur avant de dire à Scratch « Viens t'amuser avec nous ».

Déplacements – **Apparence (disparition – message – diminution/agrandissement de taille)** – **Contrôle (attente – vitesse – boucle)**



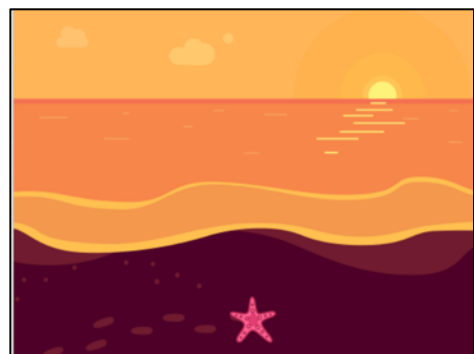
Niveau - Décor 3 :

AIDE 8

Après une pause de 3 secondes, Scratch apparaît à la surface de l'eau en taille rétrécie. Il se dirige vers la plage en direction de l'étoile de mer grandissant à chaque pas.

Déplacements – **Apparence (apparition - agrandissement de taille)** – **Contrôle (attente – vitesse – boucle)**

Attention : disparition et rétrécissement du personnage en amont.



Niveau - Décor 3 :

AIDE 9

Lorsque l'étoile de mer est touchée par Scratch, celle-ci grandit puis disparaît.

*Démarrage après collision - Apparence
(Disparition - agrandissement de taille) - Son*

