

Défi - À l'aventure

Cycle 3

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/SCRATCHJRCy3SDN2023

Descriptif

<u>Décor 1</u> : Après un temps de pause, Scratch glisse rapidement sur une branche d'arbre de la jungle jusqu'à l'extrême droite.

<u>Décor 2</u> : Dans la savane, Scratch, positionné tout à gauche, monte vers le haut avant de faire une pirouette complète vers la droite et se réceptionner sur le dos de l'éléphant.

L'éléphant est positionné tête à droite au départ. Il se retourne et se déplace vers la gauche, puis vers la droite, dès que Scratch atterrit sur son dos. Attention, Scratch reste sur le dos de l'éléphant et se positionne de la même manière que lui tout le temps du déplacement. Le décor change dès que l'éléphant atteint l'extrême droite.

<u>Décor 3</u> : Scratch est dans un désert. Il se déplace vers la droite jusqu'à ce qu'il arrive en dessous du premier nuage. Il monte vers ce nuage jusqu'à ce que sa tête soit cachée. Scratch rapetisse, disparaît et apparaît de nouveau (au niveau des oreilles) au-dessus du nuage avant d'engager une pirouette vers la droite et se réceptionner sur le deuxième nuage. Un « pop » marque son atterrissage avant le changement de décor.

<u>Décor 4</u> : Scratch se retrouve dans une clairière et cueille des fleurs dans un ordre précis : jaune – mauve – bleu – rouge – rose. Chaque fleur cueillie disparaît, suivie d'un « pop ». Une fois toutes les fleurs ramassées, Scratch se positionne au centre et dit « Jolie promenade ! »

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.



Défi - À l'aventure

Cycle 3

(cf capsule tutoriel – enregistrement de l'écran sur iPad)





Défi - À l'aventure

Cycle 3

AIDE 3

Niveau - Décor 2 :

L'éléphant est positionné tête à droite au départ. Il se retourne et se déplace vers la gauche, puis vers la droite, dès que Scratch atterrit sur son dos. Le décor change dès que l'éléphant atteint l'extrême droite.

Départ après collision - Déplacements – Fin (changement de décor)



000





AIDE 4

AIDE 5

Niveau - Décor 3 :

Dans un désert, Scratch se déplace vers la droite jusqu'en dessous du premier nuage. Il monte vers celui-ci jusqu'à ce que sa tête soit cachée. Scratch rapetisse, disparaît et apparaît de nouveau (au niveau des oreilles) au-dessus du nuage avant d'engager une pirouette vers la droite et se réceptionner sur le deuxième nuage. Un « pop » marque son atterrissage.

Déplacements – Apparence (apparition - disparition réduction de taille) - Contrôle (attente – vitesse – boucle) – Son (Pop)





Changement de paysage lorsque Scratch atterrit sur le deuxième nuage.



