

Comment simuler la rencontre de Roméo avec Juliette?

CYCLE 3

Sciences & Technologie

SÉQUENCE

4

Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	<input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques
	<input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser	<input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable
	<input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes	<input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
	<input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	

CT.2.5 MOT 5.1 Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

CT.5.1 MOT 5.2 Utiliser les outils numériques pour communiquer des résultats, traiter des données, simuler des phénomènes, représenter des objets techniques

Découvrir l'environnement de programmation Scratch



Travail à faire

- Repérer les éléments de l'interface de programmation
- Explorer librement Scratch
- Réaliser quelques exercices pour se familiariser avec l'interface
- Colorier sur le tableau de bord les commandes utilisées

Critères de réussite

- Je suis attentif pendant la démonstration
- Je sais lancer Scratch
- J'ai été curieux et j'ai exploré librement Scratch
- J'ai réalisé un maximum d'exercices sur le temps restant de la séance
- J'ai colorié les commandes que j'ai découvertes sur mon tableau de bord

Ressources : Liste d'exercice

Planter le décor et sauvegarder son travail



Travail à faire

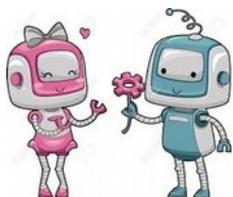
- Créer un sous-dossier nommé "Roméo&Juliette"
- Télécharger et enregistrer les images dans ce dossier
- Changer les lutins et l'arrière plan
- Enregistrer le travail dans le dossier commun de l'atelier (en identifiant quoi ? Qui?)

Critères de réussite

- Je suis attentif pendant la démonstration
- Je sais lancer Scratch
- J'ai créé un sous- dossier
- J'ai sauvegardé les lutins de mon choix et l'arrière plan dans mon sous-dossier
- J'ai téléchargé les lutins de mon choix et l'arrière plan dans ma simulation
- J'ai enregistré mon travail

Ressources : images à télécharger

Comment déplacer les personnages ?



Travail à faire

- Faire avancer Roméo dans une direction
- Faire avancer Roméo dans les 4 directions
- Piloter Roméo à l'aide des flèches
- Faire rebondir le personnage sur les bords
- Initialiser la position des personnages
- Faire apparaître un cœur lorsque Roméo et Juliette se rencontrent
- Afficher "Gagner" lorsqu'ils se rencontrent

Critères de réussite

- Je suis attentif pendant la démonstration
- Je fais déplacer mon Roméo à l'aide des flèches du clavier
- J'ai réussi à positionner mon Roméo à sa place de départ
- J'ai affiché "Gagné" ou fait apparaître le cœur
- Je complète régulièrement mon tableau de bord des commandes utilisées