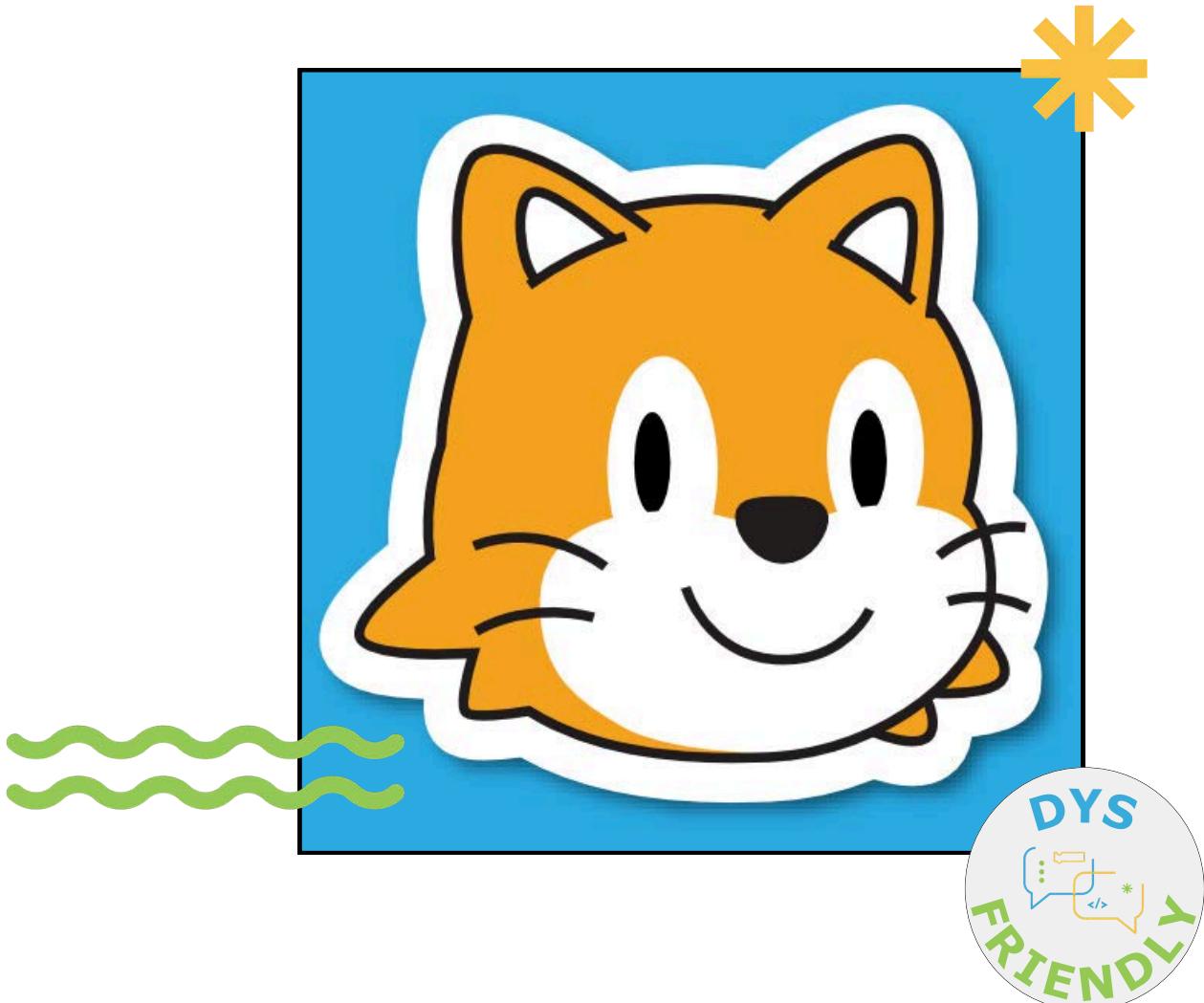


Scratch Jr

Je m'initie à la programmation



Carnet de l'apprenant

Sommaire



Fiche 1 – Mes premiers pas sur Scratch Jr.....	p.2
Fiche 2 – Écrire un programme.....	p.4
Fiche 3 – Des déplacements sur quadrillage.....	p.5
Fiche 4 – Mes premiers défis.....	p.6
Fiche 5 – En route vers l'aventure.....	p.7
Fiche 6 – Faire la course.....	p.10
Fiche 7 – Une forêt effrayante.....	p.11
Fiche 8 – Jouons au basketball.....	p.13
Fiche 9 – Alors, on danse.....	p.14
Fiche 10 – Une conversation.....	p.15
Fiche 11 – Sur la lune.....	p.16
Fiche 12 – Optimiser un programme.....	p.17
Fiche 13 – Crée ta propre histoire.....	p.18
Fiche 13' – Besoin d'aide ?.....	p.19
Bonus – Activités débranchées.....	p.20
Crédits et informations de publication.....	p.22

MES PREMIERS PAS SUR SCRATCH JR



Ouvre l'application ScratchJr.

1. **Touche** la maison pour ouvrir la page des projets



2. **Touche** le signe + pour créer un nouveau projet.

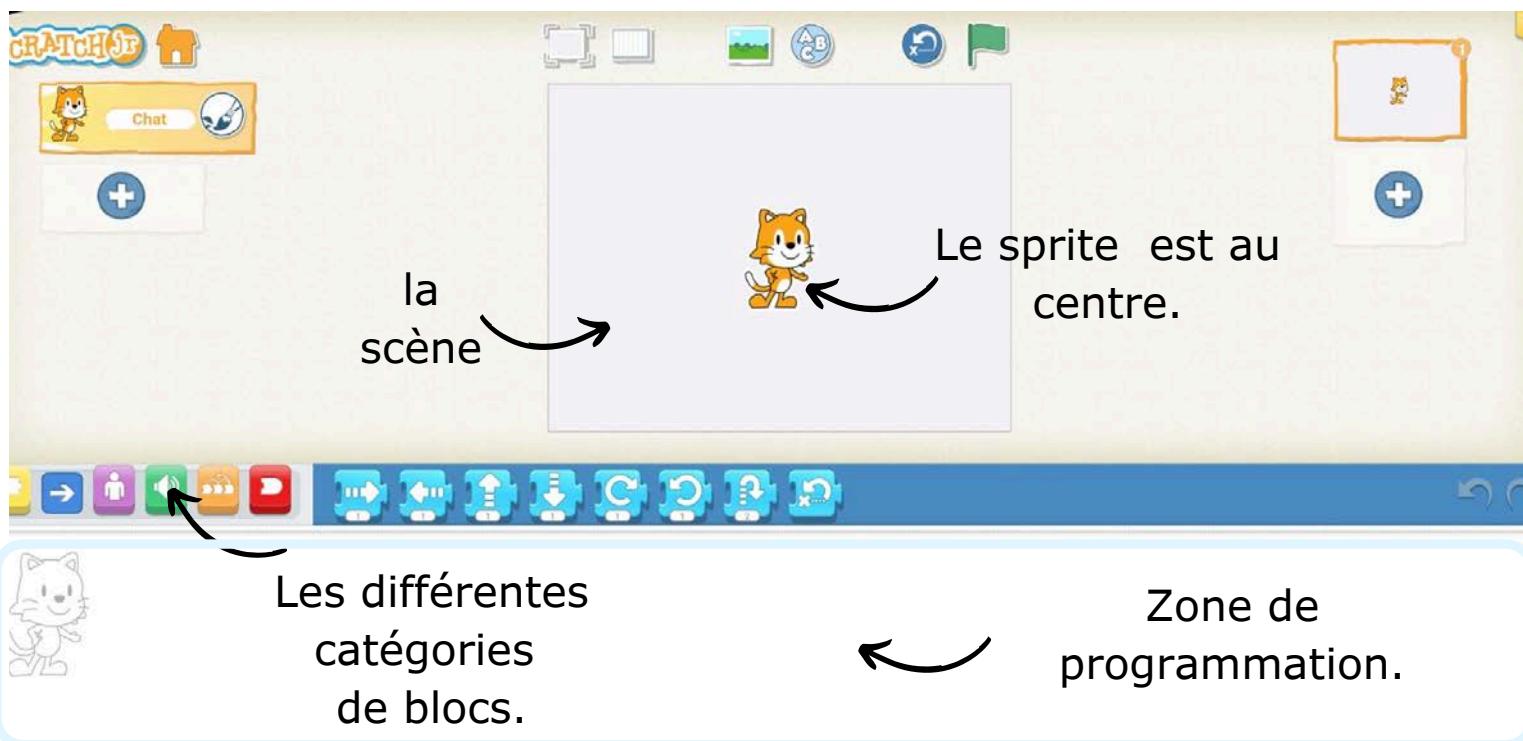


MES PREMIERS PAS SUR SCRATCH JR



Ouvre l'application ScratchJr.

3. Tous les nouveaux projets **démarrent** de cette manière.



ÉCRIRE UN PROGRAMME



Ecris le code sur ta tablette pour que le chat se déplace.

Touche le bloc :

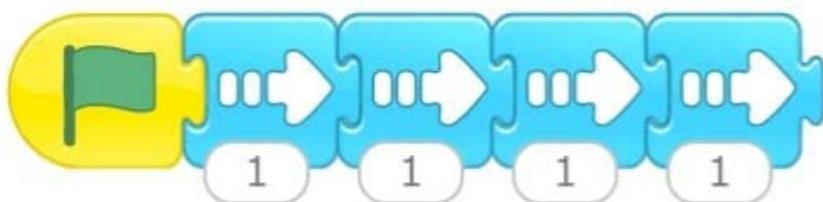


Choisis ce bloc et fais-le glisser dans la zone de programmation.

Touche sur

Choisis ce bloc et fais-le glisser 4 fois.

Clique sur pour démarrer l'exécution du programme faisant bouger le chat.

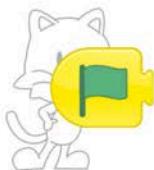
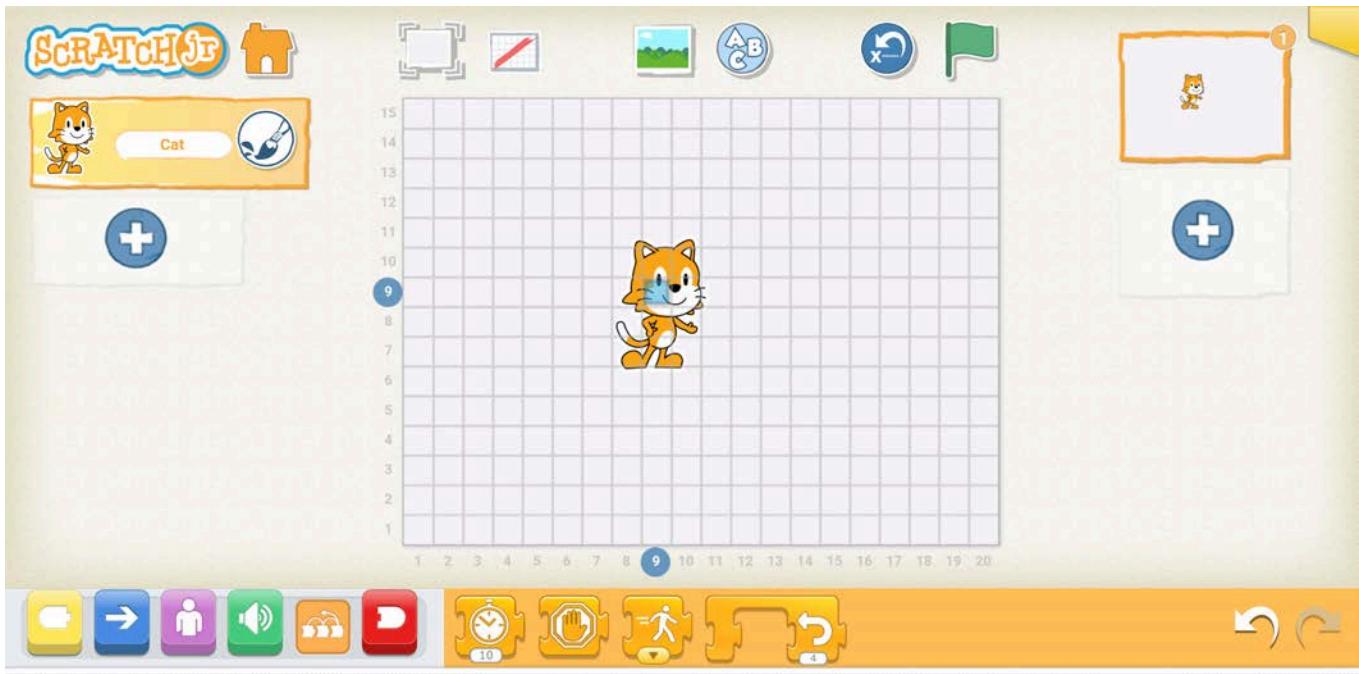


Tu peux **tester** d'autres déplacements pour t'entraîner ...

DES DÉPLACEMENTS SUR QUADRILLAGE



Pour faire **apparaître** le quadrillage, clique sur



Le carré bleu permet de repérer le personnage sur le quadrillage.



Teste sur ta tablette quelques déplacements.

MES PREMIERS DÉFIS



Fais **déplacer** le personnage de 4 cases vers la droite puis de 3 cases vers le haut.

Indices :



Fais **traverser** l'écran de gauche à droite au personnage choisi et faire un saut tous les 4 pas.

Indices :



Fais **faire le tour** de la scène au personnage.

Indices :



Tu peux **choisir** un nouveau sprite pour réaliser ces exercices.

EN ROUTE VERS L'AVVENTURE ...



Tu vas **découvrir** comment changer la vitesse de déplacement et créer une route où des véhicules circulent.

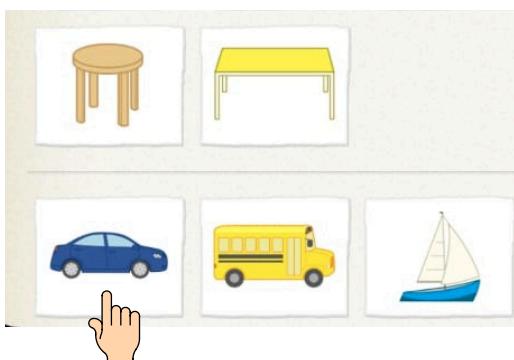
- 1 Touche** le signe + pour créer un nouveau projet.



- 2 Appuie** longtemps sur le chat et touche la croix pour le supprimer.



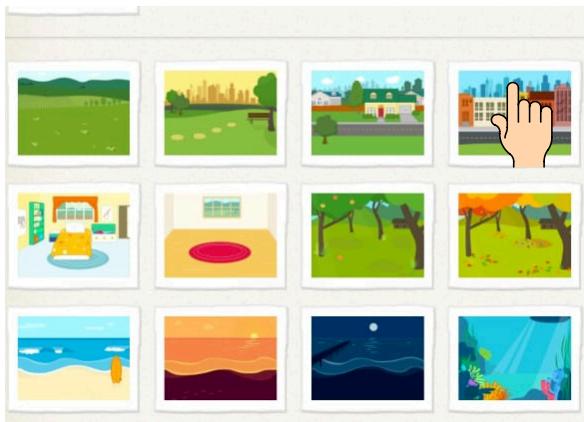
- 3 Touche** le signe + pour afficher les sprites. Choisis la voiture. Touche-la 2 fois pour l'ajouter.



EN ROUTE VERS L'AVVENTURE ...

④ Touche le bouton "Modifier le fond"  .

Choisis le fond représentant la ville et touche-le 2 fois pour qu'il apparaisse sur la scène.



⑤ La voiture paraît trop grande, touche le bouton violet pour **afficher** les blocs d'apparence.



⑥ **Fais glisser** un bloc "Rétrécir" et touche-le 2 fois. Place la voiture où tu veux.





En route ...

Suis les étapes suivantes pour que la voiture **se déplace**.

Touche sur



Choisis ce bloc



et fais-le glisser dans la zone de

Touche sur



Ajoute un bloc "fixer la vitesse". **Touche** la flèche du bloc
pour choisir une vitesse.



Touche sur



Ajoute ce bloc



et remplace le nombre par 20.

Touche sur le drapeau vert



et observe.

Si tu veux que la voiture roule sans arrêt, **ajoute** ce bloc
qui crée une bloc infinie.



Les vitesses de déplacement



lent

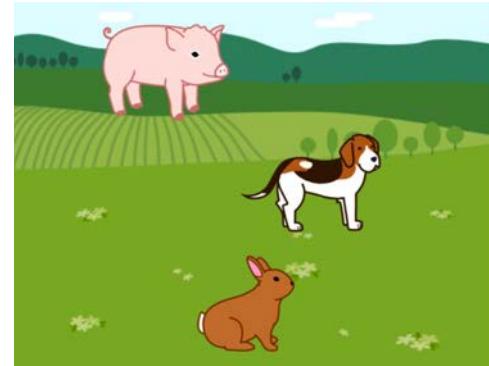
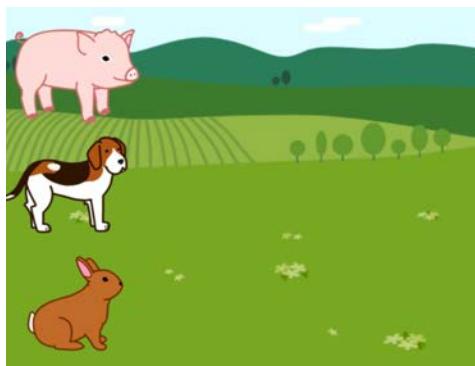


modéré

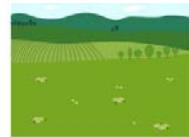


rapide

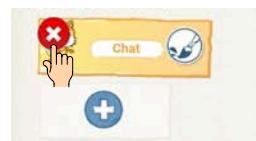
FAIRE LA COURSE ...



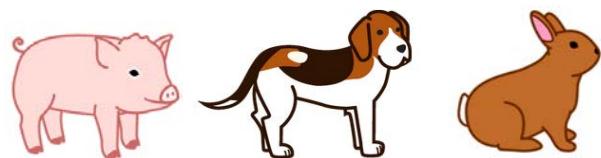
Choisis ce fond représentant une prairie.



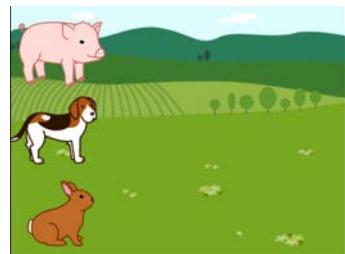
Appuie longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



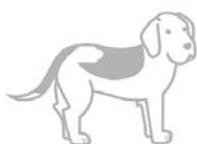
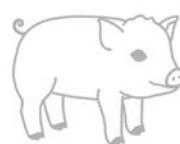
Ajoute ces trois sprites.



Place les sprites comme sur l'image.



Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



UNE FORêt EFFRAYANTE ...



Choisis ce fond représentant une forêt.



Appuie longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



Ajoute ces trois sprites.



Ecris un titre et **change** de couleur le texte.



Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



- Peux-tu faire **tourner** la chauve-souris tout autour de la lune ?
- **Ajoute** un sprite pour créer ta propre scène effrayante ...

JOUONS AU BASKETBALL !



Choisis ce fond représentant un gymnase.



Ajoute ce sprite.



Place les sprites comme sur l'image.



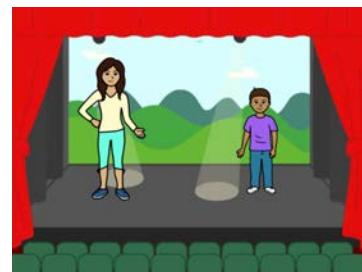
Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



ALORS, ON DANSE ...



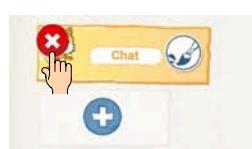
Utilise des blocs de son et de mouvement pour faire danser les personnages.



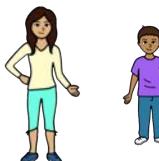
Choisis ce fond représentant une scène de théâtre.



Appuie longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



Ajoute ces 2 sprites.



Place les sprites comme sur l'image.



Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



- Peux-tu faire en sorte que d'autres choses se produisent lorsqu'un personnage en touche un autre ? Essaie le bloc "disparaître".

UNE CONVERSATION ...



Tu vas **découvrir** comment envoyer plusieurs messages entre les personnages en utilisant des enveloppes de couleurs différentes.



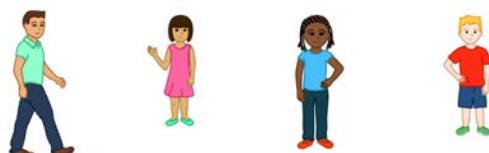
Choisis ce fond représentant une salle de classe.



Appuie longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



Ajoute ces quatre sprites



Place les sprites comme sur l'image.



Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



Bienvenue



Je
m'appelle
M. Thomas



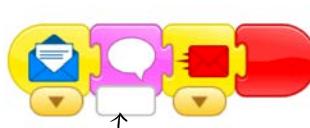
C'est un plaisir de
vous rencontrer.



Je
m'appelle
...



Je
m'appelle
...



Je
m'appelle
...



SUR LA LUNE ...

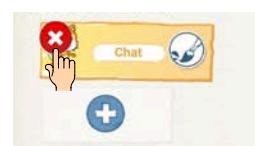


Tu vas découvrir comment **démarrer** un programme en cliquant sur un sprite et comment utiliser le bloc orange d'attente.

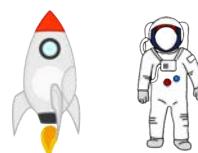
Choisis ce fond représentant la lune.



Appuie longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



Ajoute ces deux sprites.



Place les sprites comme sur l'image.



Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



OPTIMISER UN PROGRAMME

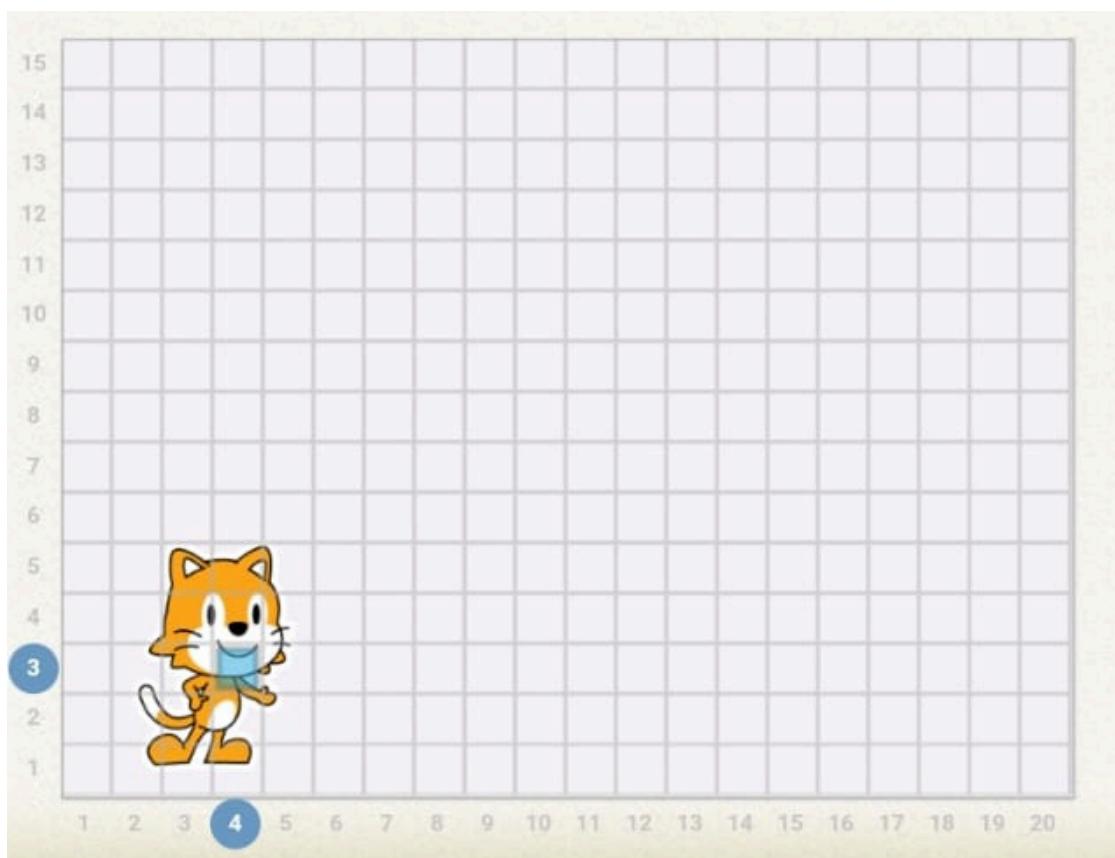


Tu vas découvrir comment **utiliser** les boucles pour optimiser un programme.

Observe ce programme :



Colorie le déplacement du sprite à l'exécution du programme :



Vérifie le déplacement sur ta tablette.



CRÉE TA PROPRE HISTOIRE ...

Choisis le fond de ton choix.

Ajoute les sprites de ton choix (au moins 2)

Place les sprites sur la scène.

Réalise les programmes pour chaque sprite.

Essaie d'imaginer une histoire où tu vas utiliser différentes fonctionnalités de Scratch Jr.



Vérifie ton travail.

Colorie Scratch en vert quand tu as utilisé la fonctionnalité.

J'ai utilisé au moins un bloc événement.		
J'ai utilisé ce bloc de contrôle : une boucle.		
J'ai utilisé un de ces blocs de contrôle.		
J'ai fait parler au moins un sprite.		
J'ai ajouté au moins 2 sprites.		

BESOIN D'AIDE ?



Voici quelques idées pour t'aider à **créer** une petite histoire.

Le personnage se promène dans la forêt et rencontre un autre personnage.

Un personnage se promène dans un parc, il traverse la scène en sautant.

Dans la forêt, un garçon marche le long d'une rivière. Une fille arrive à sa rencontre et lui dit : "Bonjour, comment vas-tu ?".

Sous l'eau, un poisson se déplace de gauche à droite et de droite à gauche sans s'arrêter. Un plongeur descend sous l'eau en zigzag.

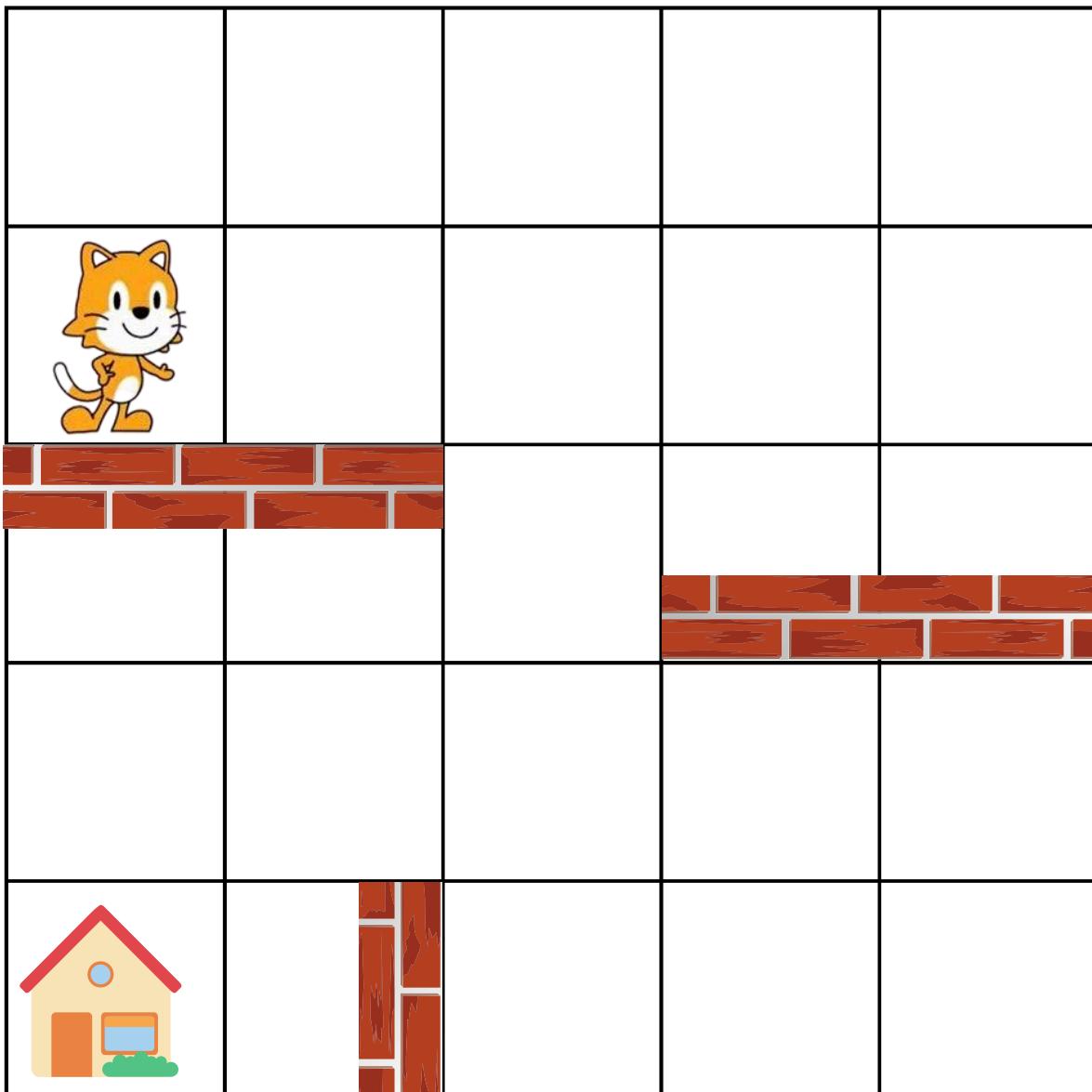
La scène se déroule dans la savane, on voit des arbres. Un oiseau vole puis se pose sur un arbre. Un zèbre se déplace de gauche à droite.

Sur la banquise, un pingouin se promène. Un ours blanc part à sa rencontre. Lorsque l'ours touche le pingouin, il glisse et tombe dans l'eau.

DES ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES

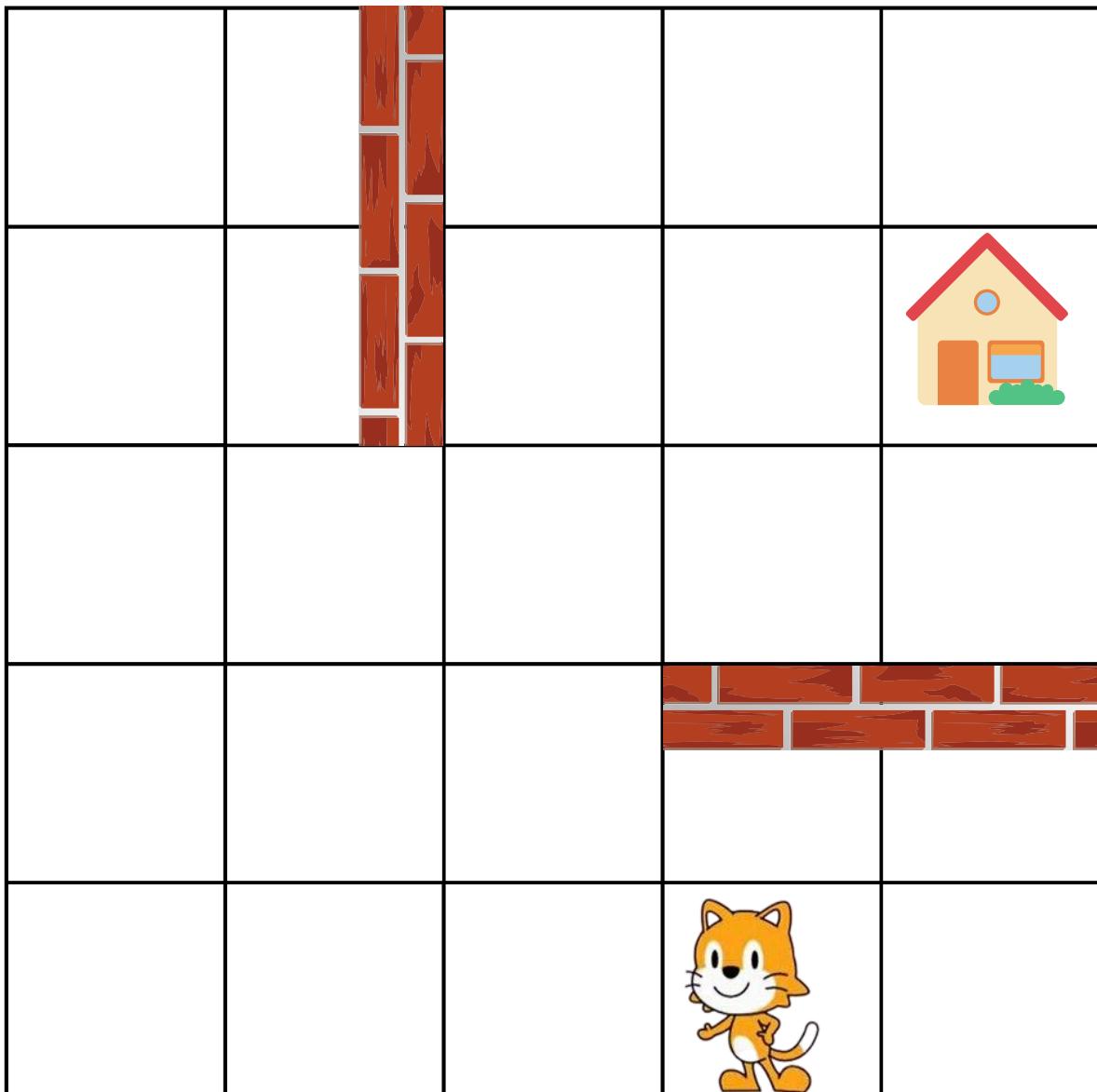


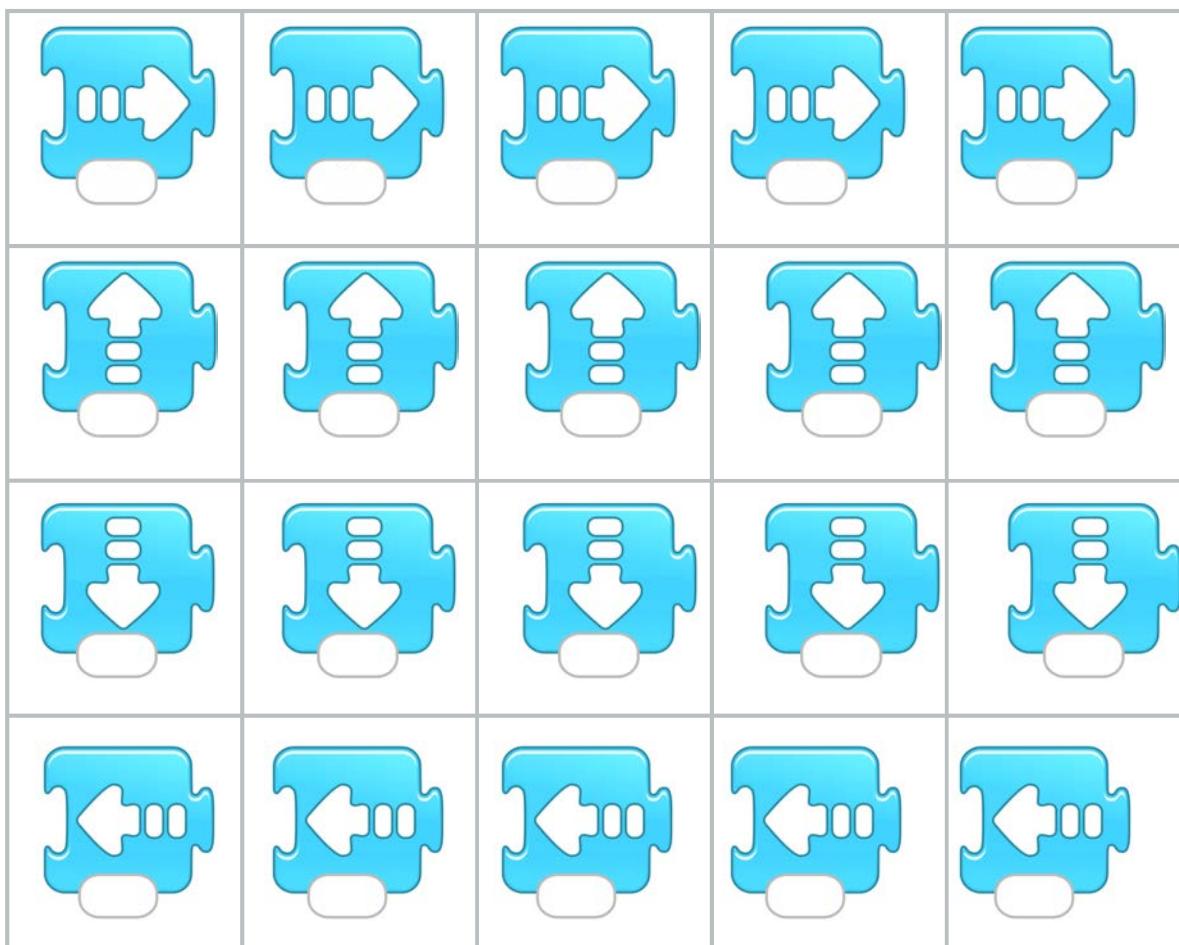
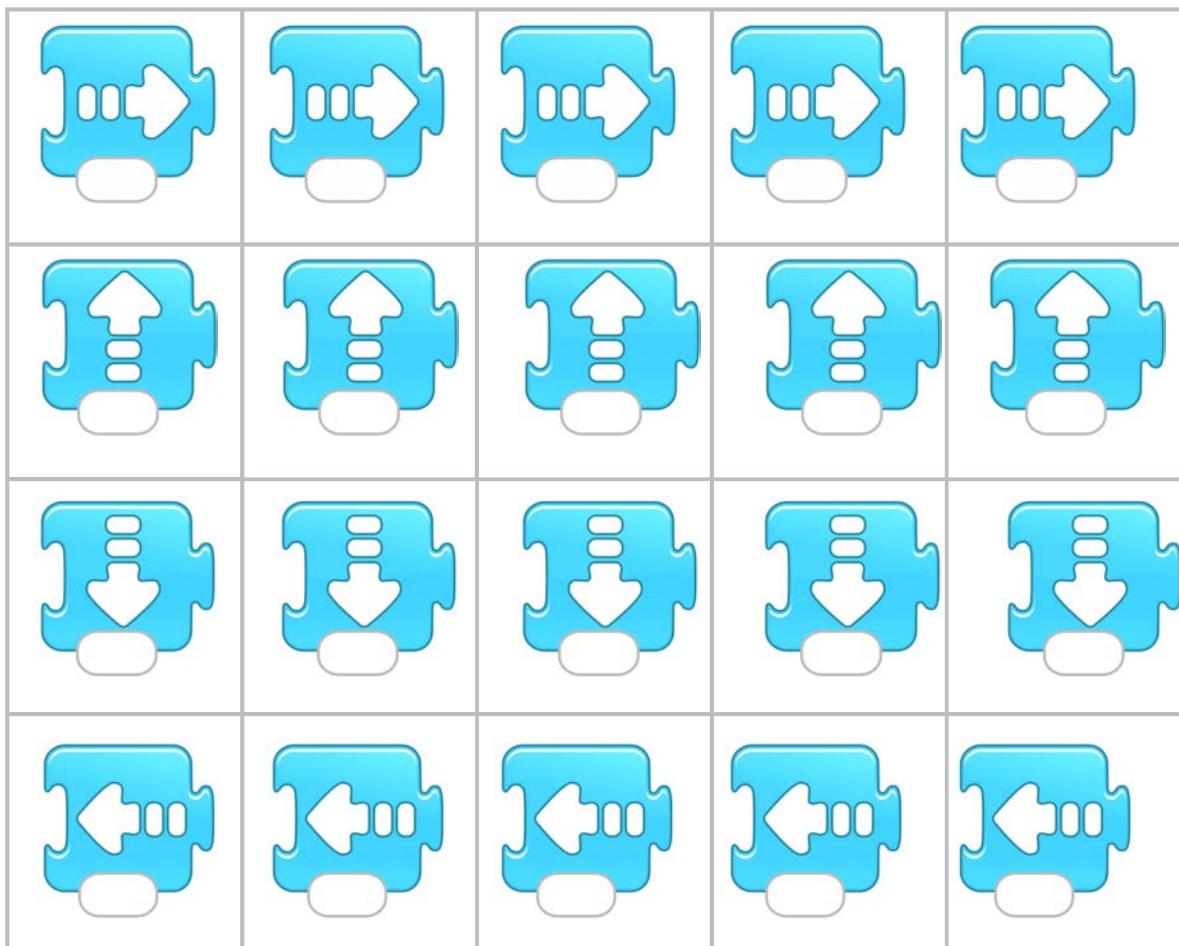
Aide le chat à rentrer chez lui.





Aide le chat à rentrer chez lui.







www.codenplay.be
Cantersteen 12
1000 Bruxelles
contact@codenplay.be

Scratch Jr, je m'initie à la programmation
2023

Autrice : Trichili Sonia

Relecture :

- Marielle Léonard, Ingénieure d'étude en didactique de l'informatique (Université de Lille)
- Julie Henry et Fanny Boraita (Digifactory ASBL)