CodeNPlay

Scratch Jr

Je m'initie à la programmation

DYS FRIENDLY

Carnet de l'apprenant

Cofinancé par
l'Union européenne

CC BY NC ND

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.

ECRIRE 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'AVENTURE ...

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'AVENTURE ...

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 programmation.
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.

Source : https://www.scratchjr.org/

ALORS, ON DANSE ...

Utilise des blocs de son et de mouvement pou 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.

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 (Universite de Lille)
- Julie Henry et Fanny Boraita (Digifactory ASBL)