

Compétences LSU évaluées :

Espace et géométrie :

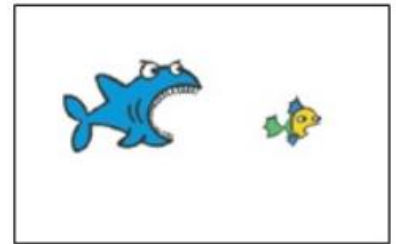
- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant ou en élaborant des représentations
- Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques (notion de perpendicularité, d'égalité de longueurs, d'égalité d'angle, de distance entre deux points, d'agrandissement ou de réduction)

Enseignement moral et civique :

- La responsabilité face aux usages de l'informatique et de l'Internet

Sciences et technologie :

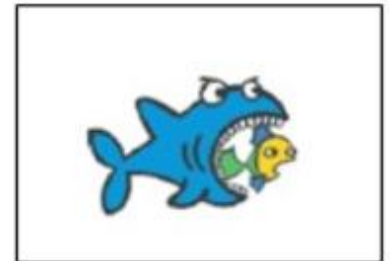
- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- Concevoir, créer et réaliser
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages
- Mobiliser des outils numériques
- Adopter un comportement éthique et responsable
- Se situer dans l'espace et le temps



Écrire un programme pour réaliser une animation dans laquelle un requin mange un petit poisson

Pour atteindre l'objectif :

- ➔ Nommer le fichier à l'aide de son numéro de dossier « Eval1 Scratch Elève... »
- ➔ Adapter les vitesses des lutins
- ➔ Utiliser les trois costumes du requin
- ➔ Faire dire « Miam ! » au requin en intégrant une « bulle » de BD
- ➔ Rechercher sur Internet un arrière-plan adapté
- ➔ Enregistrer son fichier animation dans le dossier « Evaluation scratch » qui se trouve sur le perso de scribe.



Pour dépasser l'objectif :

- ➔ Créer un bloc « Réinitialiser » pour repositionner automatiquement les lutins après l'animation
- ➔ Faire une copie d'écran des programmes réalisés, de l'animation de départ et imprimer une page A4 faisant apparaître tout cela

Répondre à la question : Pourquoi le maître propose-t-il à ses élèves d'apprendre à utiliser le logiciel Scratch ?