

# CAHIER D'ATELIERS

1<sup>ER</sup> CYCLE PRIMAIRE



# MOT DE LA FONDATION



Chers enseignants,

C'est avec enthousiasme et une grande fierté que la Fondation de la Commission scolaire de Montréal vous offre des ateliers de programmation ludique pour la troisième édition du projet Code MTL. Des activités sont offertes aux élèves de l'éducation préscolaire, du premier, deuxième et troisième cycles.

Nous croyons que la programmation numérique est un domaine d'activité incontournable pour notre société. L'intérêt est grand et nous tentons de rejoindre un plus grand nombre d'élèves et d'enseignants. C'est pour sensibiliser les jeunes à l'utilisation pédagogique des technologies de l'information et appuyer les enseignants dans l'intégration de différents outils en classe que la Fondation a lancé Code MTL. Ce projet collaboratif entre la Fondation, les Services pédagogiques et les Services informatiques de la CSDM a d'ailleurs été nommé comme l'un des projets novateurs dans le Plan d'action numérique du Ministère de l'Éducation du Québec.

Les élèves du premier cycle utiliseront le logiciel Scratch junior et ceux de l'éducation préscolaire seront initiés à la programmation à l'aide de l'outil Blue-Bot. Comme l'année dernière, le logiciel Scratch sera l'outil préconisé pour le projet. Ce logiciel, qui compte plus de 25 millions de projets créés par des enfants de partout dans le monde, a été développé par le réputé Massachusetts Institute of Technology (MIT) de Cambridge en collaboration avec l'entreprise Montréalaise Playful Invention Company.

Pour faciliter les apprentissages avec vos élèves, vous serez accompagnés par un instructeur qualifié et la plateforme numérique CodeMTL.org sera votre principale ressource au cours des ateliers. Ce cahier est votre guide, les ateliers sont également disponibles sur CodeMTL.org et les documents d'accompagnement sur le site des TIC à la CSDM.

Ce projet d'apprentissage s'inscrit dans la mission de la Fondation, qui est de promouvoir, d'appuyer et de financer des projets permettant d'offrir aux élèves des apprentissages supplémentaires aux programmes éducatifs que doit dispenser la CSDM. La Fondation intervient dans le financement et l'organisation d'activités optionnelles et hors programmes visant l'épanouissement et l'éveil des élèves à certains enjeux éducatifs, sociaux, culturels, environnementaux et économiques.

Nous sommes assurés d'en faire ensemble un succès si l'on en juge par l'accueil qu'il a reçu et qu'il continue de recevoir de tous les intervenants qui y participent à divers degrés, dont vous, les enseignants.

Bon succès !

Pour l'année scolaire 2019-2020, nous sommes fiers de vous présenter des activités d'apprentissage entièrement conçues par une équipe de pédagogues chevronnés. Nous vous proposons plusieurs nouveaux ateliers pour apprendre à programmer avec Scratch Jr tout en ayant pris soin de bonifier les anciennes activités. Plusieurs acteurs des Services pédagogiques ont mis leur grain de sel afin de vous offrir des ateliers variés et riches en contenu pédagogique.

Nous espérons que vous aurez du plaisir à vivre ces activités avec vos élèves.

## ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES

[cybersavoir.csdm.qc.ca/programmation/activites-sans-technologie/](http://cybersavoir.csdm.qc.ca/programmation/activites-sans-technologie/)

Création des activités préparatoires pour l'année scolaire 19-20 :

Pascale-D. Chaillez, Services pédagogiques, conseillère pédagogique en TIC, RÉCIT local, CSDM.

Suggestions des livres : Bibliothécaires, Élise Ste-Marie, Damien Thornton et Viviane Morin, CSDM.

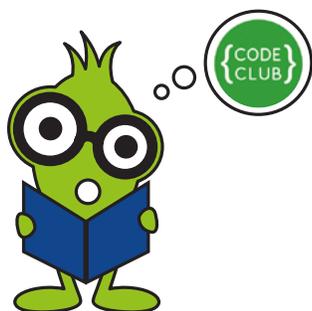
## CRÉATION DES ATELIERS 1 À 8

Pascale-D. Chaillez, Services pédagogiques, conseillère pédagogique en TIC, RÉCIT local avec Nancie Bouchard, enseignante, école Lanaudière, CSDM.

Mise à jour des activités : Pascale-D. Chaillez, Services pédagogiques, conseillère pédagogique en TIC, RÉCIT local et Lealitia Lafeuille, Coach agile et animatrice de Code MTL 18-19

## RÉVISION LINGUISTIQUE

Vénus St-Onge, Services pédagogiques, conseillère pédagogique en TIC, RÉCIT local, CSDM.



Saviez-vous qu'il existe des Clubs de code dans différentes bibliothèques de la Ville de Montréal? En effet, la Ville de Montréal enrichit l'offre de Code MTL en proposant des clubs de code dans ses bibliothèques afin de permettre à l'ensemble de la communauté de rejoindre le mouvement. Nous vous invitons à consulter le lien suivant afin d'en apprendre davantage : [codemtl.org/code-club](http://codemtl.org/code-club).

**Pourquoi ne pas diffuser la nouvelle à vos élèves?**

1<sup>ER</sup> CYCLE

# TABLE DES MATIÈRES

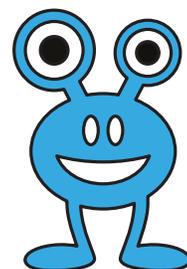


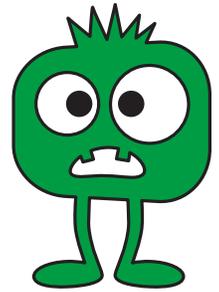
<b>ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES</b>	<b>5</b>
<b>ATELIER 1 : À LA DÉCOUVERTE DE SCRATCH JR</b>	<b>6</b>
<b>ATELIER 2 : À LA CONQUÊTE DE L'ESPACE</b>	<b>9</b>
<b>ATELIER 3 : PETITE BALADE EN VILLE</b>	<b>12</b>
<b>ATELIER 4 : TOHUBOHU À LA FERME !</b>	<b>15</b>
<b>ATELIER 5 : VIVE LA MAGIE !</b>	<b>17</b>
<b>ATELIER 6 : J'AIME LES 4 SAISONS AVEC RAISON !</b>	<b>19</b>
<b>ATELIERS 7 ET 8 : IL ÉTAIT UNE FOIS, DANS SCRATCH JR</b>	<b>21</b>
<b>PAGE DE NOTES</b>	<b>24</b>
<b>CERTIFICAT DE RÉUSSITE</b>	<b>26</b>
<b>AUTOCOLLANTS</b>	<b>27</b>

Les annexes de tous les ateliers se trouvent sur le site [cybersavoir.csdm.qc.ca/programmation/](http://cybersavoir.csdm.qc.ca/programmation/).



Ce document est conforme  
à la nouvelle Orthographe





## ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES



### INTENTION PÉDAGOGIQUE

Préparer les élèves à comprendre les séquences de programmation.

Ressources :  
Séquences vidéos  
pour vous accompagner :  
[recit.org/csdm/59](http://recit.org/csdm/59).

Afin d'aider les élèves à mieux comprendre les concepts de la programmation, nous vous conseillons de bien les préparer avant le début des ateliers.

**Vous pouvez sélectionner les activités de votre choix.**

**Les TIC à la CSDM, section programmation :**  
[cybersavoir.csdm.qc.ca/programmation/activites-sans-technologie](http://cybersavoir.csdm.qc.ca/programmation/activites-sans-technologie)



Source : Convention d'abonné au Service québécois de traitement documentaire (SQTD)



# À LA DÉCOUVERTE DE SCRATCH JR

Niveau scolaire  
**1<sup>ER</sup> CYCLE**Durée prévue  
**60 MINUTES**

## À FAIRE AVANT L'ATELIER

- ✓ Faire quelques activités préparatoires : <http://cybersavoir.csdm.qc.ca/programmation/activites-sans-technologie/>
- ✓ Voir la séquence vidéo pour vous inspirer : [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=2&v=QEEuRvOKFVU](https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=QEEuRvOKFVU)



## INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Explorer l'environnement Scratch Jr dans le but d'introduire des compétences de programmation aux élèves.

Ouvrir un nouveau projet et l'identifier.

Découvrir le vocabulaire lié à l'interface.

Créer un premier script : bloc drapeau vert (jaune), blocs de mouvement (bleus), bloc de fin (rouge).

Découvrir l'interface de Scratch Jr : <http://recit.org/csdm/5a>



## MATÉRIEL

- ✓ Au moins une tablette iPad pour deux élèves
- ✓ Application Scratch jr installée sur la tablette
- ✓ Accès au réseau sans fil
- ✓ Adaptateur VGA ou Air server pour projeter au TNI
- ✓ Projecteur ou un TNI

## 1 MISE EN SITUATION

🕒 10 minutes

**Objectif :** Comprendre ce qu'est un script de programmation dans Scratch Jr.

- ✓ L'animateur interroge les élèves sur ce qu'est un script selon eux, en faisant un retour sur les activités préparatoires (telles le jeu du robot, les dessins jumeaux, Tortue Logique, etc.) pour rappeler l'importance de donner des consignes précises et dans un ordre précis.
- ✓ L'animateur fait un parallèle avec les connaissances antérieures des élèves sur la phrase : débute par une majuscule, se compose de plusieurs mots dans le bon ordre pour bien comprendre, se termine par un point.
- ✓ Puis, il explique, en montrant au TNI les blocs de programmation de Scratch Jr, que le script est similaire à la phrase :
  - débute par un bloc [jaune] (drapeau vert) > Référence à la lettre majuscule.
  - se compose de plusieurs blocs d'action > Référence à la phrase.
  - se termine par un bloc [rouge] > Référence au point.
- ✓ L'animateur formule avec les élèves une définition commune de ce qu'est un script de programmation.
- ✓ L'animateur formule avec les élèves une définition commune de ce qu'est un script de programmation. Voir le document : <http://recit.org/csdm/5a>



## 2 RÉALISATION

🕒 50 minutes

## PRÉPARATION

🕒 15 minutes

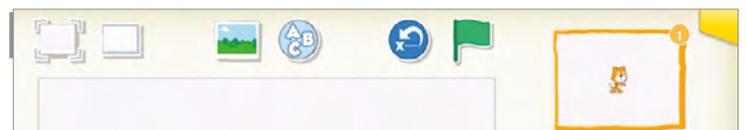
**Objectif :** Initier les élèves à l'interface Scratch Jr et expérimenter la programmation.

Création d'un script en explorant les briques de mouvements [bleu].



- ✓ L'animateur modélise, en projetant la page d'accueil de l'application Scratch Jr au TNI. **Nous vous recommandons de modéliser toute la séquence avant de la faire vivre aux élèves. Vous pouvez également vivre l'activité 1 en grand groupe seulement afin de vivre les défis de manière collaborative.**

- ✓ Il explique comment ouvrir un nouveau projet et comment l'identifier :

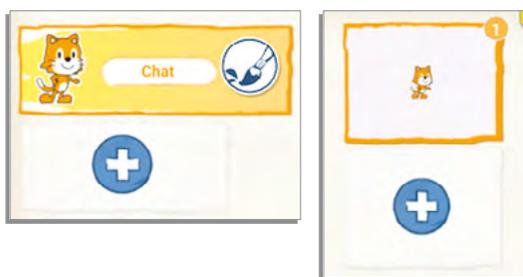
**Procédure pour identifier un projet :**

- ✓ Cliquer sur l'onglet jaune qui est en haut à droite.
- ✓ Sélectionner la boîte blanche où apparaît déjà un nom par défaut [Projet et un nombre].

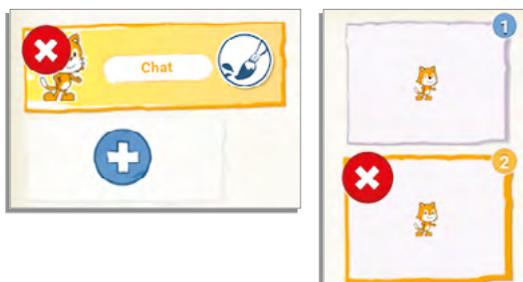
- ✓ Effacer ce qui est écrit et taper les deux noms de l'équipe et le numéro du projet [ **prénoms et numéro du projet** ]. Exemple : Pascale et Nancie 1.



- ✓ Cliquer sur le crochet en haut à droite pour confirmer le tout.
- ✓ L'animateur présente, toujours à l'aide du TNI ou du projecteur, le vocabulaire associé à l'application Scratch Jr et il explique l'utilisation [ **ajouter/retirer/modifier** ] des icônes correspondants : lutins, scène, arrière-plans, blocs de programmation, espace de programmation pour créer le script.
- ✓ Les élèves se choisissent un lutin et un arrière-plan.



- ✓ L'animateur explique comment supprimer un lutin ou un arrière-plan.



**Conseil de gestion de classe :** chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur exige des élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner (tablette à l'envers = meilleure concentration).

## ACTIVITÉ 1

 15 minutes

**Blocs à découvrir :** drapeau vert [ **jaune** ], mouvements gauche et droite [ **bleu** ], fin de programme [ **rouge** ].



- ✓ L'animateur annonce aux élèves qu'ils vont maintenant créer un premier script de programmation. Ils doivent utiliser les [ **blocs bleus** ] qui sont des consignes de déplacement. Dans ce défi, ils utiliseront les flèches vers la droite et vers la gauche. Ils ne doivent pas oublier de débiter avec le drapeau vert [ **bloc jaune** ] et de mettre un [ **bloc rouge** ] à la fin.
- ✓ **Défi :** le lutin doit faire un aller-retour de droite à gauche de la scène.

## ACTIVITÉ 2

🕒 20 minutes

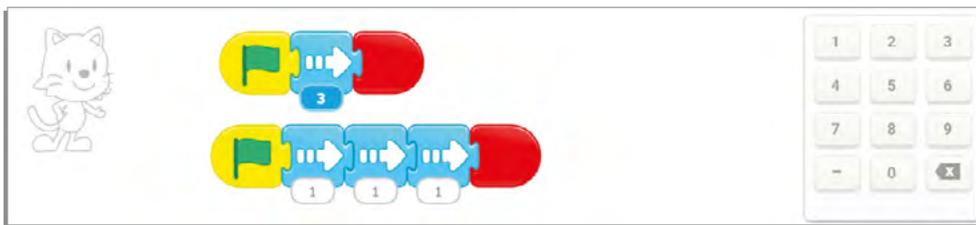
**Blocs à découvrir :** les autres mouvements haut/bas, rotations et saut [ bleus ] ainsi que l'onglet numérique.



Le bloc numérique permet d'indiquer le nombre de fois que le bloc doit être réalisé.



- ✓ L'animateur demande aux élèves s'il est possible que le lutin se déplace d'un bout à l'autre de la scène et de quelle manière il arrive à faire un long déplacement. Il explique ensuite l'utilisation de l'onglet numérique pour réduire le nombre de blocs d'un script.



- ✓ L'animateur interroge les élèves pour savoir quels déplacements les autres [ blocs bleus ] permettent de faire, selon eux.
- ✓ En terminant, l'animateur présente l'icône [ drapeau vert ] (en haut de la scène) pour lancer le programme, de même que l'icône [ plein écran ].
- ✓ **Défi :** faire « danser » le lutin.



### Défi proposé pour aller plus loin :

Concevoir une « danse » qui soit chorégraphiée [ mouvements répétitifs/utilisation de l'espace ].

## 3 INTÉGRATION

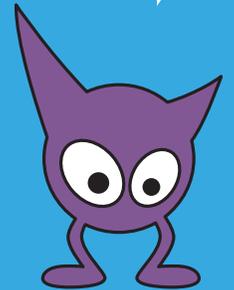
🕒 5 - 10 minutes

Les élèves échangent sur les découvertes réalisées, les difficultés rencontrées, les stratégies utilisées, les fiertés et le sentiment de réussite. Cette phase est importante pour faire un retour sur l'activité.

- Pouvez-vous partager une chose que vous avez apprise?
- Est-ce que vous avez rencontré des difficultés?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour régler ces problèmes?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre travail d'équipe?
- Comment pourriez-vous améliorer votre travail d'équipe?
- Pourquoi êtes-vous fiers de votre réalisation? Quelles sont vos réussites?
- Quels sont les prochains défis que vous aimeriez réaliser?

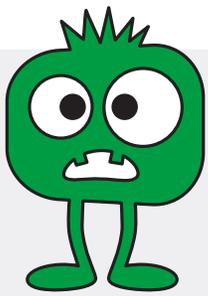
Si les élèves n'ont pas le temps de finaliser le projet, il est important de le terminer avant la séance suivante. Les prérequis sont importants pour poursuivre.

**ENCOURAGEZ  
VOS ÉLÈVES  
À PRATIQUER !**



## CONSEILS DE GESTION DE CLASSE

- ✓ Bien modéliser les activités au TNI, faire déplacer les blocs par les élèves, s'assurer que tous les élèves aient compris, faire répéter les consignes avant que les élèves débutent les défis.
- ✓ Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur demande aux élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner. (tablette à l'envers = meilleure concentration).
- ✓ Mettre un chronomètre et après 5 ou 10 minutes. Faire alterner l'élève actif sur la tablette afin que l'élève passif devienne lui aussi actif. Cela assurera que tous les enfants touchent à la tablette.



# À LA CONQUÊTE DE L'ESPACE

Niveau scolaire  
**1<sup>ER</sup> CYCLE**

Durée prévue  
**60 MINUTES**



## INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Découvrir comment rétrécir/ agrandir un lutin dans Scratch Jr.

Découvrir comment faire disparaître/apparaître un lutin dans Scratch Jr.

Découvrir comment utiliser la boucle pour réduire la longueur d'un script.



## MATÉRIEL

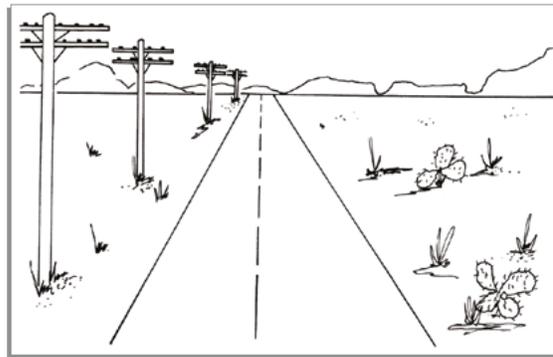
- ✓ Au moins une tablette iPad pour deux élèves
- ✓ Application Scratch jr installée sur la tablette
- ✓ Accès au réseau sans fil
- ✓ Adaptateur VGA ou Air server pour projeter au TNI
- ✓ Projecteur ou un TNI

## 1 MISE EN SITUATION

🕒 5 minutes

**Objectif :** Faire constater les notions de perspective, à savoir qu'un objet rapetisse à mesure qu'il s'éloigne et finit même par disparaître au loin, et inversement s'il se rapproche.

- ✓ L'animateur invite un élève à se lever pour marcher vers la porte sans sortir et demande aux autres de décrire ce qu'ils observent. Il fait revenir l'élève et questionne de nouveau ses camarades.
- ✓ L'animateur projette une image et demande pourquoi certains éléments sont plus petits et d'autres, plus grands. **Exemples :**



Source : commons.wikimedia.org/wiki/Perspective#/media/File:Perspective\_(PSF).png



Source : clipartxttras.com/download/291bb-71418959633b031cb1abd02d10cdd14146.html

- ✓ L'animateur explique que, dans Scratch Jr, nous pouvons jouer avec la taille d'un lutin. Il est possible de créer la perspective de l'éloignement afin de donner l'illusion que l'objet est placé plus loin. Si le lutin est plus loin, il est plus petit et en haut de la scène. Si le lutin est placé plus près, il est plus gros et en bas de la scène.

## 2 RÉALISATION

🕒 50 minutes

## PRÉPARATION

🕒 10 minutes

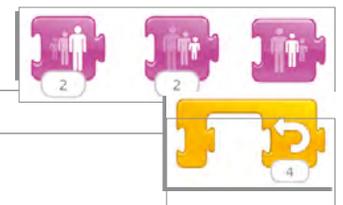
### Exemples :

Séquence vidéo de l'espace 1 : [recit.org/csdm/5b](http://recit.org/csdm/5b)

Séquence vidéo de l'espace 2 : [recit.org/csdm/5c](http://recit.org/csdm/5c)

### Objectifs :

- ✓ Explorer les briques d'apparence blocs [ mauves ].
- ✓ Découvrir l'utilité de la boucle blocs [ orange ].
- ✓ Réinvestir les acquis dans Scratch Jr.



- ✓ L'animateur annonce le thème du jour : « À la conquête l'espace ! » et fait ensuite un retour sur le vocabulaire associé à l'application Scratch Jr vue précédemment : projet, lutin, scène, arrière-plan.
- ✓ Les élèves ouvrent un projet et ils l'identifient (prénoms et numéro du projet).  
Puis, ils sélectionnent un des arrière-plans et un des lutins en lien avec le thème de l'espace.



- ✓ L'animateur fait également un retour sur les acquis :
  - Qu'est-ce qu'un script?
  - Comment crée-t-on un programme dans Scratch Jr?
  - Quels blocs connais-tu déjà?

## ACTIVITÉ 1

15 minutes

**Blocs à découvrir :** Agrandir, rétrécir et remettre à la taille de départ [ blocs mauves/apparence ].



- ✓ L'animateur annonce aux élèves qu'ils vont découvrir une autre catégorie de blocs qui permet de changer la taille du lutin.
- ✓ Les élèves observent les blocs [ mauves ] pour identifier ceux qui, selon eux, font les actions agrandir et rétrécir.



- ✓ L'animateur valide au TNI avec une démonstration pour faire observer ce qui arrive lorsqu'on utilise l'onglet numérique de ces blocs.



- ✓ L'animateur rappelle les constats de la mise en situation sur la perspective, puis il propose le défi suivant : le lutin doit s'éloigner en devenant de plus en plus petit. Il est conseillé de toujours mettre le bloc position initiale [ bleu ] en début de script, tout de suite après le drapeau vert.

## ACTIVITÉ 2

🕒 25 minutes

**Blocs à découvrir :** Disparaître et apparaître dans les blocs [ mauves ] (apparence), ainsi que la boucle dans les blocs [ orange ] (contrôle).



- ✓ L'animateur demande ce qui arriverait si un ami marchait vraiment très, très loin ou s'il sortait carrément de la classe.
- ✓ Les élèves observent les blocs mauves pour identifier ceux qui, selon eux, font disparaître et apparaître un lutin et l'animateur valide au TNI.
- ✓ L'animateur propose le défi suivant : le lutin, après s'être éloigné en rétrécissant, doit disparaître au loin ou sortir de la scène.
- ✓ L'animateur fait remarquer qu'une séquence de quelques blocs se répète dans le script (ex. : monte-rétrécit-monte-rétrécit-monte-rétrécit-rotation-avance-disparaît) et il termine en démontrant que la boucle (bloc [ orange ]) permet de répéter une série d'actions en réduisant la longueur du script.



- ✓ Les élèves revoient et modifient leur script pour y introduire la boucle.

### Défi proposé pour aller plus loin :

La fusée, après avoir décollé et être disparue, doit revenir se poser.

## 3 INTÉGRATION

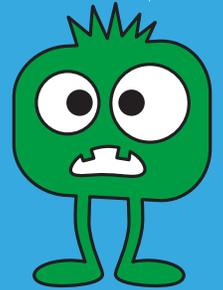
🕒 5 - 10 minutes

Les élèves échangent sur les découvertes réalisées, les difficultés rencontrées, les stratégies utilisées, les fiertés et le sentiment de réussite. Cette phase est importante pour faire un retour sur l'activité.

- Pouvez-vous partager une chose que vous avez apprise?
- Est-ce que vous avez rencontré des difficultés?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour régler ces problèmes?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre travail d'équipe?
- Comment pourriez-vous améliorer votre travail d'équipe?
- Pourquoi êtes-vous fiers de votre réalisation? Quelles sont vos réussites?
- Quels sont les prochains défis que vous aimeriez réaliser?

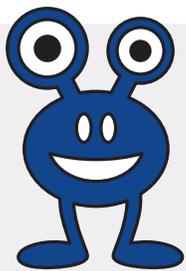
**Si les élèves n'ont pas le temps de finaliser le projet, il est important de le terminer avant la séance suivante. Les prérequis sont importants pour poursuivre.**

**ENCOURAGEZ  
VOS ÉLÈVES  
À PRATIQUER !**



## CONSEILS DE GESTION DE CLASSE

- ✓ Bien modéliser les activités au TNI, faire déplacer les blocs par les élèves, s'assurer que tous les élèves aient compris, faire répéter les consignes avant que les élèves débutent les défis.
- ✓ Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur demande aux élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner. (tablette à l'envers = meilleure concentration).
- ✓ Mettre un chronomètre et après 5 ou 10 minutes. Faire alterner l'élève actif sur la tablette afin que l'élève passif devienne lui aussi actif. Cela assurera que tous les enfants touchent à la tablette.
- ✓ Si vous avez le temps à la fin de l'atelier, présenter quelques travaux des élèves.



Atelier 3

<https://codemtl.org/atelier/3/>

# PETITE BALADE EN VILLE

Niveau scolaire  
**1<sup>ER</sup> CYCLE**

Durée prévue  
**60 MINUTES**

## À FAIRE AVANT L'ATELIER

Vérifier les réglages des tablettes iPad afin de vérifier :

- ✓ si le volume est au maximum
- ✓ si l'application Scratch Jr peut accéder au microphone et à l'appareil photo (Réglages sur l'iPad > ScratchJr > Dans "Autoriser l'accès à ScratchJr", choisir Micro et Appareil photo)



## INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Insérer une photo de son visage pour personnaliser un lutin dans Scratch Jr.

Réaliser un déplacement aller-retour ou une sortie de scène dans Scratch Jr.

Enregistrer, à l'aide du microphone, une courte salutation dans Scratch Jr



## MATÉRIEL

- ✓ Au moins une tablette iPad pour deux élèves
- ✓ Application Scratch Jr. installée sur la tablette
- ✓ Accès au réseau sans fil
- ✓ Adaptateur VGA ou Air server pour projeter au TNI
- ✓ Projecteur ou un TNI

## 1 MISE EN SITUATION

🕒 5 minutes

**Objectif :** Activer les connaissances antérieures sur les moyens de transport utilisés pour se déplacer en ville.

- ✓ L'animateur interroge les élèves pour savoir comment ils se déplacent pour venir à l'école. Il demande ensuite s'ils connaissent d'autres moyens de transport pouvant servir à se déplacer en ville.
  - Option :** L'animateur arrive coiffé de son casque de vélo !
- ✓ L'animateur annonce le **thème** : une petite balade en ville !

## 2 RÉALISATION

🕒 50 minutes

## PRÉPARATION

🕒 10 minutes

**Exemples :**

Séquence vidéo de la balade en ville en vélo : [recit.org/csdm/5d](http://recit.org/csdm/5d)

Séquence vidéo de la balade en ville en auto : [recit.org/csdm/5e](http://recit.org/csdm/5e)

**Objectifs :** Apprendre comment insérer un visage pour personnaliser un lutin avec l'appareil photo.

- ✓ Enregistrer un son grâce à la brique microphone (bloc [vert]) dans Scratch Jr. 
- ✓ Réinvestir les acquis.
- ✓ En questionnant les élèves, faire un bref retour sur les acquis des ateliers précédents (vocabulaire de l'interface, script de programmation, blocs utilisés, etc.).
- ✓ Les élèves ouvrent un nouveau projet et l'identifient (prénoms et numéro du projet). Puis, ils choisissent un arrière-plan de la ville ainsi qu'un lutin garçon ou fille en vélo ou en auto.



## ACTIVITÉ 1

🕒 20 minutes

**Blocs à découvrir :** Appareil photo avec un lutin au visage blanc.

- ✓ L'animateur demande aux élèves ce qu'il y a de particulier avec ces lutins et les interroge pour connaître leur hypothèse sur la raison des visages blancs.
- ✓ L'animateur explique qu'on peut y insérer sa photo pour obtenir un lutin à son image. Puis, il modélise la manière d'utiliser l'éditeur graphique du lutin pour y arriver.



✓ Sélectionner le lutin.



✓ Cliquer sur le pinceau.



✓ Sélectionner l'appareil photo. —————

✓ S'assurer que l'appareil photo est dans le bon sens.



✓ Sélectionner le visage blanc.

✓ Placer le iPad pour voir le visage. —————

✓ Appuyer sur le bouton de l'appareil photo en bas de l'écran.



✓ Cliquer sur le crochet en haut à droite pour confirmer le tout. —————



✓ L'animateur propose le **défi suivant** : personnaliser son lutin et le programmer pour une petite balade en ville.

## ACTIVITÉ 2

🕒 20 minutes

**Blocs à découvrir :** Le microphone [ bloc vert/son ] —————



- ✓ L'animateur fait remarquer qu'en ville, il y a souvent beaucoup de monde. Ils demandent aux élèves ce qu'ils ont l'habitude de faire lorsqu'ils croisent un ami en se baladant : on se salue !
- ✓ L'animateur explique qu'on peut aussi enregistrer sa voix pour insérer un son dans un programme. Puis, il modélise la manière d'utiliser le microphone dans les blocs verts pour y arriver.
- ✓ Sélectionner la catégorie de blocs verts.



✓ Sélectionner le microphone avec le contour en pointillé.

✓ Toucher le point rouge pour débuter l'enregistrement. —————

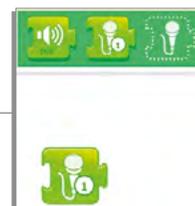


✓ Toucher le carré pour arrêter l'enregistrement.

✓ Pour écouter son enregistrement, appuyer sur le triangle.

✓ Cliquer sur le crochet en haut à droite pour confirmer le tout.

✓ Utiliser le bloc microphone numéroté ainsi créé pour l'insérer dans le script. —————



✓ L'animateur propose le **défi** : enregistrer un court message de salutation pour faire parler son lutin au cours de sa petite balade en ville (l'ajouter à son script soit en début, au milieu ou à la fin du déplacement).

### Défi proposé pour aller plus loin :

Le lutin doit faire un déplacement et saluer avant de sortir de scène.

## 3 INTÉGRATION

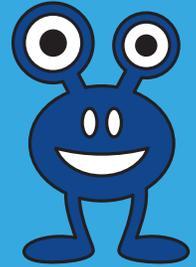
🕒 5 - 10 minutes

Les élèves échangent sur les découvertes réalisées, les difficultés rencontrées, les stratégies utilisées, les fiertés et le sentiment de réussite. Cette phase est importante pour faire un retour sur l'activité.

- Pouvez-vous partager une chose que vous avez apprise?
- Est-ce que vous avez rencontré des difficultés?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour régler ces problèmes?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre travail d'équipe?
- Comment pourriez-vous améliorer votre travail d'équipe?
- Pourquoi êtes-vous fiers de votre réalisation? Quelles sont vos réussites?
- Quels sont les prochains défis que vous aimeriez réaliser?

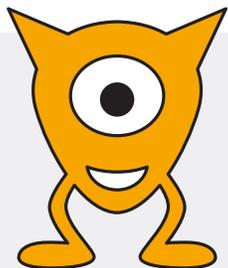
**Si les élèves n'ont pas le temps de finaliser le projet, il est important de le terminer avant la séance suivante. Les prérequis sont importants pour poursuivre.**

**ENCOURAGEZ  
VOS ÉLÈVES  
À PRATIQUER !**



### CONSEILS DE GESTION DE CLASSE

- ✓ Bien modéliser les activités au TNI, faire déplacer les blocs par les élèves, s'assurer que tous les élèves aient compris, faire répéter les consignes avant que les élèves débutent les défis.
- ✓ Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur demande aux élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner. (tablette à l'envers = meilleure concentration).
- ✓ Mettre un chronomètre et après 5 ou 10 minutes. Faire alterner l'élève actif sur la tablette afin que l'élève passif devienne lui aussi actif. Cela assurera que tous les enfants touchent à la tablette.
- ✓ Si vous avez le temps à la fin de l'atelier, présenter quelques travaux des élèves.



# TOHUBOHU À LA FERME !

Niveau scolaire  
**1<sup>ER</sup> CYCLE**

Durée prévue  
**60 MINUTES**



## INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Sélectionner quatre animaux de la ferme dans Scratch Jr.

Enregistrer les bruits des animaux à l'aide du microphone dans Scratch Jr.

Débuter le Programme en touchant le lutin dans Scratch Jr.

Insérer du texte sur la scène.



## MATÉRIEL

- ✓ Au moins une tablette iPad pour deux élèves
- ✓ Application Scratch Jr installée sur la tablette
- ✓ Accès au réseau sans fil
- ✓ Adaptateur VGA ou Air server pour projeter au TNI
- ✓ Projecteur ou un TNI

## 1 MISE EN SITUATION

5 minutes

**Objectif :** Activer les connaissances antérieures sur le cri des animaux de la ferme.

- ✓ L'animateur fait entendre la chanson « Dans la ferme à Mathurin\* » aux élèves et les invite à chanter s'ils la connaissent.

**\*Suggestions de séquences vidéos YouTube :**

Séquences vidéos 1 : [recit.org/csdm/5f](http://recit.org/csdm/5f)

Séquences vidéos 2 : [recit.org/csdm/5g](http://recit.org/csdm/5g)

**\*Variante :** L'animateur peut utiliser une boîte à bruit.

Source : [fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Meuh\\_box.JPG](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Meuh_box.JPG)



## 2 RÉALISATION

50 minutes

### PRÉPARATION

10 minutes

**Exemple :** Séquence vidéo des animaux de la ferme : <http://recit.org/csdm/6s>

**Objectif :** Découvrir comment débiter un programme en touchant le lutin pour créer un bestiaire sonore autour du thème de la ferme, en choisissant quatre animaux et en enregistrant les cris de chacun à l'aide du microphone dans Scratch Jr.

- ✓ En questionnant les élèves, l'animateur fait un bref retour sur les acquis des ateliers précédents (vocabulaire de l'interface, script de programmation, blocs utilisés, etc.).
- ✓ Les élèves ouvrent un nouveau projet et l'identifient (prénoms et numéro du projet). Puis, ils sélectionnent l'arrière-plan de la ferme ainsi que 4 lutins animaux au choix.

**Exemple :**



## ACTIVITÉ 1

20 minutes

- ✓ L'animateur modélise la manière de programmer différents lutins sur une même page en précisant la nécessité de toucher l'onglet du lutin pour voir son image en filigrane (silhouette gris pâle) à gauche de la zone de programmation.
- ✓ Les élèves enregistrent le cri de chaque animal en utilisant le microphone [ bloc vert ].
- ✓ Ensuite, ils créent, pour chacun des sons, un script à l'aide des blocs déjà vus (drapeau vert, son, fin).



- ✓ L'animateur arrête les élèves pour leur demander s'ils sont satisfaits du résultat. Il leur fait remarquer qu'en lançant le programme avec l'icône du drapeau vert (en haut de la scène), on entend tous les animaux en même temps, on ne les distingue plus très bien. Bref, c'est la cacophonie !
- ✓ L'animateur invite les élèves à proposer des améliorations et il guide la discussion pour les amener à la conclusion qu'il faut démarrer les scripts un à la fois.

## ACTIVITÉ 2

**Blocs à découvrir :** bloc [jaune] « Quand je touche le lutin. »

 20 minutes

- ✓ L'animateur explique qu'un des blocs jaunes démarre le programme quand on touche le lutin et leur demande de le repérer avant de valider au TNI.

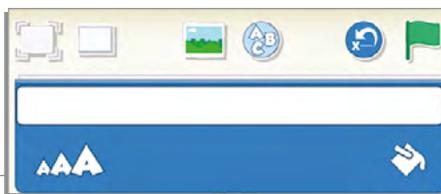


- ✓ L'animateur modélise la manière de retirer un bloc du script (à partir du point où on sépare, tous les blocs vers la droite restent ensemble).



- ✓ Les élèves modifient le script de chaque animal pour remplacer le bloc « drapeau vert » par le bloc « quand je touche le lutin ».

- ✓ L'animateur présente l'icône « abc » pour écrire directement sur la scène. Il recommande de mettre une indication pour préciser qu'il est nécessaire de toucher les animaux. Les élèves ajoutent la consigne à leur projet.



**Défi proposé pour aller plus loin :** Après avoir été touché, chaque animal doit faire une action différente avant d'émettre son cri.

**Par exemple\* :** le chat marche de gauche à droite, le cochon saute, le canard grossit, puis il rapetisse, le cheval s'incline vers l'avant et se redresse (rotation).

\*voir l'exemple projet : <http://recit.org/csdm/6s>

## 3 INTÉGRATION

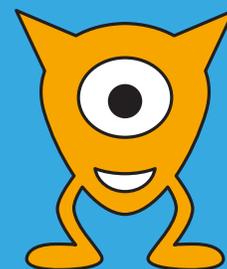
 5 - 10 minutes

Les élèves échangent sur les découvertes réalisées, les difficultés rencontrées, les stratégies utilisées, les fiertés et le sentiment de réussite. Cette phase est importante pour faire un retour sur l'activité.

- Pouvez-vous partager une chose que vous avez apprise?
- Est-ce que vous avez rencontré des difficultés?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour régler ces problèmes?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre travail d'équipe?
- Comment pourriez-vous améliorer votre travail d'équipe?
- Pourquoi êtes-vous fiers de votre réalisation? Quelles sont vos réussites?
- Quels sont les prochains défis que vous aimeriez réaliser?

Si les élèves n'ont pas le temps de finaliser le projet, il est important de le terminer avant la séance suivante. Les prérequis sont importants pour poursuivre.

**ENCOURAGEZ  
VOS ÉLÈVES  
À PRATIQUER !**



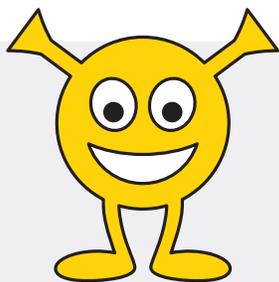
## CONSEILS DE GESTION DE CLASSE

✓ Bien modéliser les activités au TNI, faire déplacer les blocs par les élèves, s'assurer que tous les élèves aient compris, faire répéter les consignes avant que les élèves débutent les défis.

✓ Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur demande aux élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner. (tablette à l'envers = meilleure concentration).

✓ Mettre un chronomètre et après 5 ou 10 minutes. Faire alterner l'élève actif sur la tablette afin que l'élève passif devienne lui aussi actif. Cela assurera que tous les enfants touchent à la tablette.

✓ Si vous avez le temps à la fin de l'atelier, présenter quelques travaux des élèves.



# VIVE LA MAGIE !

Niveau scolaire  
**1<sup>ER</sup> CYCLE**Durée prévue  
**60 MINUTES**

## INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Sélectionner un arrière-plan de nuit et y ajouter un château (lutin) dans Scratch Jr.

Sélectionner le magicien ou la fée et un autre lutin de leur choix autour du thème de la magie dans Scratch Jr.

Démarrer le programme quand un lutin en touche un autre dans Scratch Jr.

Utiliser la bulle de dialogue au script dans Scratch Jr.

Découvrir le bloc de son « pop » dans Scratch Jr.



## MATÉRIEL

- ✓ Au moins une tablette iPad pour deux élèves
- ✓ Application Scratch Jr installée sur la tablette
- ✓ Accès au réseau sans fil
- ✓ Adaptateur VGA ou Air server pour projeter au TNI
- ✓ Projecteur ou un TNI
- ✓ Document pour les élèves : [recit.org/csdm/5k](http://recit.org/csdm/5k)
- ✓ Livres « Bandes dessinées sur la magie », voir les exemples mentionnés dans la mise en situation

## 1 MISE EN SITUATION

🕒 5 minutes

**Objectif :** Activer les connaissances antérieures sur le genre littéraire de la bande dessinée, et plus spécifiquement l'utilisation de bulles.

- ✓ L'animateur présente quelques albums de bande dessinée en lien avec la magie, par exemples :
    - Mélusine, tome 18, Clarke et Gilson;
    - Gargouilles — Le livre des mages Tome 06, Filippi et Camboni;
    - Le collègue invisible — Retournum a la Terrum Tome 07, Ange et Donsimoni.
  - ✓ L'enseignant peut lire l'histoire aux élèves avant l'arrivée de l'animateur.
  - ✓ Il demande aux élèves à quel genre littéraire appartiennent ces livres et ce qui les caractérise (notamment les bulles!).
- Option :** L'animateur porte un chapeau de sorcier ou tient une baguette magique !
- ✓ L'animateur annonce aux élèves qu'ils apprendront à insérer des bulles de dialogue dans leur projet Scratch Jr, à la manière des BD.

## 2 RÉALISATION

🕒 50 minutes

## PRÉPARATION

🕒 10 minutes

### Exemples :

Séquence vidéo de la fée : [recit.org/csdm/5n](http://recit.org/csdm/5n)

Séquence vidéo du magicien : <http://recit.org/csdm/6r>

**Objectif :** Découvrir l'utilisation de la bulle de dialogue (bloc mauve) et la manière de démarrer un programme avec « Quand un autre lutin touche » (bloc jaune) autour du thème de la magie.

Un sorcier ou une fée devra prononcer une formule magique puis s'avancer vers un autre lutin pour lui jeter un sort. Ce second lutin devra réagir au sort reçu une fois touché.

- ✓ L'animateur annonce le thème : Vive la magie !
- ✓ L'animateur invite les élèves à imaginer une formule magique et ses effets\* qui leur servira pour le projet d'aujourd'hui. Il précise que les effets choisis devront être en lien avec les blocs bleus (mouvement) ou mauves (apparence) déjà vus dans Scratch Jr.

\*voir document pour les élèves : [recit.org/csdm/5k](http://recit.org/csdm/5k)



## ACTIVITÉ 1

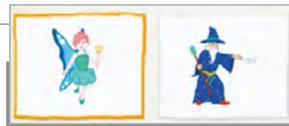
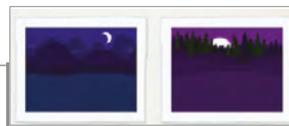
🕒 20 minutes

Blocs à découvrir :

bulle [ bloc mauve ].



- ✓ Les élèves ouvrent un nouveau projet et l'identifient (prénoms et numéro du projet).
- ✓ Les élèves sélectionnent un arrière-plan de nuit.
- ✓ Ils sélectionnent ensuite la fée ou le sorcier qui lancera le sort, de même qu'un deuxième lutin de leur choix, celui qui subira le sort.
- ✓ L'animateur propose le défi suivant : la fée ou le sorcier prononce sa formule magique à l'aide de la bulle, puis se déplace vers l'autre lutin et le touche pour lui jeter un sort.



## ACTIVITÉ 2

🕒 20 minutes

Blocs à découvrir :

démarré « Quand un autre lutin touche » [ bloc jaune ], son « pop » [ bloc vert ].



- ✓ L'animateur discute avec les élèves pour les amener à dire que le second lutin doit d'abord recevoir le sort avant de réagir. Puis, il explique l'utilisation du bloc jaune qui permet de démarrer un programme lorsque le lutin est touché par un autre lutin.
- ✓ L'animateur présente le bloc de son « pop » et suggère de l'utiliser pour évoquer le bruit du sort qui est reçu par ce deuxième lutin.
- ✓ L'animateur propose le défi suivant : le second lutin doit réagir au sort lorsqu'il est touché par la fée ou le sorcier.

### Défis proposés pour aller plus loin :

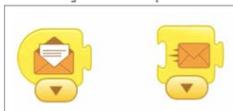
#### • Lutins décoratifs

Ajouter un château dans le décor de l'arrière-plan ainsi qu'un autre élément thématique choisi parmi les lutins (chauvesouris ou étoile, par exemple), sans toutefois les animer.



#### • Enveloppes [blocs jaunes]

Voir seulement les enveloppes orange. Les autres couleurs seront explorées aux ateliers 7 et 8. L'animateur discute avec les élèves pour les amener à réaliser que les lutins d'une même page pourront bouger en alternance si on donne des commandes par les enveloppes. Il explique et modélise l'utilisation de l'enveloppe [ blocs jaunes ]. Il est possible d'animer les lutins « étoiles ».



## 3 INTÉGRATION

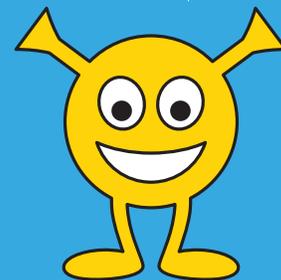
🕒 5 - 10 minutes

Les élèves échangent sur les découvertes réalisées, les difficultés rencontrées, les stratégies utilisées, les fiertés et le sentiment de réussite. Cette phase est importante pour faire un retour sur l'activité.

- Pouvez-vous partager une chose que vous avez apprise?
- Est-ce que vous avez rencontré des difficultés?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour régler ces problèmes?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre travail d'équipe?
- Comment pourriez-vous améliorer votre travail d'équipe?
- Pourquoi êtes-vous fiers de votre réalisation? Quelles sont vos réussites?
- Quels sont les prochains défis que vous aimeriez réaliser?

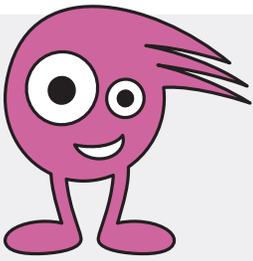
Si les élèves n'ont pas le temps de finaliser le projet, il est important de le terminer avant la séance suivante. Les prérequis sont importants pour poursuivre.

**ENCOURAGEZ  
VOS ÉLÈVES  
À PRATIQUER !**



## CONSEILS DE GESTION DE CLASSE

- ✓ Bien modéliser les activités au TNI, faire déplacer les blocs par les élèves, s'assurer que tous les élèves aient compris, faire répéter les consignes avant que les élèves débutent les défis.
- ✓ Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur demande aux élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner. (tablette à l'envers = meilleure concentration).
- ✓ Mettre un chronomètre et après 5 ou 10 minutes. Faire alterner l'élève actif sur la tablette afin que l'élève passif devienne lui aussi actif. Cela assurera que tous les enfants touchent à la tablette.
- ✓ Si vous avez le temps à la fin de l'atelier, présenter quelques travaux des élèves.



# J'♥ LES 4 SAISONS AVEC RAISON!

Niveau scolaire  
**1<sup>ER</sup> CYCLE**

Durée prévue  
**60 MINUTES**



## INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Ajouter des pages à un projet dans Scratch Jr.

Sélectionner l'arrière-plan des quatre saisons dans Scratch Jr.

Sélectionner quatre lutins identiques pour chaque page dans Scratch Jr.

Partager son activité préférée à chaque saison avec la bulle ou le microphone dans Scratch Jr.

Créer une séquence qui s'enchaîne avec le bloc rouge « Aller à la page » dans Scratch Jr.

Découvrir le bloc orange « Attendre » pour faire une pause dans la lecture d'un script dans Scratch Jr.



## MATÉRIEL

- ✓ Au moins une tablette iPad pour deux élèves
- ✓ Application Scratch jr installée sur la tablette
- ✓ Accès au réseau sans fil
- ✓ Adaptateur VGA ou Air server pour projeter au TNI
- ✓ Projecteur ou un TNI
- ✓ Document pour les élèves : 4 saisons, gabarit <http://recit.org/csdm/4u>

## 1 MISE EN SITUATION

🕒 5 minutes

**Objectif :** Activer les connaissances antérieures en lien avec des activités ou des événements qui sont associés à chacune des quatre saisons.

- ✓ L'animateur aborde le thème en présentant un petit album-photos où chaque page le montre en action à une saison différente (les quatre doivent y être).  
**Variante :** Présenter les saisons à partir d'objets (ex. : lunette, piscine, gant de jardinage, bâton de ski, râteau).
- ✓ L'animateur discute avec les élèves pour connaître leurs préférences. Il attire leur attention sur le fait que des activités ou des événements bien spécifiques sont associés à chacune des saisons.

## 2 RÉALISATION PRÉPARATION

🕒 50 minutes

🕒 10 minutes

**Exemple :** Séquence vidéo des quatre saisons : [recit.org/csdm/5p](http://recit.org/csdm/5p)

**Objectif :** Créer une séquence qui présente ses activités préférées pour chacune des quatre saisons et qui défile grâce aux [ blocs rouges ] de changement de page. L'enchaînement sera régulé en utilisant le [ bloc orange ] de temps.

- ✓ Avec les élèves, l'animateur fait une tempête d'idées des activités ou événements liés aux quatre saisons qu'il note au tableau.
- ✓ Les élèves mettent par écrit\* leur choix pour chaque saison en utilisant la banque d'idées au besoin (\*voir : gabarit pour les élèves).
- ✓ Les élèves ouvrent un nouveau projet et ils l'identifient (prénoms et numéro du projet).

### ACTIVITÉ 1

🕒 20 minutes

**Blocs à découvrir :** icône « ajouter une page », [ blocs rouges ] « aller à la page », [ bloc orange ] « attendre ».

- ✓ L'animateur fait un retour sur l'album-photos qui a plusieurs pages qu'on peut faire défiler. Il dit que c'est aussi possible de le faire dans Scratch Jr et que c'est ce qui sera appris aujourd'hui.
- ✓ L'animateur modélise au TNI la manière d'ajouter des pages à un projet. Il fait ensuite observer que des blocs rouges numérotés sont apparus, puis il explique qu'en les utilisant dans un script, ils permettront de changer de page à la fin du programme.



- ✓ L'animateur propose le **défi suivant** : créer un mini album composé de quatre pages avec chacune l'arrière-plan d'une saison différente. Y ajouter un même lutin (qui ressemble à l'élève ou personnalisé avec photo) pour chaque page et programmer le défilement des pages.
- ✓ Étapes :
  - ✓ Créer les quatre pages pour les quatre saisons (scratch ne permet pas d'avoir plus que quatre pages)
  - ✓ Lier les quatre pages
  - ✓ Ajouter le même lutin sur les quatre pages
- ✓ L'animateur arrête les élèves pour leur faire constater que l'enchaînement est trop rapide. Il discute avec eux pour rechercher des solutions. Enfin, il présente et explique le bloc orange « attendre » qui permet de faire une pause.
- ✓ Les élèves revoient et modifient leurs scripts pour ajuster le rythme du défilement des pages.

## ACTIVITÉ 2

 20 minutes



- ✓ L'animateur fait un retour sur la mise en situation pour rappeler qu'il n'a pas seulement montré les photos, mais il a aussi partagé ses coups de cœur pour chaque saison.
- ✓ L'animateur mentionne que leur projet serait plus intéressant s'ils faisaient de même à partir des choix qu'ils ont déjà mis par écrit.
- ✓ L'animateur propose le défi suivant : bonifier les scripts en ajoutant, pour chaque saison, son activité préférée, soit à l'aide de la bulle [ mauve ] ou du microphone [ vert ].

### Défi proposé pour aller plus loin :

- ✓ Pour chacun des arrière-plans, enjoliver les pages en ajoutant un élément décoratif sélectionné parmi les lutins existants ou en dessiner soi-même. Ces éléments sont en lien avec la saison ou l'activité choisie.
- ✓ Faire bouger chaque personnage, avant ou après qu'il ait parlé, à l'aide des blocs de mouvements [ bleus ] et/ou d'apparence [ mauves ].



## 3 INTÉGRATION

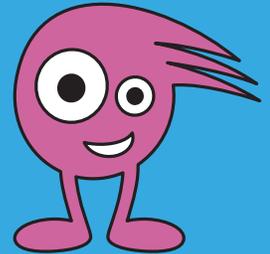
 5 - 10 minutes

Les élèves échangent sur les découvertes réalisées, les difficultés rencontrées, les stratégies utilisées, les fiertés et le sentiment de réussite. Cette phase est importante pour faire un retour sur l'activité.

- Pouvez-vous partager une chose que vous avez apprise?
- Est-ce que vous avez rencontré des difficultés?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour régler ces problèmes?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre travail d'équipe?
- Comment pourriez-vous améliorer votre travail d'équipe?
- Pourquoi êtes-vous fiers de votre réalisation? Quelles sont vos réussites?
- Quels sont les prochains défis que vous aimeriez réaliser?

Si les élèves n'ont pas le temps de finaliser le projet, il est important de le terminer avant la séance suivante. Les prérequis sont importants pour poursuivre.

**ENCOURAGEZ  
VOS ÉLÈVES  
À PRATIQUER !**



## CONSEILS DE GESTION DE CLASSE

- ✓ Bien modéliser les activités au TNI, faire déplacer les blocs par les élèves, s'assurer que tous les élèves aient compris, faire répéter les consignes avant que les élèves débutent les défis.
- ✓ Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur demande aux élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner. (tablette à l'envers = meilleure concentration).
- ✓ Mettre un chronomètre et après 5 ou 10 minutes. Faire alterner l'élève actif sur la tablette afin que l'élève passif devienne lui aussi actif. Cela assurera que tous les enfants touchent à la tablette.
- ✓ Si vous avez le temps à la fin de l'atelier, présenter quelques travaux des élèves.



Ateliers 7 et 8

# IL ÉTAIT UNE FOIS, DANS SCRATCH JR

Niveau scolaire  
**1<sup>ER</sup> CYCLE**

Durée prévue  
**165 MINUTES ( INCLUANT 45 MIN. DE PRÉPARATION )**

## À FAIRE AVANT L'ATELIER

- ✓ Voir la section « Préparation » pour connaître toutes les étapes de la préparation. Il est essentiel de préparer les élèves avant l'arrivée de l'animateur.
- ✓ Document pour les élèves : [recit.org/csdm/5l](http://recit.org/csdm/5l)
- ✓ Préparer les certificats à remettre aux élèves.
- ✓ Inviter les parents ou la direction pour la dernière période (facultatif).



## INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

S'inspirer des éléments de Scratch Jr pour créer une histoire qui respecte la structure du récit en trois temps (début, milieu, fin).

Programmer dans Scratch Jr l'animation de l'histoire imaginée (enchaînement de trois pages et scripts d'action des lutins).

Découvrir les enveloppes (blocs jaunes).



## MATÉRIEL

- ✓ Au moins une tablette iPad pour deux élèves
- ✓ Application Scratch jr installée sur la tablette
- ✓ Accès au réseau sans fil
- ✓ Adaptateur VGA ou Air server pour projeter au TNI
- ✓ Projecteur ou un TNI
- ✓ Document pour créer le plan de l'histoire pour les élèves

## PRÉPARATION

45 minutes

Préalable à la venue de l'animateur

**Objectif :** Expliquer le projet aux élèves et trouver la thématique à exploiter.

Les actions doivent rester les mêmes, mais la thématique, les lutins et les arrière-plans sont au choix des élèves. Les élèves préparent leur plan de travail. Ils peuvent regarder dans Scratch Jr les images disponibles pour s'en inspirer.

**Critères à respecter :**

- ✓ Thématique : Choisir les images
- ✓ Lutins : Un lutin principal et deux ou trois lutins secondaires
- ✓ Arrière-plan (s) : un seul ou deux maximum

Après avoir présenté le projet, l'enseignant discute avec les élèves des thématiques possibles. Il écrit les suggestions des élèves aux tableaux. Exemples d'autres thématiques : magicien, espace, animal féroce...

Important : nous vous demandons d'utiliser les images disponibles dans Scratch Jr, car le but de l'activité est de réinvestir les connaissances apprises en programmation.

Document pour les élèves : [recit.org/csdm/5l](http://recit.org/csdm/5l)

## ATELIER 7

[codemtl.org/atelier/7/](http://codemtl.org/atelier/7/)

## 1 MISE EN SITUATION

15 minutes

**Début avec l'animateur**

**Objectif :** Activer les connaissances antérieures de l'application Scratch Jr.

- ✓ En questionnant les élèves, l'animateur fait un retour synthèse sur le fonctionnement de l'interface Scratch Jr, de même que sur l'utilisation de tous les blocs de programmation pour créer d'un script qui ont été vus depuis le début des ateliers.

**Exemples de séquences vidéos :**

Histoire 1 : [recit.org/csdm/5q](http://recit.org/csdm/5q) et Histoire 2 : [recit.org/csdm/5r](http://recit.org/csdm/5r)

## 2 RÉALISATION

40 minutes

## PRÉPARATION

🕒 15 minutes

**Objectif :** Amener l'élève à mettre en scène le récit imaginé en programmant les scripts pour l'animer dans Scratch Jr grâce à l'ensemble de ses connaissances.

**Bloc à découvrir :** enveloppes [ blocs jaunes ].



- ✓ L'animateur exprime aux élèves sa fierté de les savoir maintenant habiles avec l'outil de programmation Scratch Jr et affirme les savoir prêts à relever l'ultime défi : animer leur propre histoire grâce à l'ensemble des compétences acquises au cours des dernières semaines.
- ✓ L'animateur laisse aux élèves un moment pour revoir leur plan.
- ✓ L'animateur discute avec les élèves pour les amener à réaliser que les lutins d'une même page devront par moment bouger en alternance. Il explique et modélise l'utilisation de l'enveloppe [ blocs jaunes ].

## ACTIVITÉ 1

🕒 25 minutes

- ✓ Les élèves ouvrent un nouveau projet et l'identifient (prénoms et numéro du projet).
- ✓ Les élèves préparent les 3 pages de leur récit en sélectionnant l'arrière-plan et les lutins pour chacune.
- ✓ À partir de la séquence d'actions prévue dans le plan, les élèves choisissent les blocs de programmation et créent le script pour mettre en scène le début de leur récit.
- ✓ **Même si les élèves n'ont pas terminé, on fait un retour. L'animateur va revenir pour une dernière fois**

## 3 INTÉGRATION

🕒 5 minutes

Les élèves échangent sur les découvertes réalisées, les difficultés rencontrées, les stratégies utilisées, les fiertés et le sentiment de réussite. Cette phase est importante pour faire un retour sur l'activité.

- Pouvez-vous partager une chose que vous avez apprise?
- Est-ce que vous avez rencontré des difficultés?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour régler ces problèmes?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre travail d'équipe?
- Comment pourriez-vous améliorer votre travail d'équipe?
- Pourquoi êtes-vous fiers de votre réalisation? Quelles sont vos réussites?
- Quels sont les prochains défis que vous aimeriez réaliser?

## ATELIER 8

[codemtl.org/atelier/7/](http://codemtl.org/atelier/7/)

## 4 MISE EN SITUATION

🕒 5 minutes

- ✓ L'animateur fait un bref retour sur le travail réalisé à l'atelier 7 et informe les élèves qu'ils doivent poursuivre et terminer leur projet au cours de ce dernier atelier.

## 5 RÉALISATION (SUITE)

🕒 35 minutes

**Objectifs :** Amener l'élève à mettre en scène le récit imaginé en programmant les scripts pour l'animer dans l'application Scratch Jr.

### ACTIVITÉ 2

🕒 15 minutes

- ✓ Les élèves revoient le travail effectué au cours de l'atelier précédent.
- ✓ À partir de la séquence d'actions prévue dans le plan, les élèves choisissent les blocs de programmation et créent le script pour mettre en scène le milieu de leur récit.

### ACTIVITÉ 3

🕒 20 minutes

- ✓ À partir de la séquence d'actions prévue dans le plan, les élèves choisissent les blocs de programmation et créent le script pour mettre en scène la fin de leur récit.
- ✓ Les élèves valident l'ensemble de leur projet.

#### Défis proposés pour aller plus loin :

- Préparer une page-titre, placée au début de l'animation du récit.
- Ajouter des arrière-plans
- Ajouter des sons et des dialogues
- Dessiner un lutin

## 6 PRÉSENTATION

🕒 20 minutes

#### Objectifs :

- Partager et expliquer son projet.
- Faire un retour sur la perception de compétences.
- Trouver des solutions aux différentes problématiques.
- Partager des stratégies.

Les élèves qui sont intéressés peuvent présenter leur projet sur le projecteur ou au TNI. Si un bogue survient lors de la présentation, la classe pourra aider à résoudre le problème.

L'animateur et l'enseignant remettent les certificats aux élèves.

Afin de valoriser le travail de l'élève, il est extrêmement pertinent de penser à prévoir un temps de partage au groupe, et même une présentation aux autres classes ou aux parents.

**ENCOURAGEZ  
VOS ÉLÈVES  
À PRATIQUER !**



### CONSEILS DE GESTION DE CLASSE

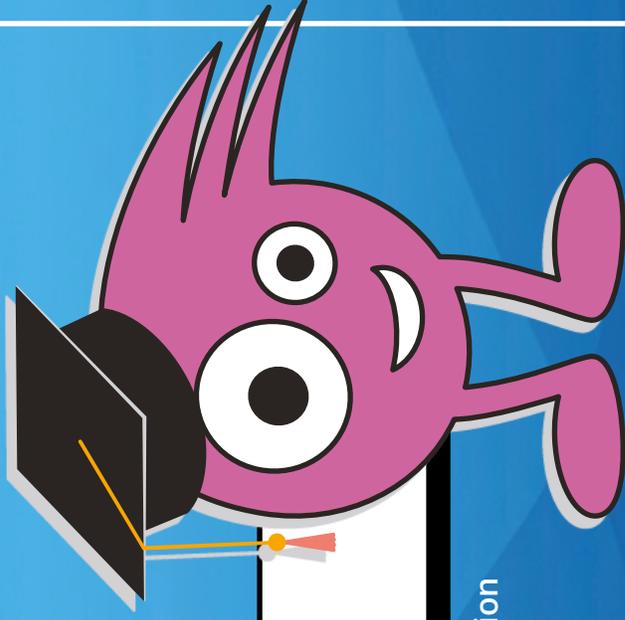
- ✓ Bien modéliser les activités au TNI, faire déplacer les blocs par les élèves, s'assurer que tous les élèves aient compris, faire répéter les consignes avant que les élèves débutent les défis.
- ✓ Chaque fois qu'une tâche est terminée, l'animateur demande aux élèves qu'ils retournent la tablette et qu'ils posent leurs mains croisées dessus avant d'enchaîner. (tablette à l'envers = meilleure concentration).
- ✓ Mettre un chronomètre et après 5 ou 10 minutes. Faire alterner l'élève actif sur la tablette afin que l'élève passif devienne lui aussi actif. Cela assurera que tous les enfants touchent à la tablette.





# CERTIFICAT DE RÉUSSITE

Ce certificat de graduation est remis à



Pour sa participation aux huit ateliers de programmation

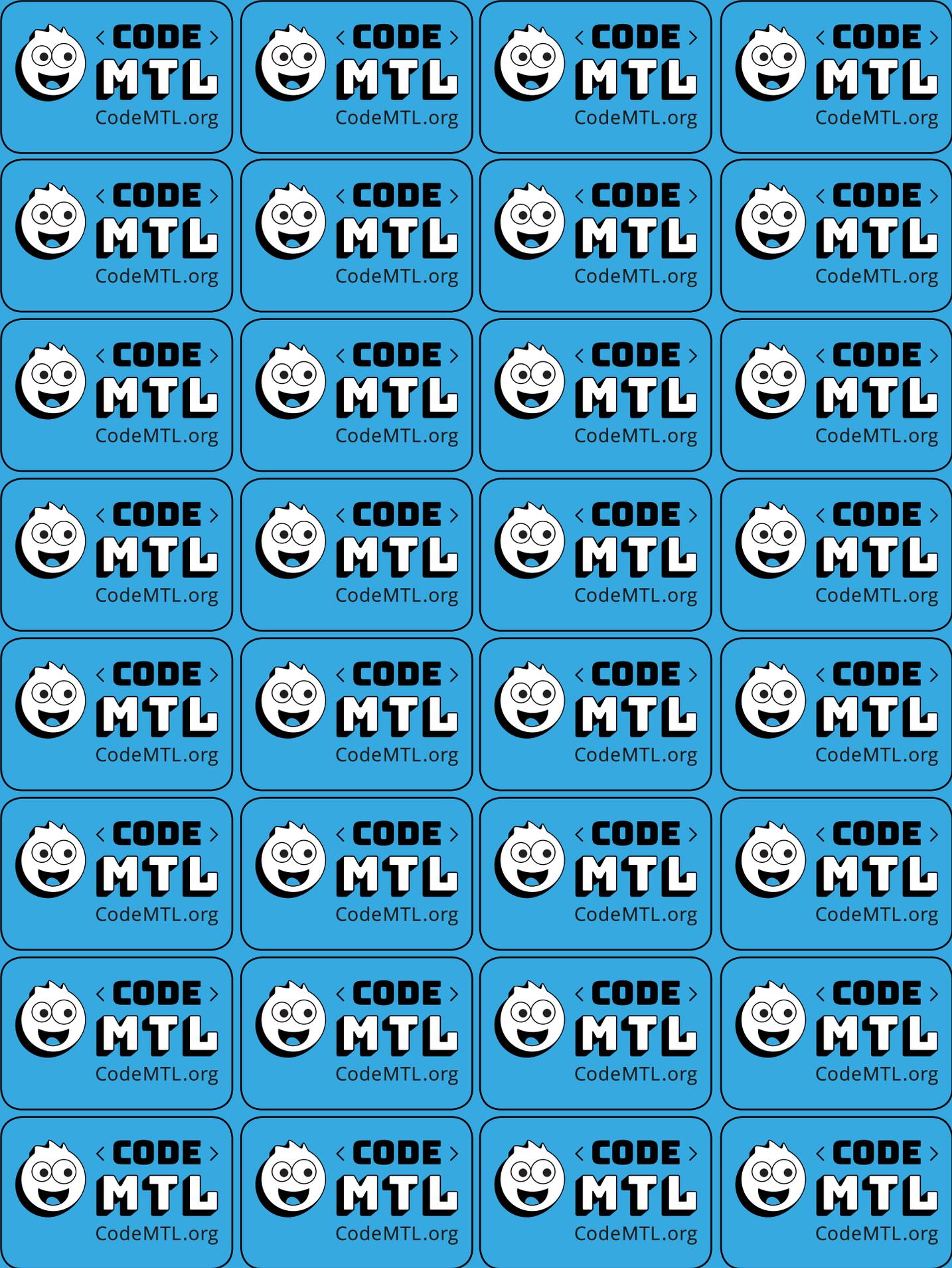


Enseignant

Instructeur qualifié

Code MTL est une initiative de la





# MERCI À NOS PARTENAIRES

## VISIONNAIRE PRÉSENTATEUR



## VISIONNAIRES PRINCIPAUX



## VISIONNAIRES MAJEURS



## EN COLLABORATION AVEC



## PARTENAIRES FOURNISSEURS

