

SCRATCH

Initier les élèves à l'option d'envoi d'un message codé à tous.

Introduction aux dialogues

Introduire des dialogues dans Scratch est une opération plutôt difficile et laborieuse en général pour les élèves. Ceux-ci ont le réflexe d'utiliser l'option de temps pour faire dialoguer leurs lutins. Cette façon de faire augmente en complexité à mesure que le nombre de lutins s'accroît. En faisant connaître assez tôt la procédure qui utilise la brique « **envoyer à tous et attendre** », nous aidons les élèves à utiliser une méthode efficace dès le départ ce qui a pour effet d'éliminer plusieurs difficultés de synchronisation au niveau des dialogues. Voici une initiation en trois étapes.

ÉTAPE 1

Formation d'une équipe de 5 élèves experts

1. À partir d'un traitement de texte ou tout autre outil d'édition, reproduire les briques suivantes :



Chaque élève reçoit un **objet** qui constitue un **code** ainsi qu'une **action** associée à celui-ci .

CODE (objet)	ACTION
bague	montrer la bague
crayon	écrire un mot

← Exemple

efface à tableau	se diriger au tableau

2.



envoyer à tous a et attendre

Sur une des briques réalisées à l'étape 1, l'enseignante (meneur de jeu) écrit un code au hasard (ex : bague) dans l'espace prévu. L'enseignante lit le message à haute voix et invite l'élève qui possède l'objet (le code) à exécuter la commande qui y est associée.

Exemple : lorsque l'enseignante **dit à tous** « **bague** » l'élève qui a la bague exécute la commande qui y est associée (montre la bague). Cette étape est répétée à quelques reprises et le meneur du jeu change.

*À cette étape, il est important de s'assurer que les élèves saisissent bien la signification du mot **attendre** ajoutée à la brique.*

3.

envoyer à tous a et attendre

Le meneur de jeu superpose plusieurs briques contenant différents codes et les élèves doivent exécuter les commandes dans l'ordre d'apparition.

4.

À l'ordinateur, les élèves reçoivent **deux défis** à réaliser dans le but de consolider les acquis. Choisir trois lutins de leur choix dont le lutin **Chat** qui sera celui qui donnera les commandes aux deux autres.


i) **Défi 1** : Le chat donne une commande à tous et les lutins doivent réagir tous ensemble.

ii) **Défi 2** : Le chat donne une commande et les lutins réagissent individuellement.

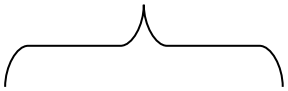
Voici un exemple de programmation



Commandes du lutin **Chat**



Commandes du lutin **Chat**



Actions d'un lutin qui réagit
individuellement aux commandes

ÉTAPE 2

Simulation auprès de tous les élèves de la classe

1. Reprise des actions de l'étape précédente (1), mais au lieu d'utiliser du papier, cette activité se fait au tableau, devant la classe.

On demande aux élèves de s'imaginer qu'ils sont eux-mêmes des lutins de l'environnement Scratch et que le meneur du jeu (l'enseignante) est le lutin Chat .

2. Remettre des codes (lettres a, b, c et d) à certains élèves ainsi que des actions associées à ces codes (ex. dire bonjour, se lever, frapper dans les mains, etc.).

*Faire prendre conscience aux élèves que le symbole utilisé pour le code peut être une lettre, un mot, un chiffre, une phrase. Le choix du nom de code n'a pas d'importance, mais il est plus simple, plus rapide et moins mêlant d'utiliser des lettres ou des chiffres que des mots ou des phrases qui eux, sont plutôt utilisés avec la brique **Dire**.*

3. Le meneur du jeu envoie à tous les élèves différents codes dont seuls les élèves concernés sont invités à réagir.

Au fur et à mesure que se déroule l'activité, faire ressortir que même si un message codé est envoyé à tous (tous les élèves de la classe entendent le code du meneur du jeu), ce sont uniquement les élèves qui possèdent le code qui réagissent parce qu'eux seuls ont reçu l'instruction de le faire.

4. Le jeu peut se refaire en changeant de meneur de jeu.



ÉTAPE 3

Démonstration à partir d'un ordinateur et d'un projecteur multimédia



1. Reprise de la modélisation de l'étape 2, mais à partir de l'interface de Scratch.

*Il est important ici d'utiliser les mêmes codes que ceux de l'étape précédente afin d'éviter toute confusion et afin d'aider les élèves à consolider davantage la notion de **code et action**.*

2. Laisser les enfants s'exprimer et inventer des actions reliées aux codes. Leur faire observer l'importance d'insérer la brique **Envoyer à tous et attendre** lors d'une succession d'actions envoyée à tous ce qui remplace avantageusement l'obligation d'indiquer une durée.

ÉTAPE 4

Les élèves experts en action

1. Chacun des 5 élèves experts formés à l'étape 1, accompagne un élève de la classe, un à la fois et guide ce dernier dans la réalisation des défis qu'eux-mêmes ont eu à réaliser à l'étape 1.



Cette étape se déroule jusqu'à ce que tous les élèves de la classe aient été supervisés par un élève expert.

*À ce stade, il est **primordial** de préciser aux élèves experts que le but est de se concentrer sur les dialogues et non sur l'esthétisme du projet SCRATCH. De plus, il est fortement conseillé que les élèves experts enseignent « **les mains dans le dos** » afin d'éviter qu'ils soient tentés de prendre le contrôle de la souris...*

2. Expérimentation libre et individuelle de tous les élèves de la classe avec possibilité de faire appel aux experts au besoin.

Martine Trudel, enseignante au primaire, C.s. de l'Énergie

Danielle Beauséjour, conseillère pédagogique au RÉCIT local, C.s. de l'Énergie
mai, 2010