

## Deuxième (Scratch déplacements classe)

Titre clair et précis (afin d'identifier) et courte description	Deuxième Scratch déplacements classe
Matière à l'étude	Numératie
Attentes et / ou contenus touchés	<p>Numératie</p> <p>Attente : effectuer et décrire des déplacements dans divers contextes.</p> <p>Contenu :</p> <p>Décrire la position d'un objet ou de diverses figures simples en utilisant les termes appropriés (p. ex. à côté de, à la droite de).</p> <p>Identifier et effectuer des déplacements vers la gauche, vers la droite, vers le haut et vers le bas, à l'aide de matériel concret, et décrire ces déplacements en utilisant les termes justes (p. ex., dans un jeu de dames ou d'échecs).</p>
Compétences globales ciblées	Pensée critique et résolution de problèmes Apprentissage autonome
Déroulement de l'activité	<p>L'enfant seul ou en équipe de deux effectue les déplacements selon la feuille de route (l'arrière-plan est projeté sur le tableau interactif lors de l'activité avec des post-it de couleurs différents qui identifie l'endroit où Scratch doit se rendre).</p> <p>Pour la première fois ou pour les élèves avec des besoins imprimer la feuille de l'arrière-plan et identifier les endroits où Scratch doit se rendre à l'aide de crayon de couleurs afin que l'enfant ne soit pas obligé de se déplacer au tableau interactif pour compter les cases pour les déplacements.</p>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Feuille de route</li> <li>- iPad avec application Scratch</li> <li>- arrière-plan Scratch</li> </ul>
Feuilles de routes / annexes	<ul style="list-style-type: none"> <li>-visuel pour boutons de déplacement Scratch</li> <li>- feuille de route Scratch dans sa classe</li> <li>- feuille avec déplacements (prof)</li> </ul>
Liens possibles avec ressources utilisées	

Autres détails pertinents	L'enseignement et l'exploration de l'application Scratch doit être fait avant. Il est possible de faire la même activité avec des élèves de premières années
---------------------------	---

# Scratch dans sa classe

## Feuille prof

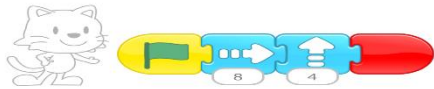
1.



2.



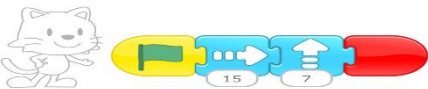
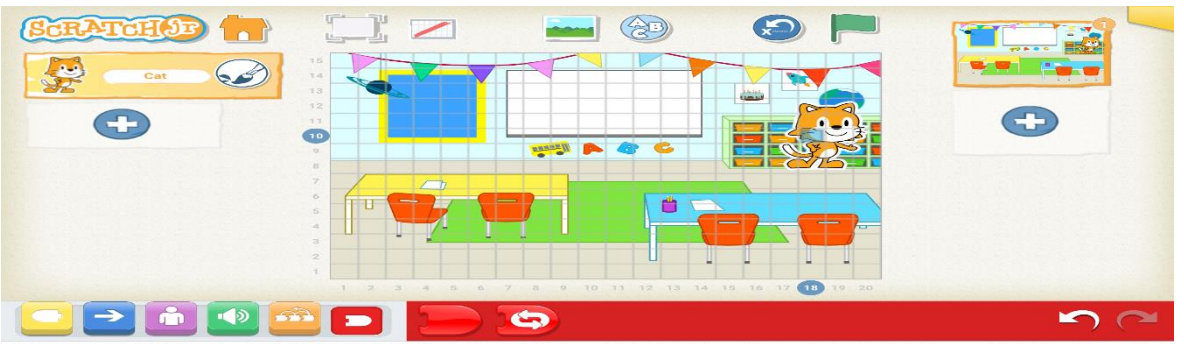
3.



4.



5.



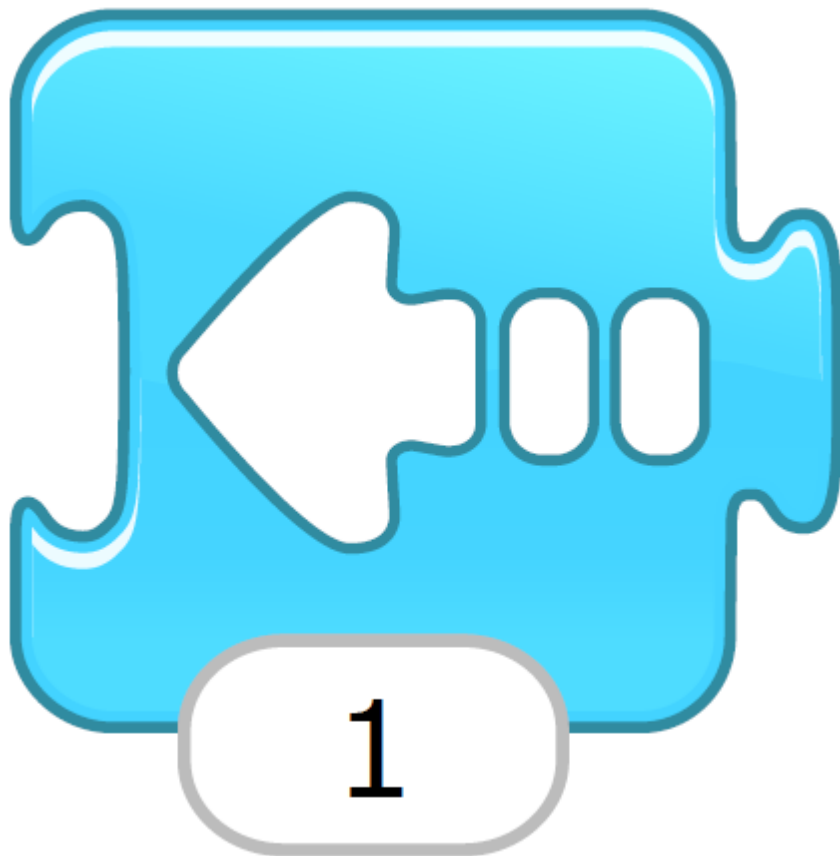
# Scratch dans sa classe



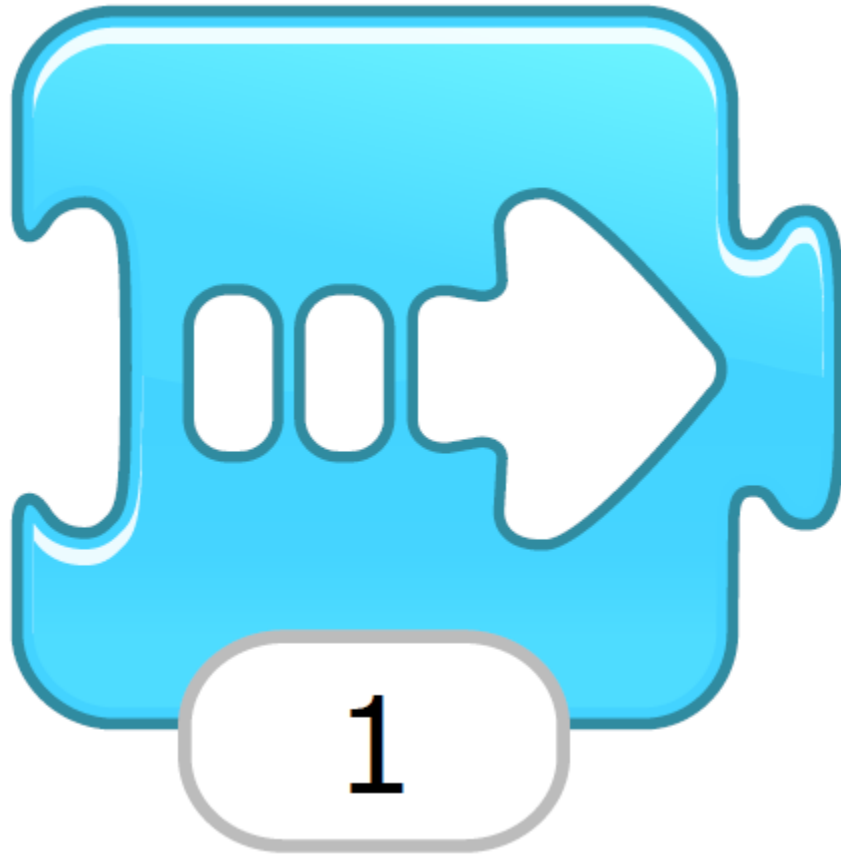
- 1 déplace scratch au-dessus de la chaise (bleu)
- 2 déplace scratch sur la table (rose)
- 3 déplace scratch en-dessous de la lettre B (orange)
- 4 déplace scratch du côté droit du tableau interactif (rouge)
- 5 déplace scratch devant les bacs de rangement (mauve)

déplacement	avec aide	seul
au-dessus		
sur		
en-dessous		
côté droit		
devant		

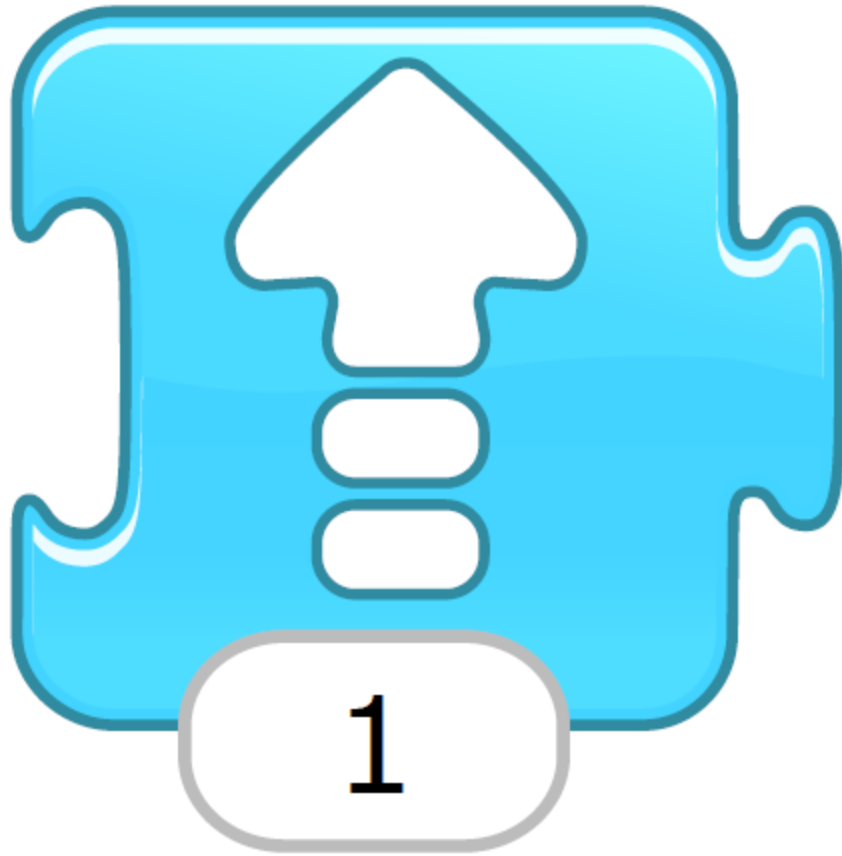
déplacement à gauche



déplacement à droite

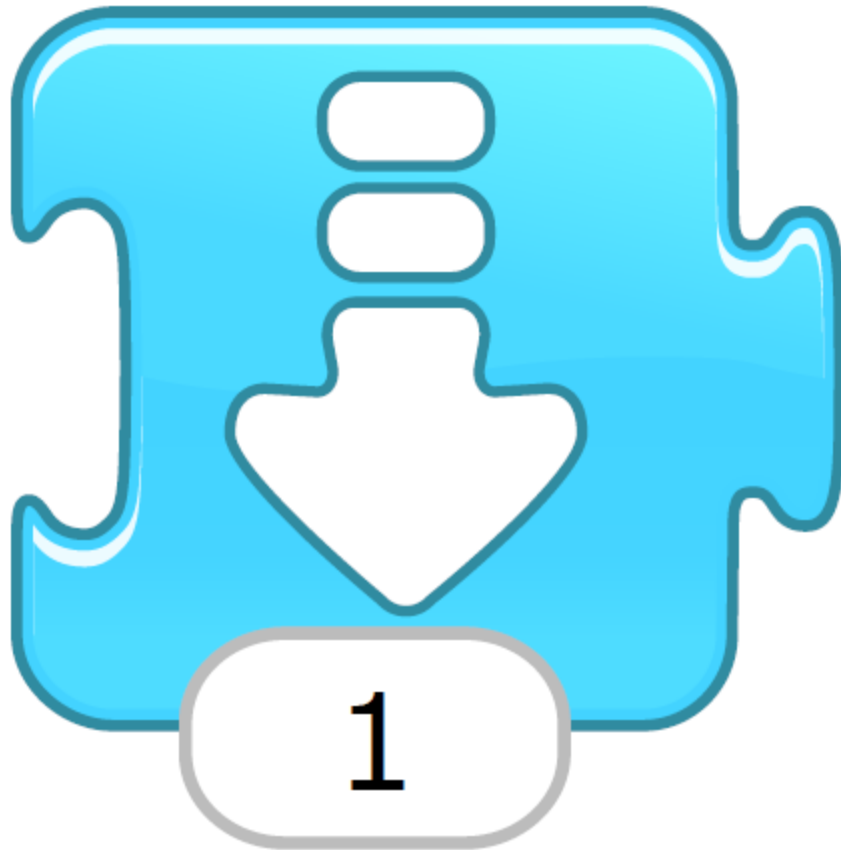


déplacement vers le haut





déplacement vers le bas



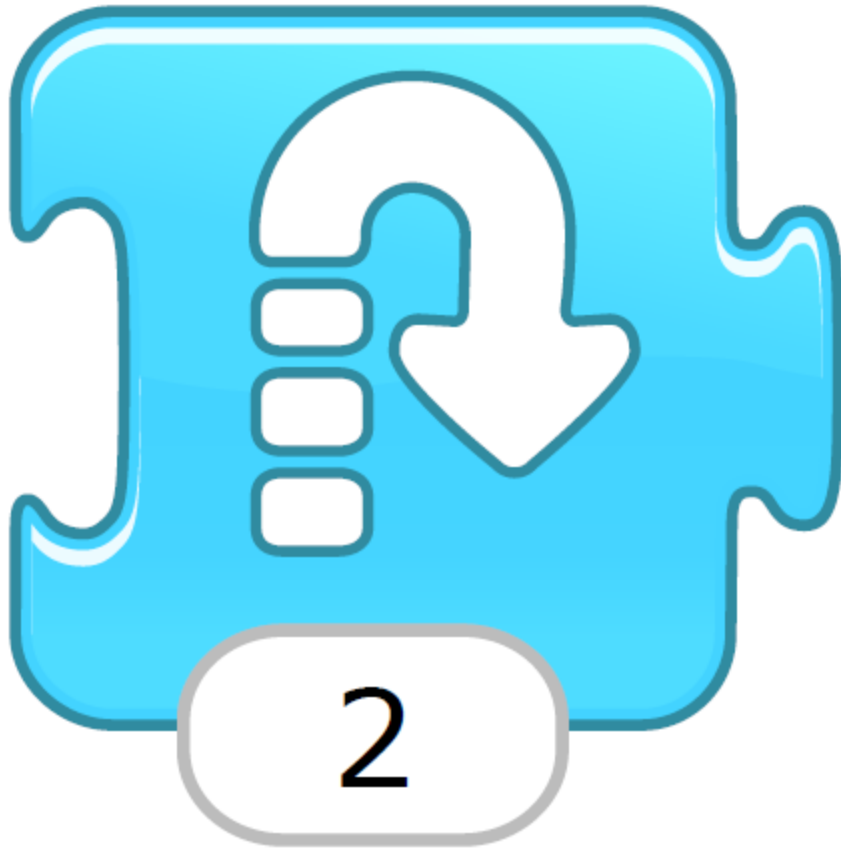
tourne vers la droite



tourne vers la gauche



saute (hop)



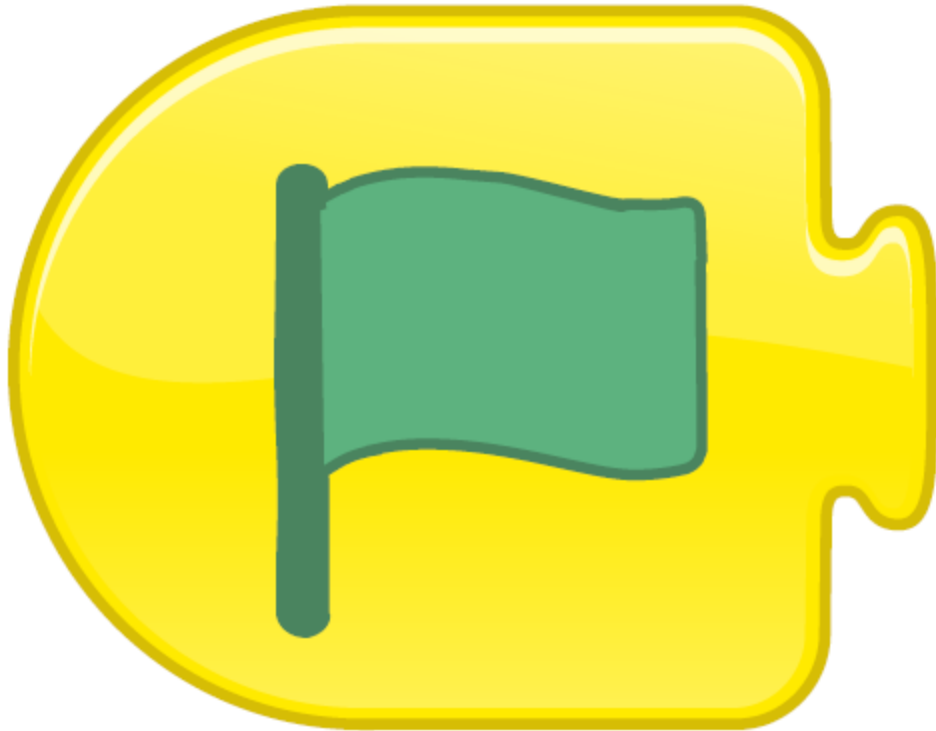
retour au début



commence au message



commence au drapeau vert



commence au touché





envoi message



commence lorsque le  
personnage te touche



pop



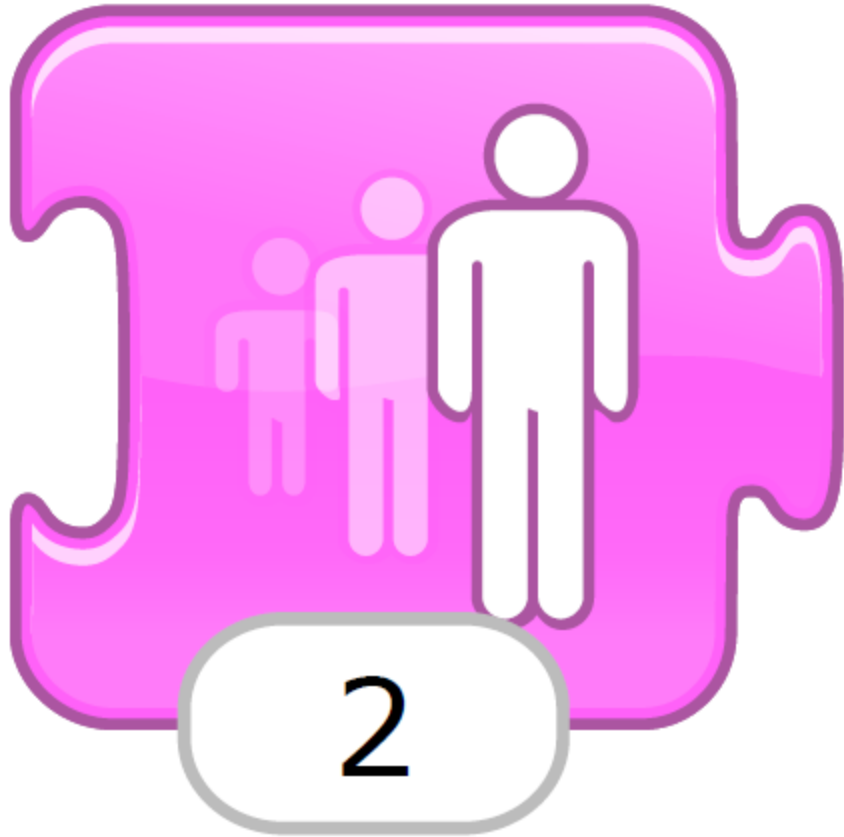
joue son de  
l'enregistrement



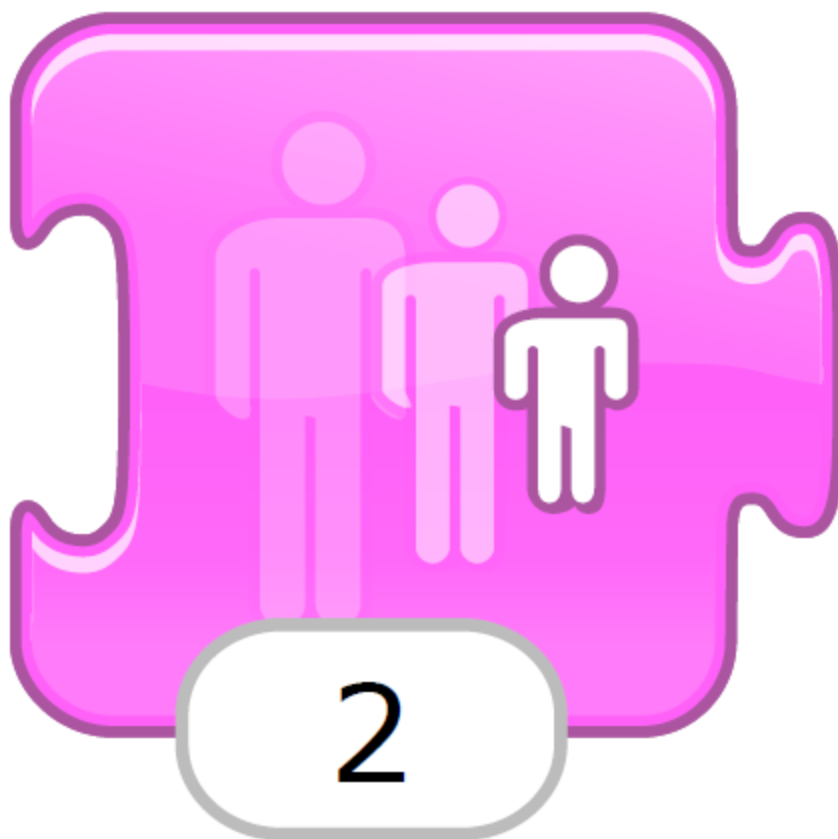
dit...



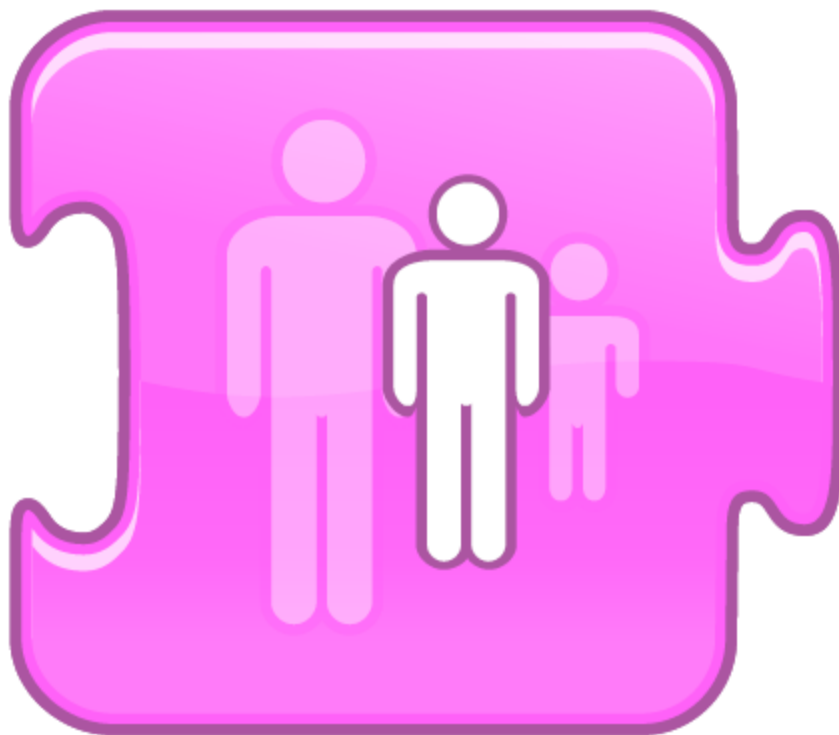
grandit



diminue

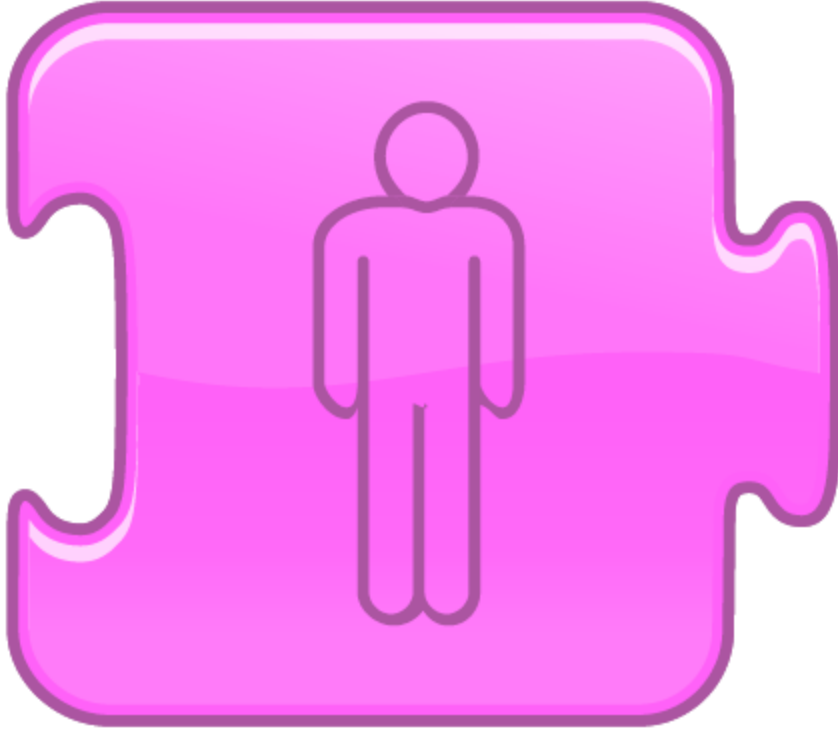


retour à la grandeur  
d'origine

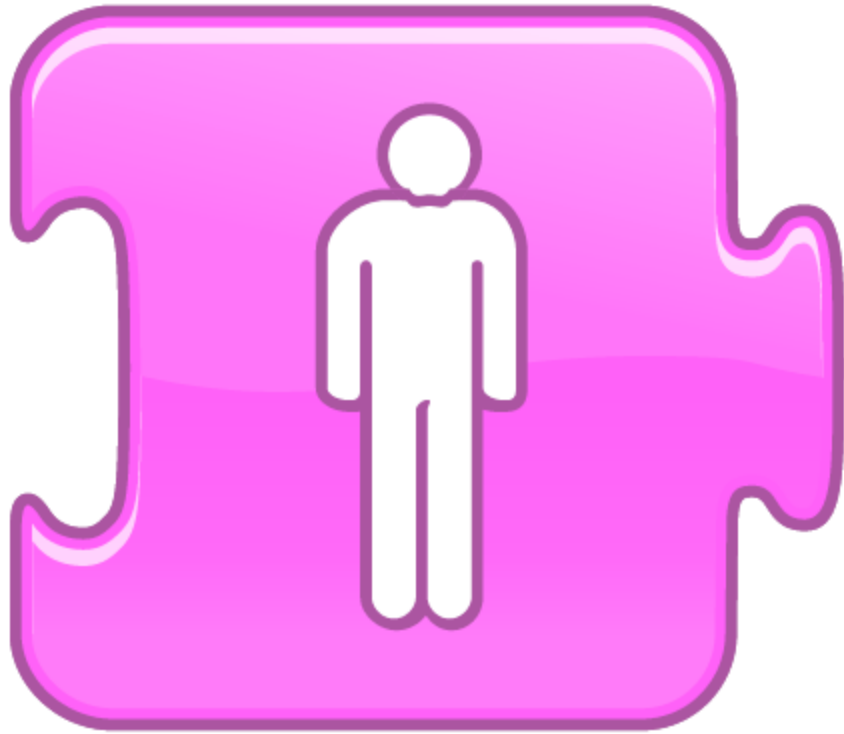




cache



Montre



attendre



arrête



établir la vitesse



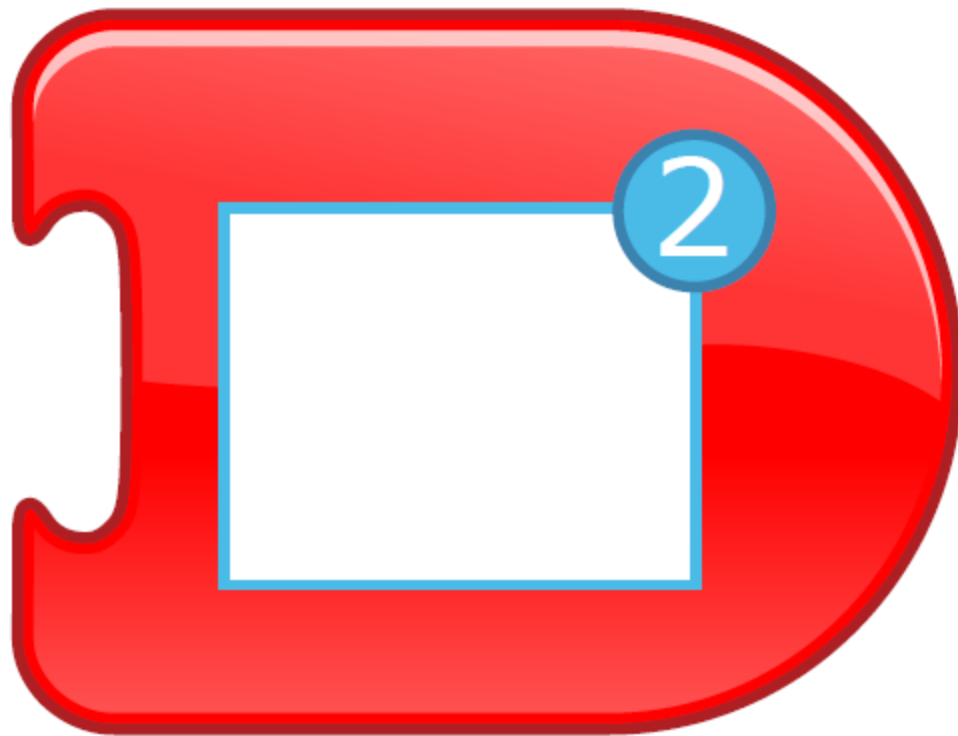
répète



répète pour toujours



va à la page





fin

