



# Leçon A — Donner des directions

## A-1 : Les activités Scratch

### A. INTRODUCTION

1. Regarde ce film d'Idélo : [Code secret - Video](#)
2. Familiarise-toi un peu avec Scratch en regardant la vidéo suivante:  
[SCRATCH 3 - Tuto #1 - Présentation de l'interface](#)
3. En utilisant le vocabulaire et l'exemple donné ci-dessous, finis les instructions de la vidéo en les écrivant avec des blocs de Scratch.

| Langage d'Idélo                        | Langage de Scratch   | Blocs de Scratch |
|--|--|------------------|
| Tu devrais suivre mes instructions     | Événement :<br>quand « drapeau »<br>est cliqué                             |                  |
| Tourne vers la droite                  | Mouvement :<br>tourner → de 90 degrés                                      |                  |
| Avance d'une case                      | Mouvement :<br>avancer de 1 pas  |                  |
| Tourne à gauche                        | Mouvement :<br>tourner ← de 90 degrés                                      |                  |
| Avance de 4 cases                      | Mouvement:<br>avancer de 4 pas   |                  |
| Tu as trouvé le premier indice (pomme) | Apparence : dire « Tu as trouvé le premier indice » pendant « 2 » secondes |                  |

Images — Lego Education spike. LEGO Education SPIKE. (n.d.). <https://scratch.mit.edu/>



## B. NAVIGATION

1. En utilisant le vocabulaire des blocs de *Scratch* que tu as appris dans l'Activité 1, donne des directions pour les routes suivantes.

- Du billet au maïs-soufflé
- Du maïs-soufflé au hot-dog
- Du hot-dog à la boisson
- De la boisson aux chaises de théâtre

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|   |   |  |    |
|  |   |  |   |
|   |  |  |   |
|   |  |  |  |



## Notes aux Enseignants

1. Si vous avez accès aux ordinateurs, ces activités pourraient être accomplies sur *Scratch* électroniquement. Sinon, vous pouvez simplement demander à vos étudiants d'écrire les mots des blocs de *Scratch* à main. Si vous choisissez d'utiliser *Scratch* avec les ordinateurs, vos élèves auront besoin de comptes gratuits pour l'utiliser. Il y a une variété de façons pour créer leurs comptes. Vous pouvez les diriger individuellement et directement à [Scratch](#) en cliquant « Join Scratch ». Ou bien, vous pouvez créer votre propre compte d'enseignant à [CS First](#) et puis créer une classe virtuelle que vos étudiants pourront rejoindre. En joignant la classe virtuelle de CS First, vos étudiants auront automatiquement aussi un compte de *Scratch*. L'avantage d'utiliser CS First est que vous aurez facilement accès à tous leurs travaux de *Scratch* électroniquement. Peu importe la méthode que vous choisissez pour créer les comptes de *Scratch* pour vos étudiants, soyez certain qu'ils changent leur interface d'utilisateur en français dans leur profil.
2. Dès que vos élèves sont à l'aise avec *Scratch*, il y a plusieurs activités similaires que vous pouvez considérer. Par exemple, ils peuvent écrire des histoires de « chois ta propre aventure » et puis ils peuvent les rendre interactive sur *Scratch*. Ils doivent simplement mettre chaque section de l'histoire comme différent arrière-plan et puis coder les choix de l'histoire comme bouton qui amène le lecteur à l'arrière-plan correspondant quand c'est cliqué.