

Deuxième (Scratch déplacements chambre)

Titre clair et précis (afin d'identifier) et courte description	Deuxième Scratch déplacements chambre
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"> - Feuille de route - iPad avec application Scratch - arrière-plan Scratch
Feuilles de routes / annexes	<ul style="list-style-type: none"> -visuel pour boutons de déplacement Scratch - feuille de route Scratch dans sa chambre - feuille avec déplacements (prof)
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 chambre

Feuille prof

1.



2.



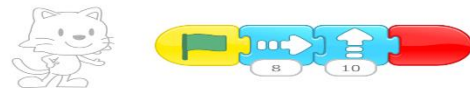
3.



4.



5.



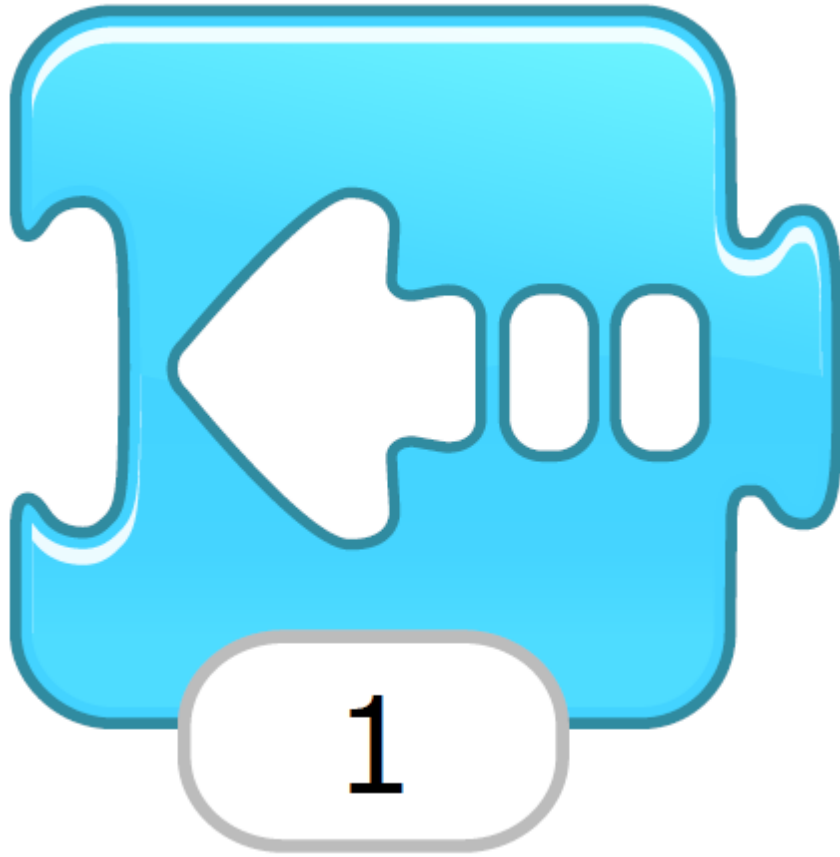
Scratch dans sa chambre



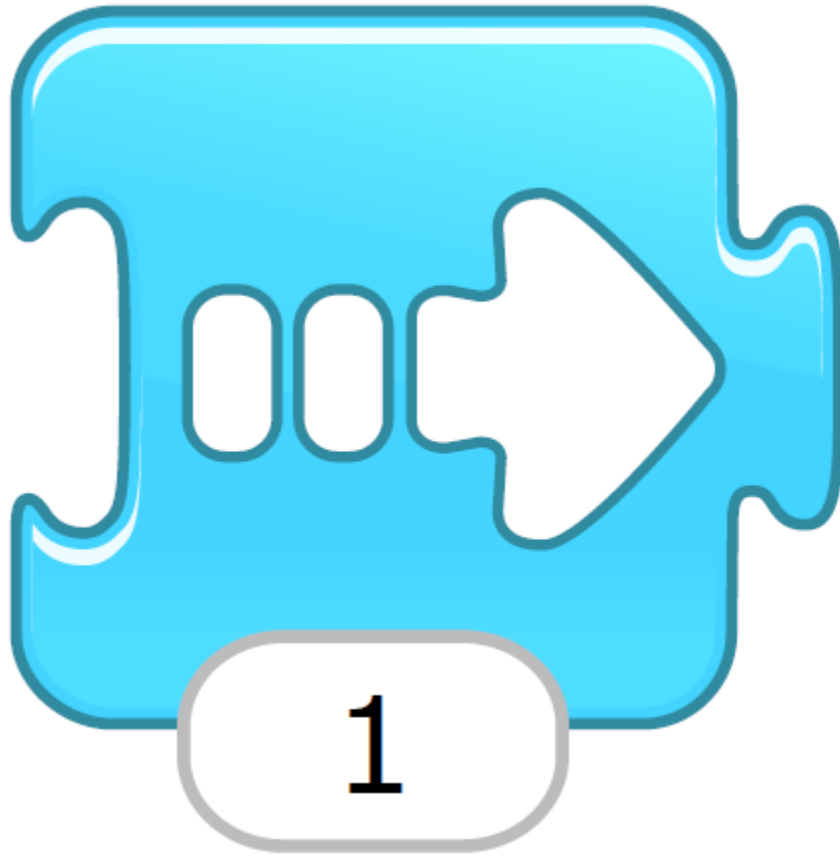
- 1 déplace scratch au-dessus de la girafe (bleu)
- 2 déplace scratch sur le lit (rose)
- 3 déplace scratch en-dessous de l'éléphant (orange)
- 4 déplace scratch du côté droit du lit (rouge)
- 5 déplace scratch devant la fenêtre (mauve)

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

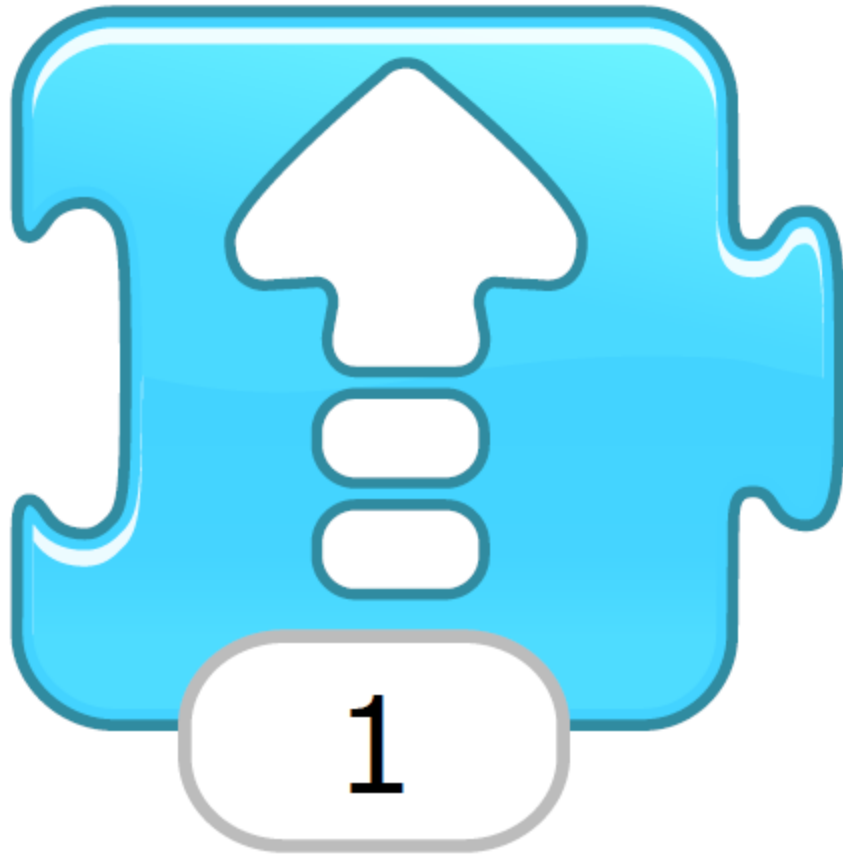
déplacement à gauche



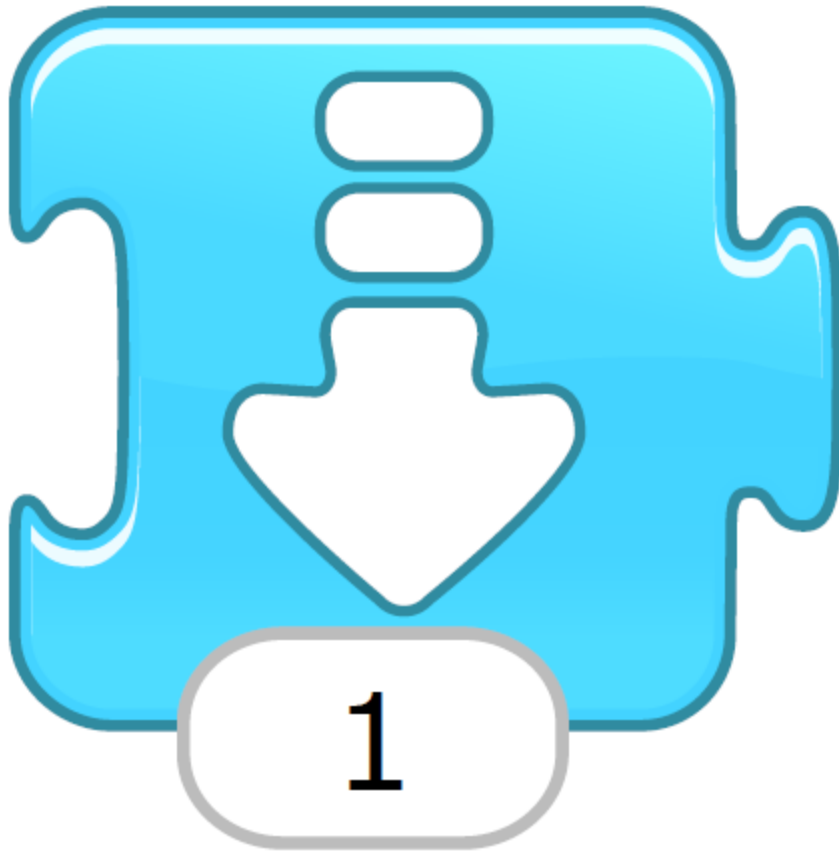
déplacement à droite



déplacement vers le haut



déplacement vers le bas



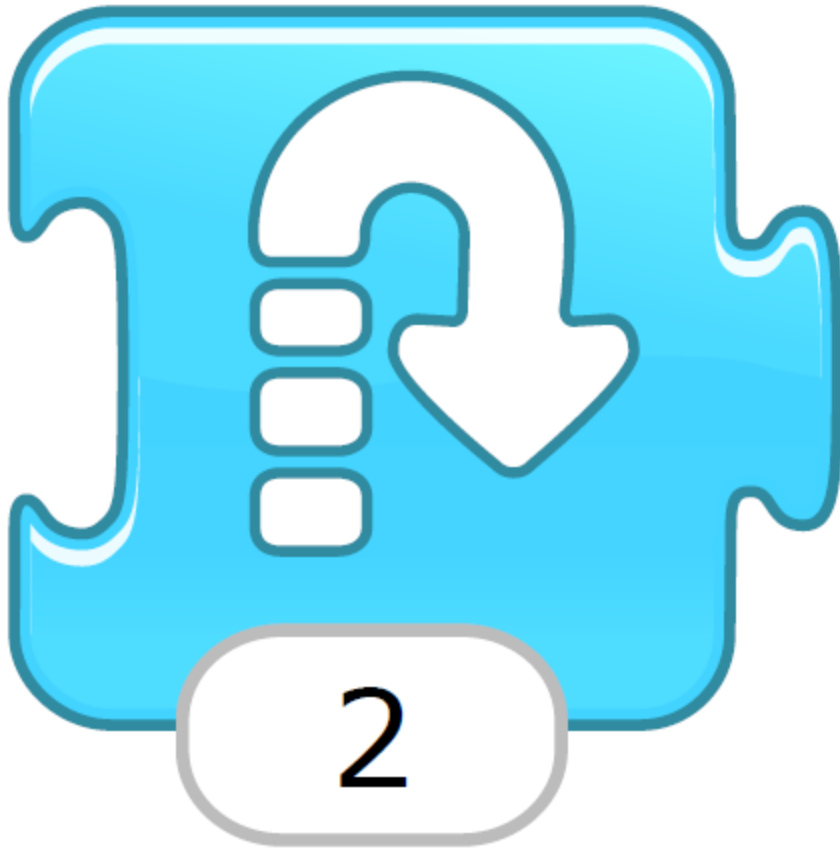
tourne vers la droite



tourne vers la gauche



saute (hop)



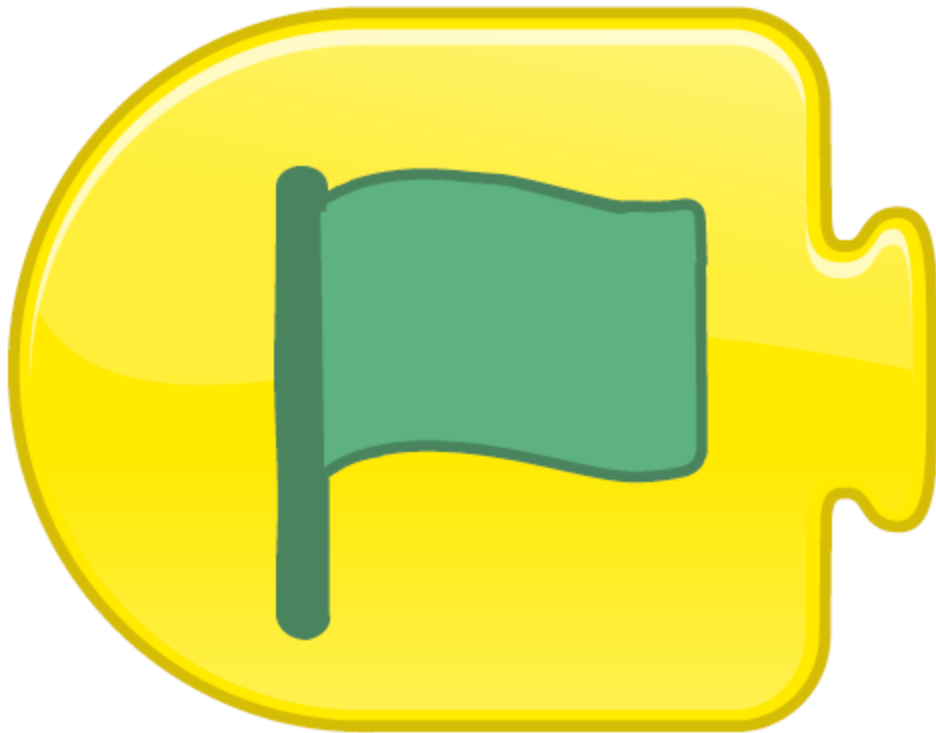
retour au début



commence au message



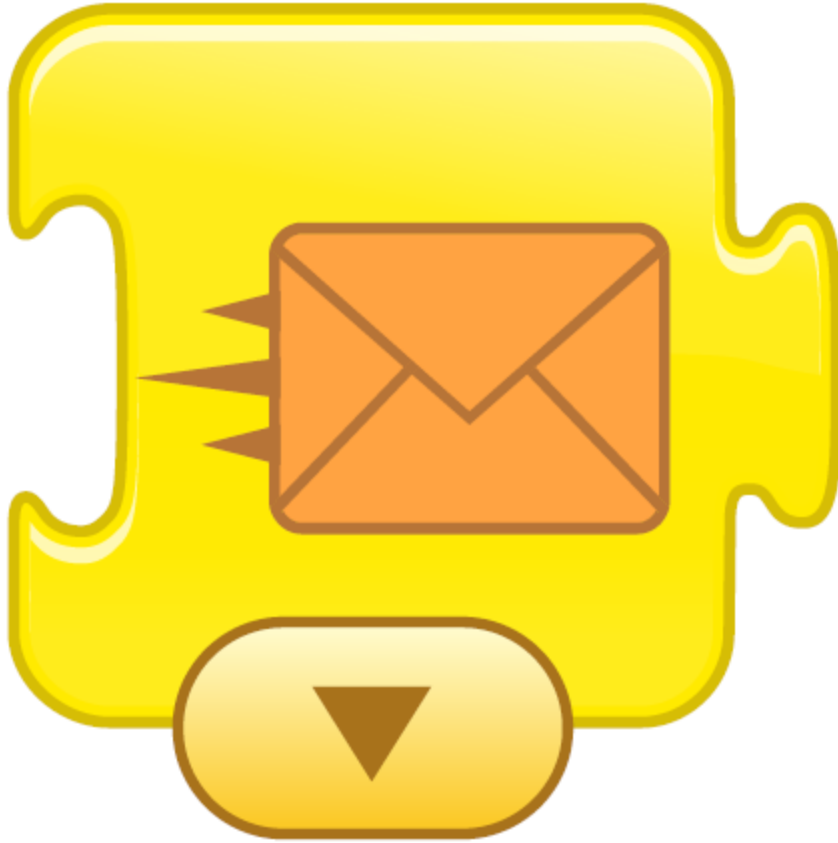
commence au drapeau vert



commence au touché



envoi message



commence lorsque le
personnage te touche



pop



pop

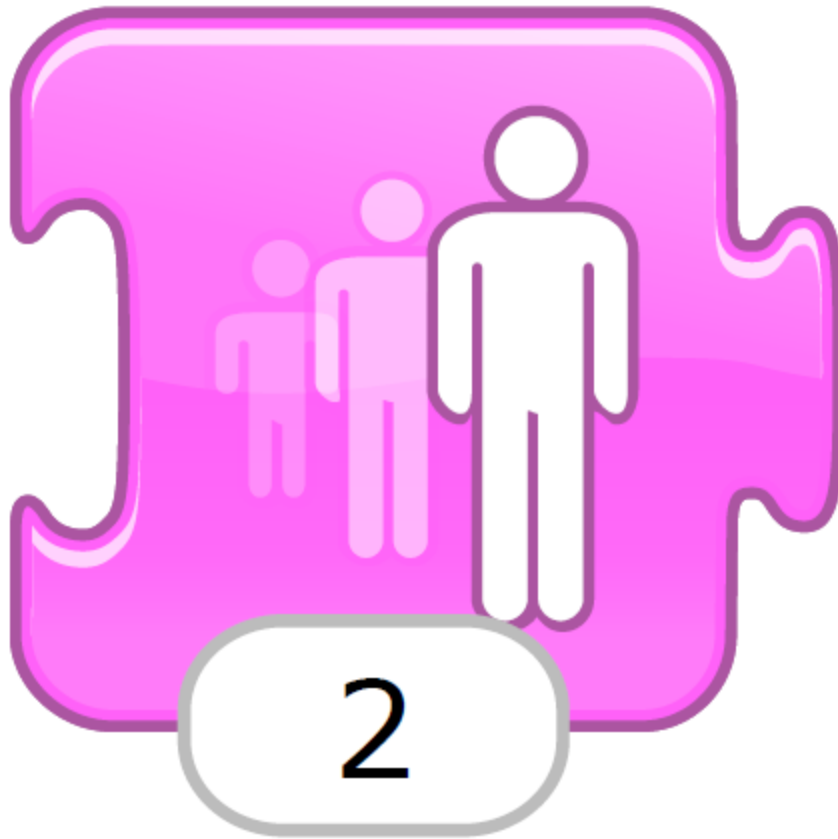
joue son de
l'enregistrement



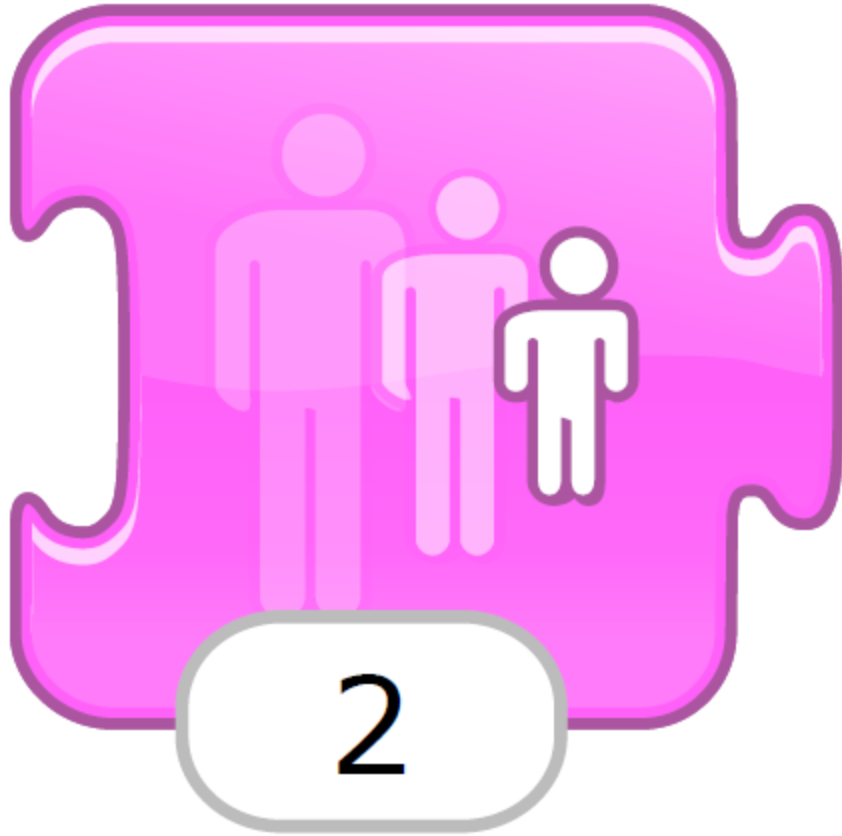
dit...



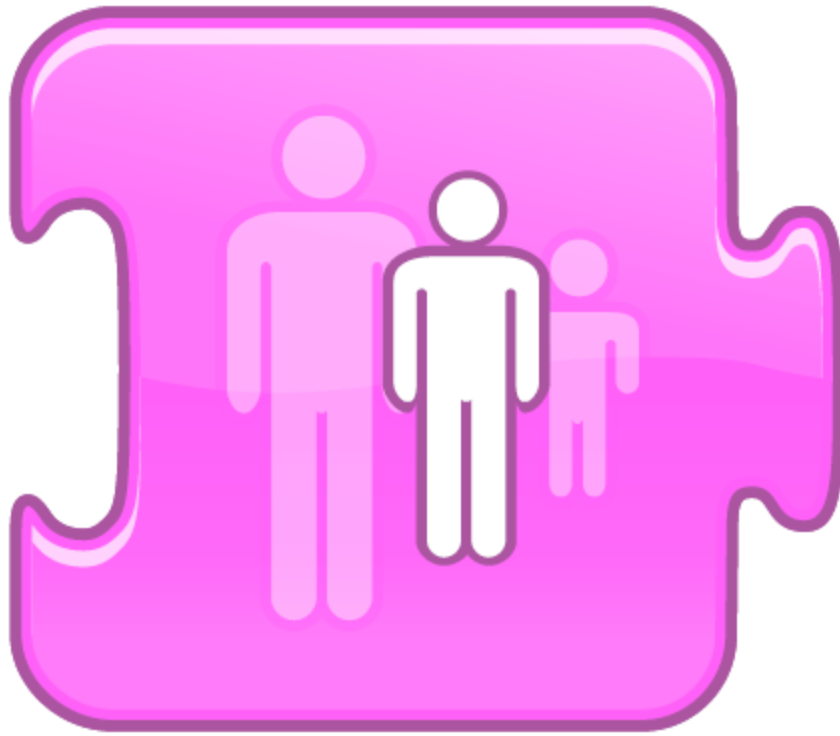
grandit



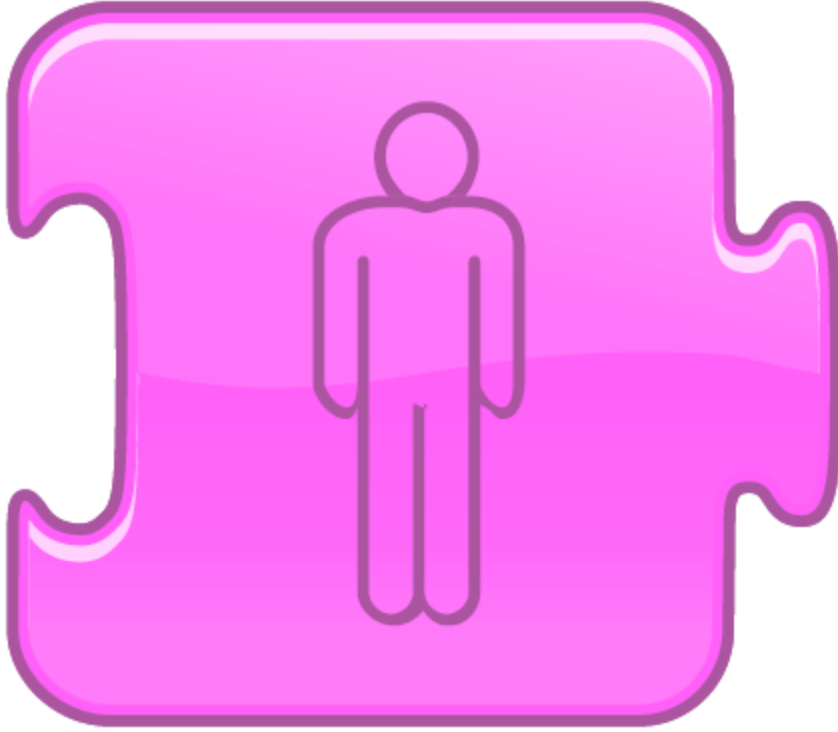
diminue



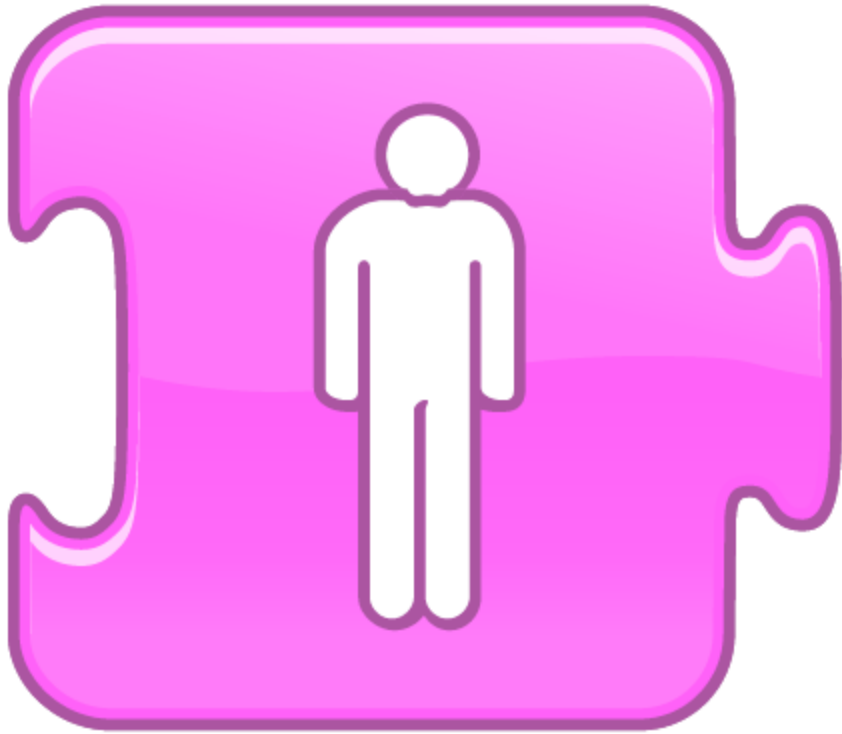
retour à la grandeur
d'origine



cache



montre



attendre



arrête



établir la vitesse



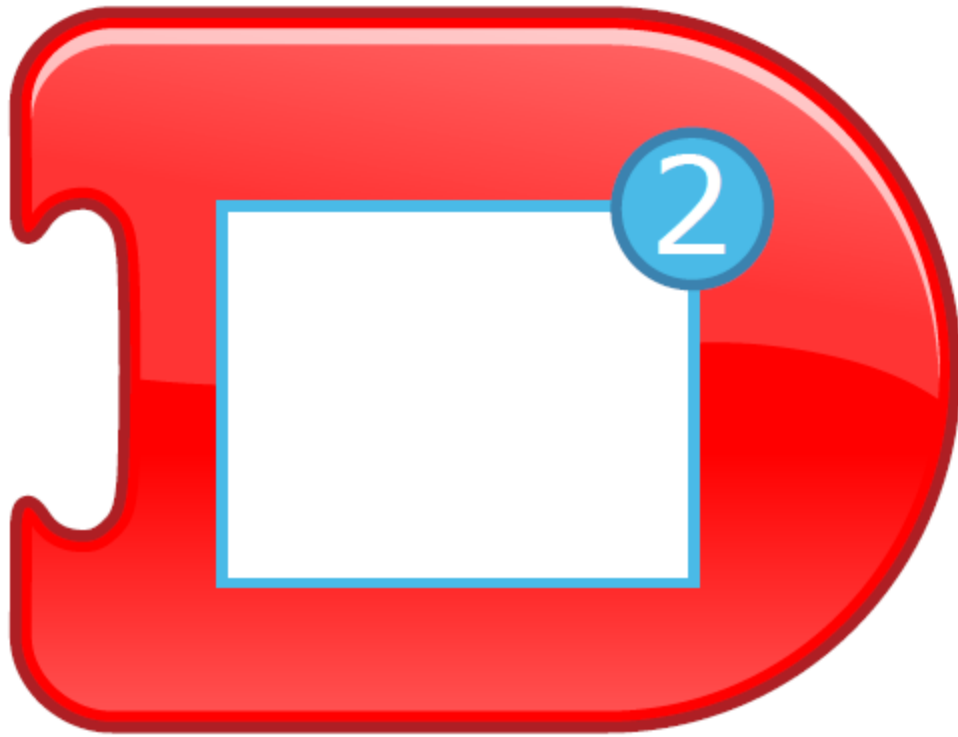
répète



répète pour toujours



va à la page



fin

