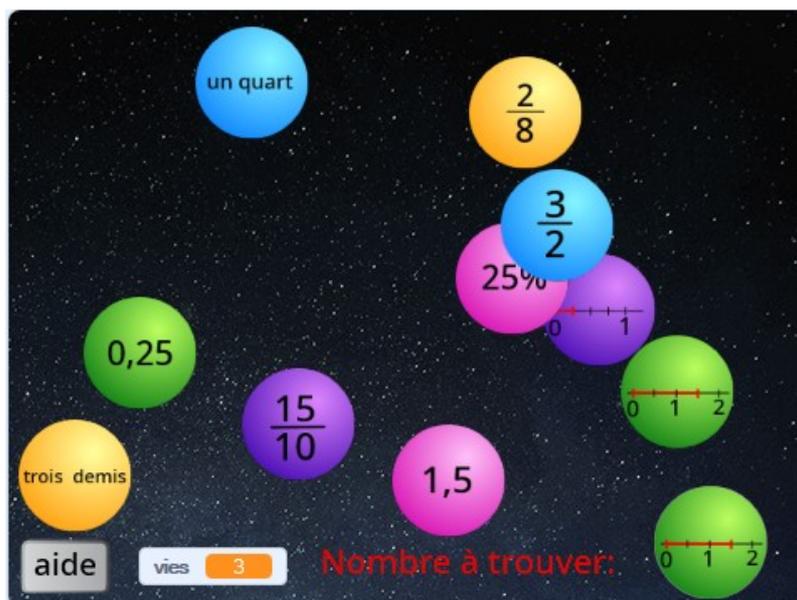


## « Jouez avec les écritures »



### Introduction :

Dans cette activité, un jeu en cours de développement est proposé aux élèves. Ils doivent le tester, le faire évoluer puis le partager sur l'ENT ( dans l'application « mur collaboratif » ). Ce jeu permet de faire le lien entre les clones d'un même objet avec des costumes différents dans scratch et les écritures ou les représentations d'un même nombre.

<b>Exemple(s) de scénario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- test du jeu</li> <li>- modification du jeu</li> <li>- partage du jeu avec les autres élèves</li> <li>- bilan et synthèse</li> </ul>
<b>Niveau(x) concerné(s)</b>	Cycle 4
<b>Compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer d'une écriture ou d'une représentation d'un nombre à une autre</li> <li>- Mettre au point un programme ( apporter des améliorations à un programme existant )</li> <li>- Utiliser des outils numériques pour échanger et mutualiser</li> </ul>
<b>CRCN</b>	<p>2.3 Collaborer</p> <p>3.4 Programmer</p>

## Contexte pédagogique général

### Prérequis :

- avoir déjà utilisé scratch
- savoir lire une suite d'instructions en scratch
- avoir déjà étudié des règles et des propriétés liées aux quotients et aux écritures fractionnaires.

**Durée :** 2h ou plus selon les approfondissements proposés

### Remarque :

Cette activité peut être utilisée pour découvrir l'utilisation des clones dans scratch. Elle permet également de rappeler les différentes propriétés liées aux écritures fractionnaires.

## Planification de l'activité : (Le travail peut être proposé en binôme ou en groupe)

### Partie 1 : ( découverte du jeu et questionnement )

- Faire tester le jeu par les élèves ( on peut le mettre à disposition sur l'ENT dans « Poste-fichiers » ou sur un mur collaboratif).
- Demander aux élèves ce qu'il manque à ce jeu ( but du jeu , règles, aides, chronomètre,...)

### Partie 2 : ( modifications « imposées » )

- Demander aux élèves d'écrire des règles pour ce jeu et de compléter l'arrière plan « règles ».
- Demander aux élèves de proposer des aides ou des conseils pour les utilisateurs du jeu et de programmer le bouton « aide » (ce sera l'occasion de rappeler les propriétés liées aux écritures).
- Demander aux élèves de proposer 5 écritures ou représentations d'un même nombre afin de remplacer le 1<sup>er</sup> nombre (ce sera l'occasion de présenter l'utilisation des clones et de faire le lien avec les différentes écritures et représentations d'un nombre).

### Partie 3 : ( approfondissement et modification libre )

Quelques idées:

- modifiez les costumes du 2ème nombre
- ajoutez un chronomètre
- proposer plusieurs niveaux ( changement de la vitesse de déplacement )
- etc...

### Partie 4 :

- Demander aux élèves de créer une nouvelle note sur le mur puis d'insérer un lien pour télécharger leur fichier.
- Faire le bilan et la synthèse (on pourra proposer aux élèves de tester les jeux de leurs camarades).

<u>Outils ou fonctionnalités utilisées</u>	<u>Les apports</u>	<u>Les freins</u>
ENT ( mur collaboratif )  Scratch3  <i>Video projecteur</i>	Échanger, mutualiser  élèves actifs  présentation du script et de certaines manipulations, facilite la synthèse	Maîtrise de l'interface
<p><b><u>Les pistes :</u></b></p> <p><i>On peut envisager l'utilisation de ce jeu pour travailler d'autres notions ( par exemples : les priorités opératoires, le calcul littéral, ... ).</i></p> <p><i>On peut aussi l'imaginer sans programmation sous la forme d'un jeu de sept familles.</i></p>		

**Commentaires :**

fichier joint : le jeu en scratch3