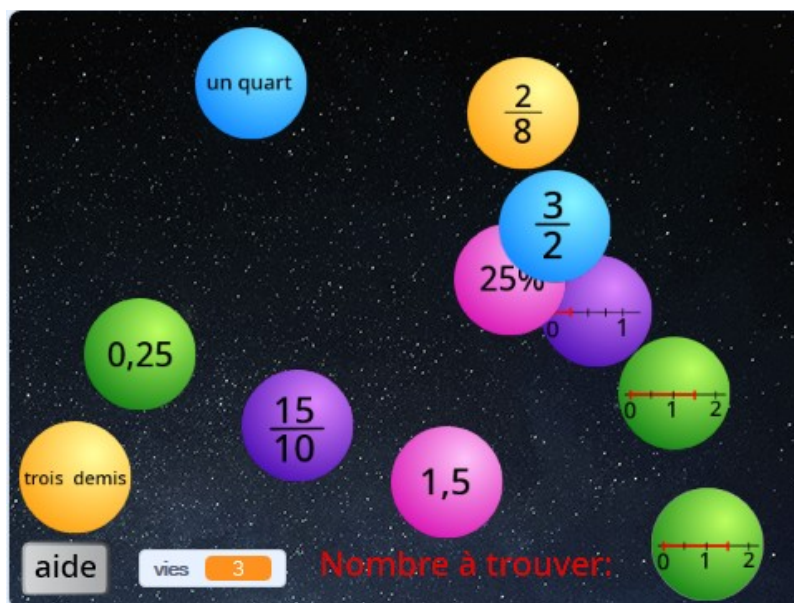


« Jouez avec les écritures »



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.

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