

Scénario d'usage raisonné des TICE

Groupe Math et Tice

math.tice@ac-amiens.fr



Académie d'Amiens

Date de révision de la fiche : mai 2017

Auteur : julien.jacquet@ac-amiens.fr



Scratch KART

Présentation de l'activité

Création d'un jeu à deux joueurs.

Public

Cycle 4

Déroulement de l'activité

Activité sur plusieurs séances, espacées dans le temps.

Première séance en salle informatique :

Le fichier initial est présenté au projecteur : deux lutins (les deux karts) sont positionnés sur la scène et un fond (en forme de circuit) est aussi présent dans ce fichier.

Le but du travail est d'en faire un projet fonctionnel.

Pour commencer, les élèves (seuls ou en binômes) doivent réfléchir à ce qu'ils vont faire et il leur est demandé d'écrire le cahier des charges de leur projet.

Puis, le fichier est placé sur le réseau pour qu'ils commencent pendant cette première séance.

Après la première séance :

Pendant 15min en début d'une heure suivante, un point est fait : au fur et à mesure que les élèves exposent leurs idées, un cahier des charges regroupant les propositions est fait en classe. Les idées sont alors ordonnées et les priorités sont données. Ce document est mis à la disposition des élèves. *[cette étape permet de donner des idées aux élèves en manque d'inspiration et aussi de redéfinir clairement les priorités (le changement de couleur des karts est à faire à la maison par exemple...)]*

Séances suivantes en salle informatique :

Deux séances peuvent être proposées pour avancer le projet en classe ; les élèves étant incités à continuer en dehors des heures de cours.

Fichiers joints

Le fichier initial

Un projet complet (allant au-delà des attentes) créé par deux élèves de 4^e.

