Faire des figures

 À l’aide d’un programme de codage par blocs

**Fiche 3a**

**Déroulement**

Clique sur le lien pour accéder à Scratch : Chat et Dinosaure – Faire des figures : <https://scratch.mit.edu/projects/903181166/>

● Pour exécuter le code du chat, appuie sur .

● Pour exécuter le code du dinosaure, appuie sur .

● Modifie le code pour que le chat fasse un triangle et que
le dinosaure fasse un parallélogramme.

● Essaie de modifier certains nombres.

 Comment les changements affectent-ils le résultat ?

● Essaie d’inclure un bloc de répétition pour rendre
le code plus efficace.

**Astuces**

● Modifie une chose à la fois. Parle de ce que tu modifies et pourquoi.

● Quand tu appuies sur , tu vas voir le code. 

● Tu peux cliquer sur les valeurs dans le code et les changer.

● Pour voir le code du dinosaure, tu dois cliquer sur l’icône Dinosaure.

 Faire des figures (suite)

À l’aide d’un programme de codage par blocs

**Fiche 3b**

● Tu peux déplacer des blocs dans le code à des endroits différents pour les modifier lorsque ce résultat se produit (chat ou dinosaure).

● Tu peux cliquer sur n’importe quel bloc du code et le faire glisser hors du code pour le supprimer ou le déplacer.

● Au début du code, il y a d’autres blocs qui aident à atteindre
le résultat. Ils font partie de ce qui permet au code de fonctionner.


**Auto-vérification**

Qu’as-tu appris sur le codage par blocs jusqu’à présent ?

Es-tu resté bloqué ? Si oui, qu’as-tu fait ?

As-tu demandé de l’aide à tes camarades de classe ? Si oui, comment t’ont-ils aidé ?

Que fais-tu pour aider les autres à apprendre ?

C’est une activité de *hard fun*. À ton avis, qu’entendons-nous par

*hard fun* ?

Quelles autres activités fais-tu qui sont amusantes, mais compliquées

en même temps ?