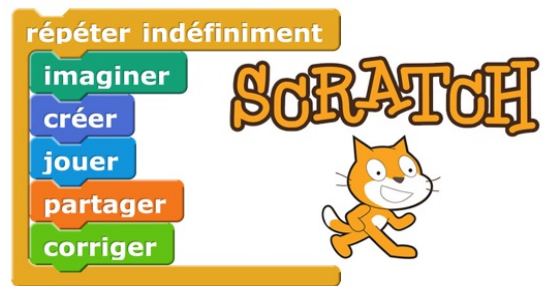


Projet : réalisation d'une conversation en anglais sous Scratch Cycle 2/3



L'initiation à la programmation s'inscrit dans les objectifs du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, où il est précisé, dans le domaine 1 (Les langages pour penser et communiquer) :

« [L'élève] sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples. ».

Objectifs :

- découvrir la programmation : comprendre que l'ordre des instructions est très important
- résoudre des problèmes simples
- commencer à s'approprier un environnement informatique
- lire une démarche et l'appliquer
- adopter une démarche scientifique : utilisation d'un langage spécifique, contrôle, essais-erreurs
- développer l'abstraction : apprendre à anticiper l'effet de telle ou telle séquence d'instructions avant même de la faire exécuter par une machine ou un programme
- réaliser des travaux interdisciplinaires en langues vivantes en créant des animations où les personnages dialoguent en langue étrangère

Séance 1 :

-Activité débranchée :

Visionnage de 2 vidéos : le fonctionnement d'un ordinateur
C'est quoi le code informatique, 1 jour, 1 question

Synthèse écrite

-Activité branchée : Découverte du logiciel Scratch, activité « on clique partout »
C'est de cette façon que les élèves s'approprient le mieux les logiciels

Synthèse orale et écrite : *l'écran principal de Scratch*

Séance 2 :

-Activité débranchée : Rappel de l'environnement de Scratch ; analyse d'un script de dialogue

-Activité branchée : Réalisation d'un dialogue entre 2 personnages,
activité « j'essaie à mon tour », test du programme

Séance 3 :

-Activité débranchée : rappel des différentes actions réalisées sous scratch

-Activité branchée : (l'élève a en amont préparé un dialogue en anglais)

Réalisation du script de dialogue en anglais, test du programme