

Activités de découverte de l'algorithmique et de Scratch

Objectif visé en début de cycle 4 : les différentes structures algorithmiques, comment et pourquoi les utiliser dans un projet Scratch

Présentation des activités

Chaque activité est présentée sous la même forme : une fiche TP élève en 3 étapes.

Chaque TP a été conçu pour être réalisé en classe entière en salle informatique par groupe de deux élèves pour une durée approximative de 1 heure.

1ère étape : le TP à réaliser par les élèves, avec des activités graduées à mener sur Scratch, des appels au professeur aux moments stratégiques et un « Point Info » qui récapitule les concepts à connaître.

2ème étape : un questionnaire, qui peut être donné sous format papier ou formulaire informatique. Ce questionnaire permet aux élèves de récapituler ce qu'ils ont compris du TP et des concepts à retenir.

3ème étape : des prolongements variés. Ils ne doivent être distribués qu'aux élèves ayant terminé les deux premières étapes. Si ils le souhaitent, les élèves peuvent aussi choisir d'améliorer leur projet de manière créative.