

MANUEL DE L'ENSEIGNANT

Catch Game

Avec ce guide, vous pouvez animer un atelier d'une heure en utilisant Scratch. Les participants vont faire un jeu où ils attrapent des choses qui tombent du ciel.



Présentation de l'atelier

Voici une suggestion de planning pour l'atelier:



IMAGINER
10 minutes

D'abord réfléchir en groupe pour introduire le thème et faire jaillir des idées.



CRÉER
40 minutes

Ensuite, aider les participants durant la création du jeu, en travaillant à leur rythme.



PARTAGER
10 minutes

A la fin de la session, se rassembler pour partager et réfléchir ensemble.

Etre prêt pour la session

Utiliser cette liste pour préparer l'atelier :

Prévisualiser ce tutorial (en Anglais)

Le tutorial du *Catch Game* montre aux participants comment créer leur projet.. Prévisualiser le tutorial avant votre atelier et effectuer les premiers pas: scratch.mit.edu/catch



Imprimer les cartes d'activités

Imprimer quelques jeu de cartes du *Catch Game* pour les participants durant l'atelier. scratch.mit.edu/catch/cards



Assurer vous que les participants ont un compte Scratch

Les participants peuvent signer pour leurs propres comptes Scratch sur scratch.mit.edu, ou vous pouvez créer des comptes étudiants si vous avez un compte d'enseignant.. Pour demander un compte d'enseignant aller sur : scratch.mit.edu/educators

Configurer les ordinateurs et portables

Préparer les ordinateurs pour que les participants puissent travailler individuellement ou par 2.

Configurer un ordinateur avec un projecteur ou un grand moniteur

Vous pouvez utiliser un projecteur pour montrer des exemples et montrer comment débiter.

Imagine



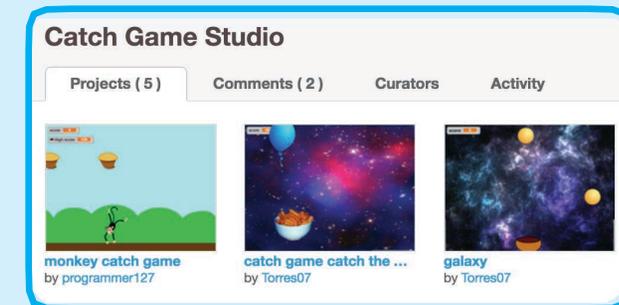
Commencer par regrouper les participants pour introduire le theme et faire jaillir quelques idées pour le projet

Activité d'échauffement : Faites un vœu !

Regrouper les participants en cercle. Demander, "Qu'est ce que vous souhaiteriez voir tomber du ciel?" et donner un exemple, comme ma nourriture favorite ou des fleurs. Lancer alors une pelote de laine à quelqu'un. La personne qui attrape la pelote doit partager ce qu'elle aimerait voir tomber du ciel. Il envoie alors la pelote à quelqu'un d'autres, jusqu'à ce que tout le monde soit passé pour partager ce qu'ils imaginent.

Donner des idées et de l'inspiration

Pour déclencher des idées, montrer quelques exemples du *Catch Game Studio* sur le site de Scratch.



Voir le studio ici : scratch.mit.edu/studios/3553067/

Effectuer les premiers pas



Effectuer les premiers pas du tutoriel pour que les participants puissent voir comment démarrer.

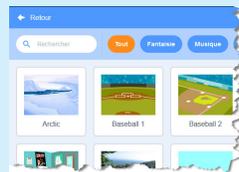
Dans Scratch, choisir un nouveau sprite à faire tomber.

Choisir un sprite



Choisir un fond

Choisir un arrière-plan



Faire démarrer le sprite depuis un endroit aléatoire en haut de la scène

quand est cliqué

aller à position aléatoire

mettre y à 180

Ensuite le faire tomber de façon répétitive

quand est cliqué

répéter indéfiniment

ajouter -5 à y

si ordonnée y < -170 alors

aller à position aléatoire

mettre y à 180

Créer



Aider les participants durant la création de Catch Game. Suggérer de travailler par 2.

Commencer en incitant

Demander aux participants comment ils vont démarrer

*Que voulez vous attraper ?
Comment l'attraperez-vous ?*

Quel fond souhaitez vous utiliser pour votre jeu ?

Fournir des ressources

Offrir des options pour démarrer



Certains participants voudront suivre le tutorial en ligne : scratch.mit.edu/catch

D'autres préfèrent les cartes d'aide : scratch.mit.edu/catch/cards

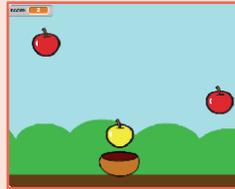
Suggérer des idées pour démarrer

- Choisir un fond.
- Choisir ou dessine un objet qui tombe
- Le faire tomber de façon répétitive depuis en haut
- Choisir un objet pour attraper et le faire bouger avec les flèches du clavier.



Essayer plus de choses

- Faire un script pour attraper les sprites qui tombent
- Ajouter 1 point lorsqu'il est attrapé
- Ajouter du son
- Utiliser l'outil de duplication pour faire tomber plus de sprites
- Ajouter un sprite bonus qui tombe et qui ajoute plus de points au score.

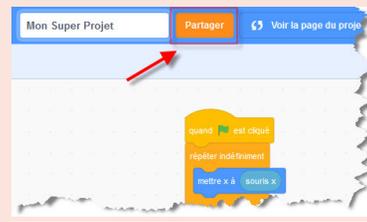


Encourager le bricolage

- Encourager les participants à être à l'aise pour essayer des combinaisons de blocs et comprendre ce qui se passe.
- Suggérer aux participants l'idée de regarder à l'intérieur d'autre Catch Game pour voir le code.
- S'ils trouvent du code intéressant, ils peuvent récupérer les scripts ou les sprites pour les utiliser dans leurs propres projets

Préparer à partager

Pour partager le projet et ajouter des instructions, des notes à un projet en ligne, Cliquez sur le bouton : 'Partager'.



Partager

Faites partager les projets des participants entre eux.

Poser des questions pour encourager la réflexion:

Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans votre jeu ?

Avec plus de temps, qu'ajouterais-tu ?

La Suite ?

Le projet de *Catch Game* fournit une introduction pour créer des jeux interactifs dans Scratch. Voici quelques pistes que les participants peuvent suivre en utilisant les concepts vus durant leurs projets.



Ajouter un niveau

Encourager les participants à trouver un moyen d'ajouter un niveau à leur jeu.



Vidéo Détection

Si les ordinateurs sont équipés d'une webcam, les participants peuvent faire un jeu qui interagit avec les mouvements du corps. Pour commencer, jouer avec le projet **Save the Mini-Figs** scratch.mit.edu/projects/10123832. Ensuite ouvrir et remixer pour modifier les sprites et le code.

Scratch is a project of the Lifelong Kindergarten Group at the MIT Media Lab.