

## Scénario d'animation

<b>Atelier informatique : Scratch</b>		<b>9-13 ans</b>
<b>INTERVENANTS</b>	<b>PARTICIPANTS</b>	
<b>Accueil</b>		
1. Mot de bienvenue.	2. Aimes-tu les jeux vidéo et les dessins animés? En as-tu déjà créé?	
3. Présentation de l'objectif de l'activité : apprendre à créer des jeux vidéo et des dessins animés à l'aide d'un ordinateur.		
<b>Introduction à Scratch</b>		
4. Description du logiciel Scratch. On mentionne aux enfants que le logiciel est gratuit et peut être téléchargé à partir d'un site Web (scratch.mit.edu).	5. On demande aux enfants s'ils connaissent le logiciel.	
6. Description des différentes sections du logiciel (palette des blocs, aire des scripts, scène et liste des objets) et explication du concept de programmation par bloc.		
7. Présentation d'un jeu créé avec Scratch.		
<b>Mouvement et contrôle</b>		
8. Explication de l'objet dans Scratch.		
9. On place le bloc « bouger de 10 pas » dans l'aire des scripts et on double-clique. On augmente ensuite le nombre de pas et on double-clique de nouveau.	10. On demande aux enfants de deviner l'effet du bloc « bouger l'objet de -10 pas ». ( <i>Réponse : l'objet se déplacera dans la direction inverse.</i> )	
11. On explique comment connecter un bloc de démarrage. On précise que les blocs se connectent comme des Lego et qu'on doit sentir cette connexion.	12. Les enfants essayent de connecter des blocs.	
13. Explication du bloc « répéter ». L'animateur démontre l'effet des blocs « répéter 10 fois » et « répéter indéfiniment ».	14. On demande aux enfants combien de pas fera l'objet si on lui dit de bouger de 10 pas et de répéter 10 fois.	
15. Lorsque l'objet s'approche du bord de la scène, on explique le bloc « rebondir si le bord est atteint ».		
16. Si les jeunes comprennent bien ces concepts, on explique comment diriger un lutin à partir des flèches sur le clavier.		
<b>Costumes</b>		
17. Explication du concept des costumes dans Scratch.		
18. On peut utiliser une technique d'animation sur papier pour enseigner ce concept (ex. : animation de coin de page ou « flip-book »).		
19. On explique comment le changement de		

costume peut donner l'apparence de mouvement à l'aide d'un exemple.	
20. Si le temps le permet, l'animateur peut expliquer les dialogues (les blocs « dire », « penser » et « demander ») et les effets graphiques.	
<b>Expérimentation</b>	
	21. On invite les enfants à mettre en pratique ce qu'ils ont appris.
<b>Sons</b>	
22. L'animateur fait jouer un son de tambour pour attirer l'attention des enfants.	
23. On explique comment ajouter des sons à l'aide du menu « sons ».	
	24. Les enfants ajoutent des sons à leurs projets.
<b>Les objets et les fonds d'écrans</b>	
25. On apprend aux enfants comment ouvrir un nouvel objet.	26. On demande aux enfants de choisir l'objet qui sera utilisé pour la démonstration.
27. On explique comment déplacer et modifier un objet, et comment changer son orientation.	
28. On explique comment accéder à l'onglet « scène » et comment ajouter un fond d'écran.	
	29. On invite les enfants à choisir des objets et des fonds d'écrans pour leurs projets.
30. On peut apprendre aux enfants comment importer des images provenant d'Internet s'ils le demandent.	
<b>Conclusion</b>	
31. On explique aux jeunes comment sauvegarder leurs projets (sur le bureau ou sur une clé USB).	
32. On distribue des bibliographies et des instructions de téléchargement.	
<b>Exercices pratiques</b>	
	33. Les enfants mettent en pratique ce qu'ils ont appris pendant l'activité. Ils peuvent commencer leurs propres projets.
34. L'animateur répond aux questions.	
35. On invite les enfants à télécharger le logiciel et à continuer leurs projets à la maison.	