



# SCRATCH JR

*Je m'initie à la programmation...*



CARNET DE L'APPRENANT·E

CodeNPlay



Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Pas de Modification

# MES PREMIERS PAS SUR SCRATCH JR



Ouvre l'application ScratchJr.

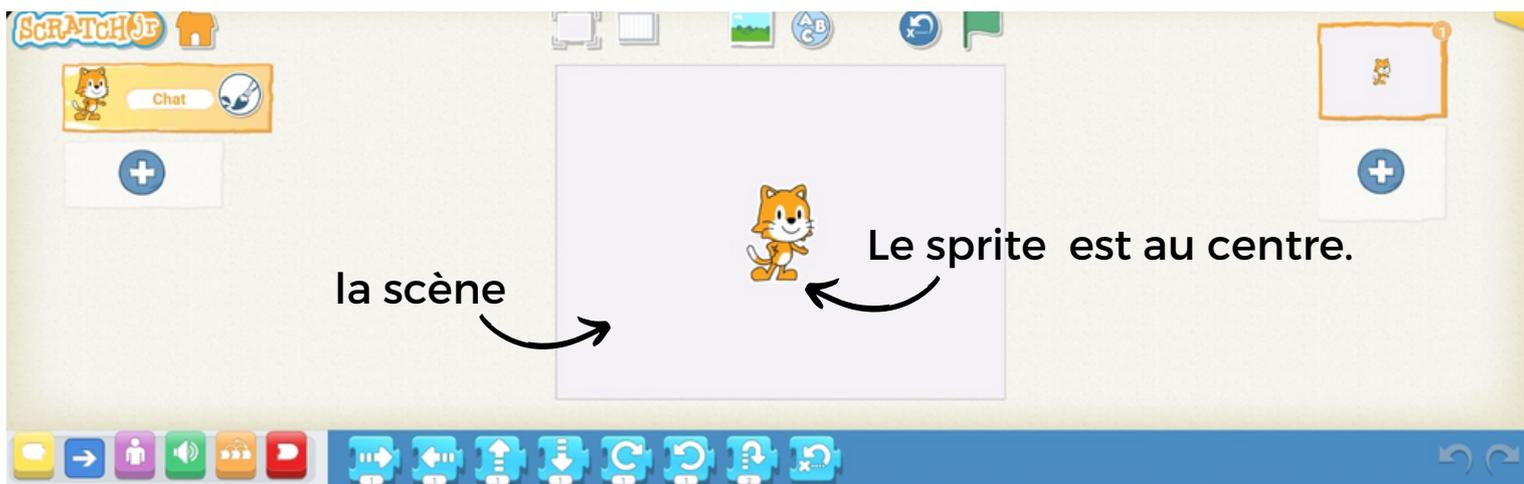
1. Touche la maison pour ouvrir la page des projets



2. Touche le signe + pour créer un nouveau projet.



3. Tous les nouveaux projets démarrent de cette manière.



Les différentes catégories de blocs.

Zone de programmation.

# ECRIRE UN PROGRAMME



Ecris le code sur ta tablette pour que le chat se déplace.

Touche le bloc :



Choisis ce bloc  et fais-le glisser dans la zone de programmation.

Touche sur



Choisis ce bloc  et fais-le glisser 4 fois.

Clique sur  pour démarrer l'exécution du programme faisant bouger le chat.

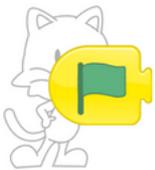
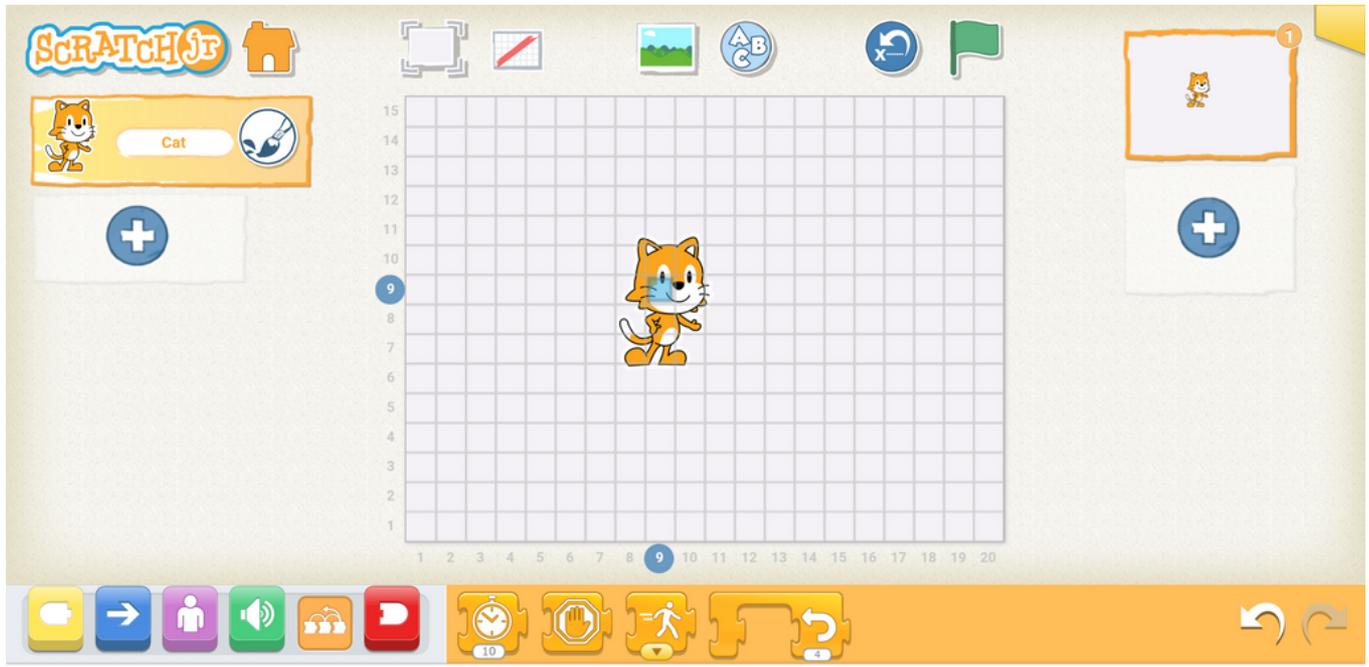


Tu peux tester d'autres déplacements pour t'entraîner ...

## DES DÉPLACEMENTS SUR QUADRILLAGE



Pour faire apparaître le quadrillage, clique sur  .



Le carré bleu permet de repérer le personnage sur le quadrillage.



Teste sur ta tablette quelques déplacements.

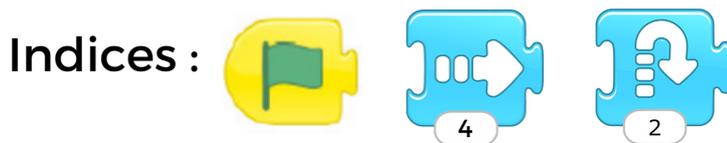
## MES PREMIERS DÉFIS



Fais déplacer le personnage de 4 cases vers la droite puis de 3 cases vers le haut.



Fais traverser l'écran de gauche à droite au personnage choisi et faire un saut tous les 4 pas.



Fais faire le tour de la scène au personnage.



Tu peux choisir un nouveau sprite pour réaliser ces exercices.

# EN ROUTE VERS L'AVENTURE ...



Tu vas découvrir comment changer la vitesse de déplacement et créer une route où des véhicules circulent.

- 1 Touche le signe + pour créer un nouveau projet.



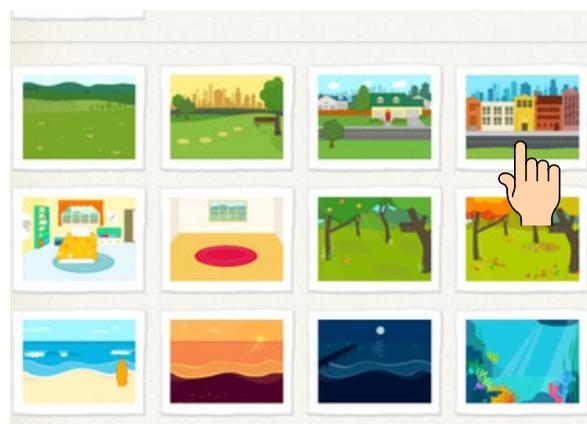
- 2 Appuie longtemps sur le chat et touche la croix pour le supprimer.



- 3 Touche le signe + pour afficher les sprites. Choisis la voiture. Touche-la 2 fois pour l'ajouter.



- 4 Touche le bouton "Modifier le fond" . Choisis le fond représentant la ville et touche-le 2 fois pour qu'il apparaisse sur la scène.



- 5 La voiture paraît trop grande, touche le bouton violet pour afficher les blocs d'apparence.



- 6 Fais glisser un bloc "Rétrécir" et touche-le 2 fois. Place la voiture où tu veux.





En route ...

Suis les étapes suivantes pour que la voiture se déplace.

**Touche sur**



**Choisis** ce bloc  et fais-le glisser dans la zone de programmation.

**Touche sur**



**Ajoute** un bloc "fixer la vitesse". **Touche** la flèche du bloc pour choisir une vitesse.



**Touche sur**



**Ajoute** ce bloc  et remplace le nombre par 20.

**Touche** sur le drapeau vert  et observe.

Si tu veux que la voiture roule sans arrêt, **ajoute** ce bloc  qui crée une bloc infinie.



Les vitesses de déplacement



lent

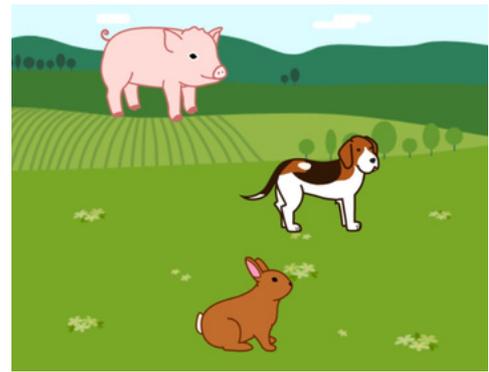
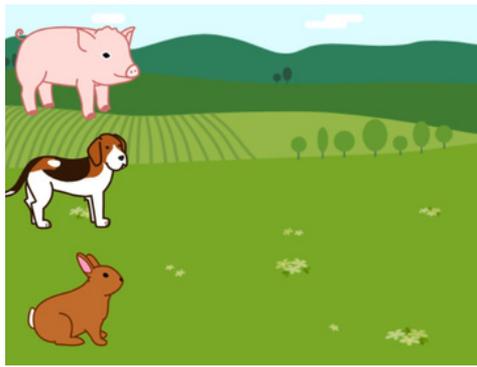


modéré



rapide

# FAIRE LA COURSE ...



Choisis ce fond représentant une prairie.



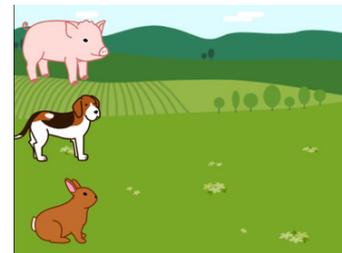
Appuie longtemps sur le chat et touche la croix pour le supprimer.



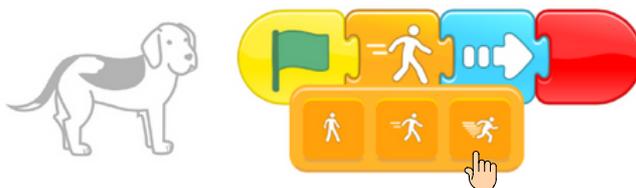
Ajoute ces trois sprites.



Place les sprites comme sur l'image.



Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



# UNE FORÊT EFFRAYANTE ...



Choisis ce fond représentant une forêt.



Appuie longtemps sur le chat et touche la croix pour le supprimer.



Ajoute ces trois sprites.



Ecris un titre et change de couleur le texte.



Ecris les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



- Peux-tu faire tourner la chauve-souris tout autour de la lune ?
- Ajoute un sprite pour créer ta propre scène effrayante ...

# JOUONS AU BASKETBALL !



**Choisis** ce fond représentant un gymnase.



**Ajoute** ce sprite.



**Place** les sprites comme sur l'image.



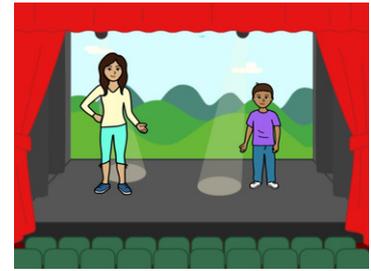
**Ecris** les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



# ALORS, ON DANSE ...



Utilise des blocs de son et de mouvement pou faire danser les personnages.



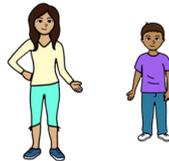
**Choisis** ce fond représentant une scène de théâtre.



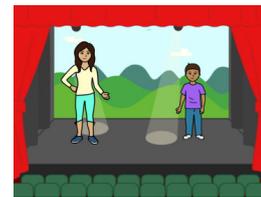
**Appuie** longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



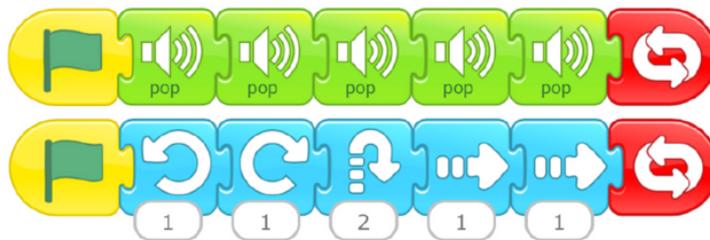
**Ajoute** ces 2 sprites.



**Place** les sprites comme sur l'image.



**Ecris** les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



- Peux-tu faire en sorte que d'autres choses se produisent lorsqu'un personnage en touche un autre ? Essaie le bloc "disparaître".

# UNE CONVERSATION ...



Tu vas découvrir comment envoyer plusieurs messages entre les personnages en utilisant des enveloppes de couleurs différentes.



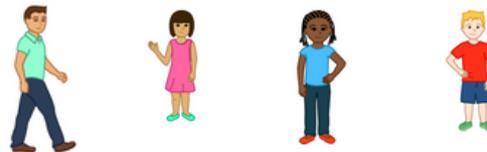
**Choisis** ce fond représentant une salle de classe.



**Appuie** longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



**Ajoute** ces quatre sprites.



**Place** les sprites comme sur l'image.



**Ecris** les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.

# SUR LA LUNE ...



Tu vas découvrir comment démarrer un programme en cliquant sur un sprite et comment utiliser le bloc orange d'attente.

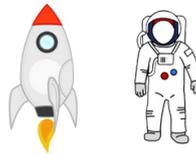
**Choisis** ce fond représentant la lune.



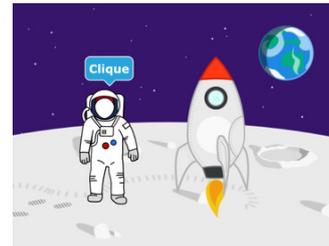
**Appuie** longtemps sur le chat et **touche** la croix pour le supprimer.



**Ajoute** ces deux sprites.



**Place** les sprites comme sur l'image.



**Ecris** les programmes qui permettront d'animer chaque sprite.



# OPTIMISER UN PROGRAMME

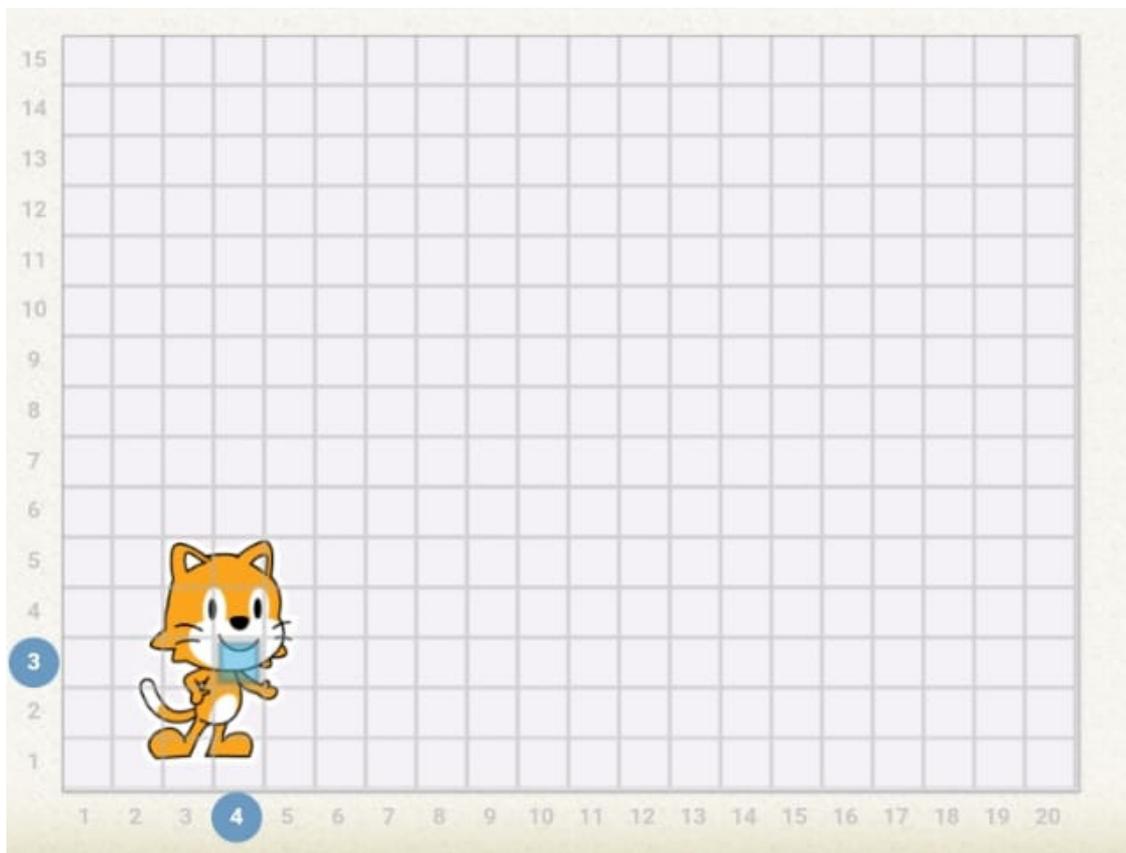


Tu vas découvrir comment utiliser les boucles pour optimiser un programme.

Observe ce programme :



Colorie le déplacement du sprite à l'exécution du programme :



Vérifie le déplacement sur ta tablette.



# CRÉE TA PROPRE HISTOIRE ...

**Choisis** le fond de ton choix.

**Ajoute** les sprites de ton choix (au moins 2)

**Place** les sprites sur la scène.

**Réalise** les programmes pour chaque sprite.  
Essaie d'imaginer une histoire où tu vas utiliser différentes fonctionnalités de Scratch Jr.



Vérifie ton travail.

Colorie Scratch en vert quand tu as utilisé la fonctionnalité.

<p>J'ai utilisé au moins un bloc événement.</p> 	
<p>J'ai utilisé ce bloc de contrôle : une boucle.</p> 	
<p>J'ai utilisé un de ces blocs de contrôle.</p> 	
<p>J'ai fait parler au moins un sprite.</p> 	
<p>J'ai ajouté au moins 2 sprites.</p>	

## BESOIN D'AIDE ?



Voici quelques idées pour t'aider à créer une petite histoire.

Le personnage se promène dans la forêt et rencontre un autre personnage.

Un personnage se promène dans un parc, il traverse la scène en sautant.

Dans la forêt, un garçon marche le long d'une rivière. Une fille arrive à sa rencontre et lui dit : "Bonjour, comment vas-tu ?".

Sous l'eau, un poisson se déplace de gauche à droite et de droite à gauche sans s'arrêter. Un plongeur descend sous l'eau en zigzag.

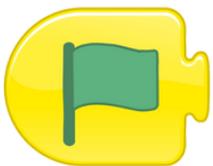
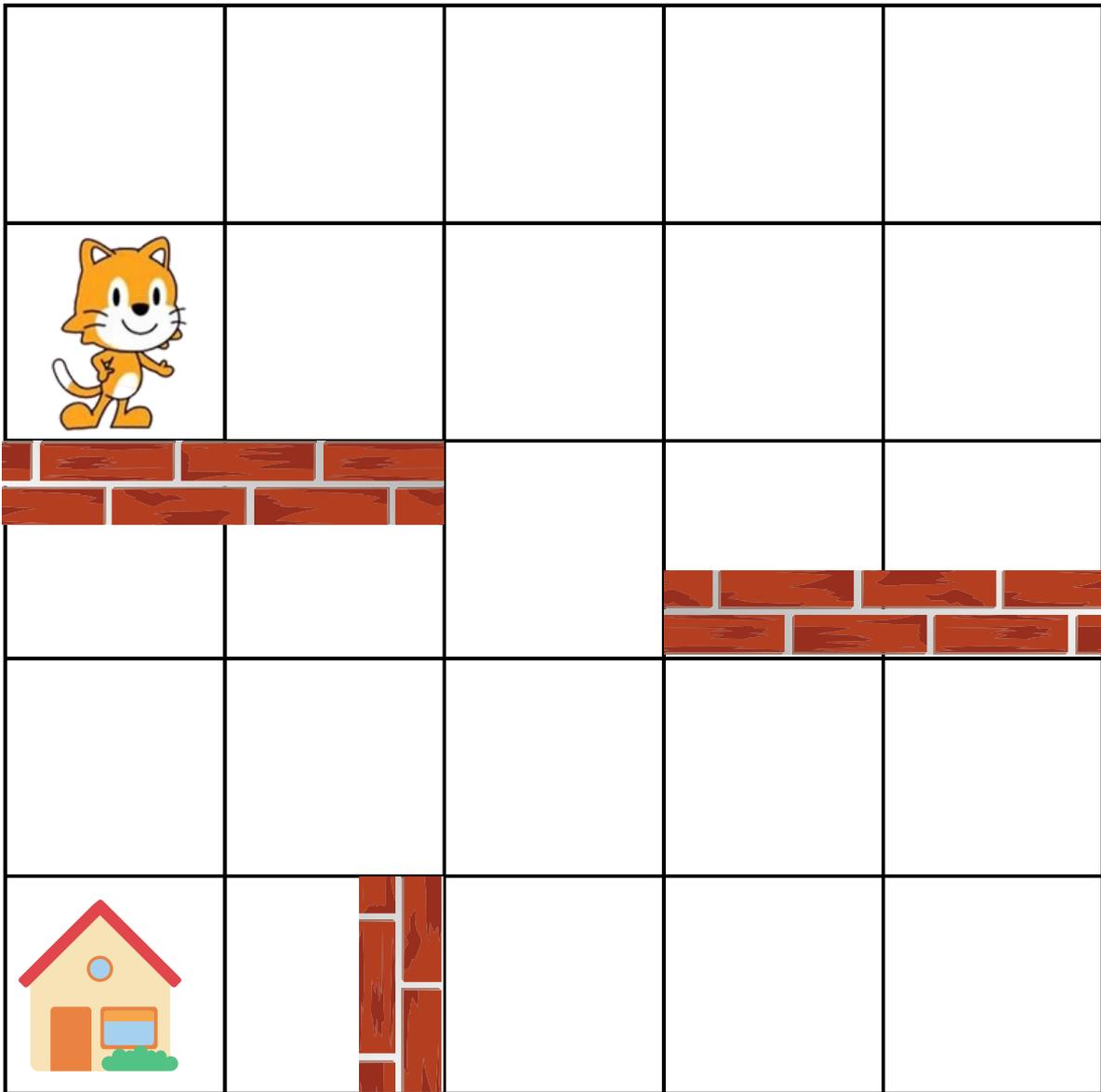
La scène se déroule dans la savane, on voit des arbres. Un oiseau vole puis se pose sur un arbre. Un zèbre se déplace de gauche à droite.

Sur la banquise, un pingouin se promène. Un ours blanc part à sa rencontre. Lorsque l'ours touche le pingouin, il glisse et tombe dans l'eau.

## DES ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES

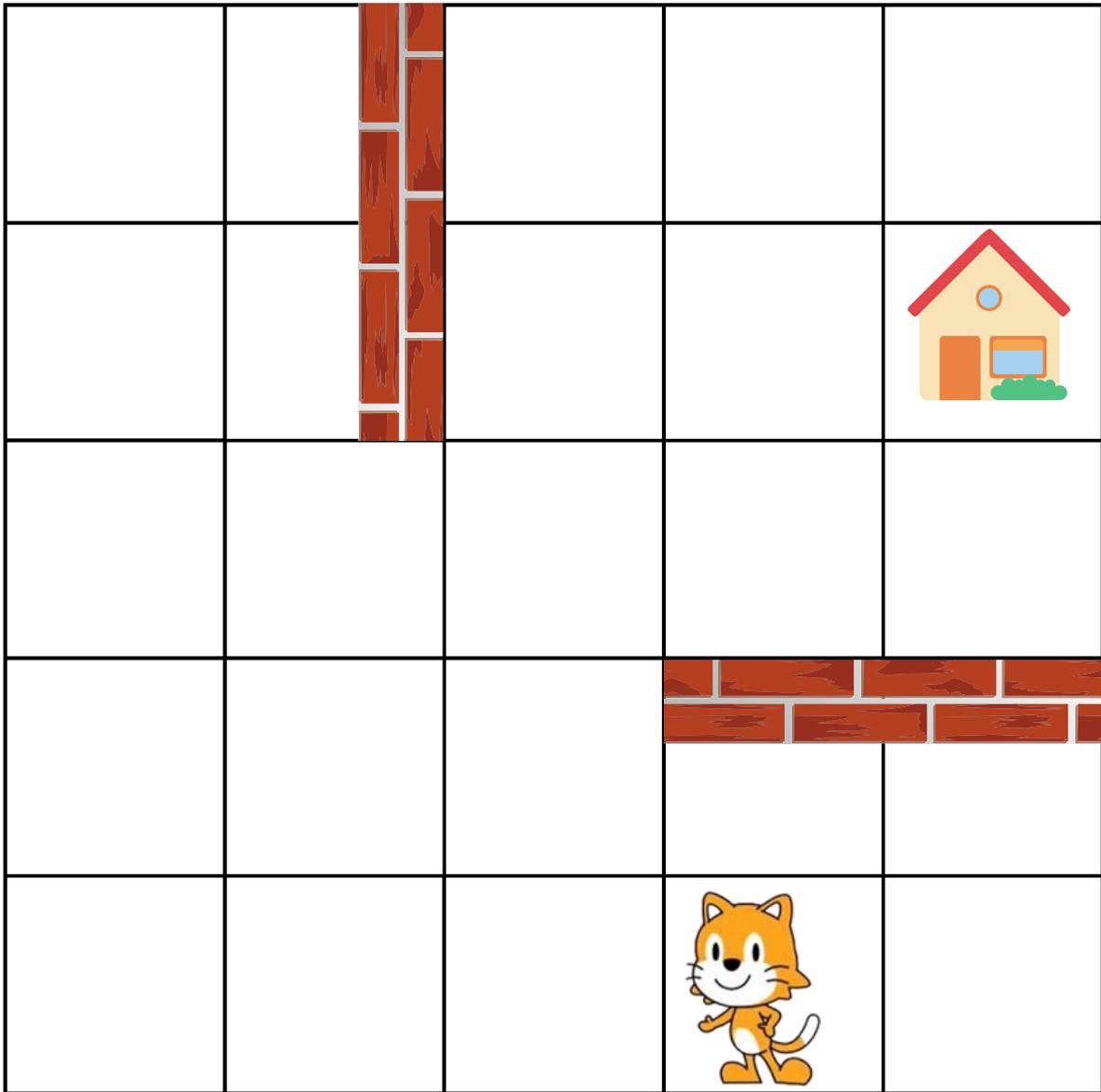


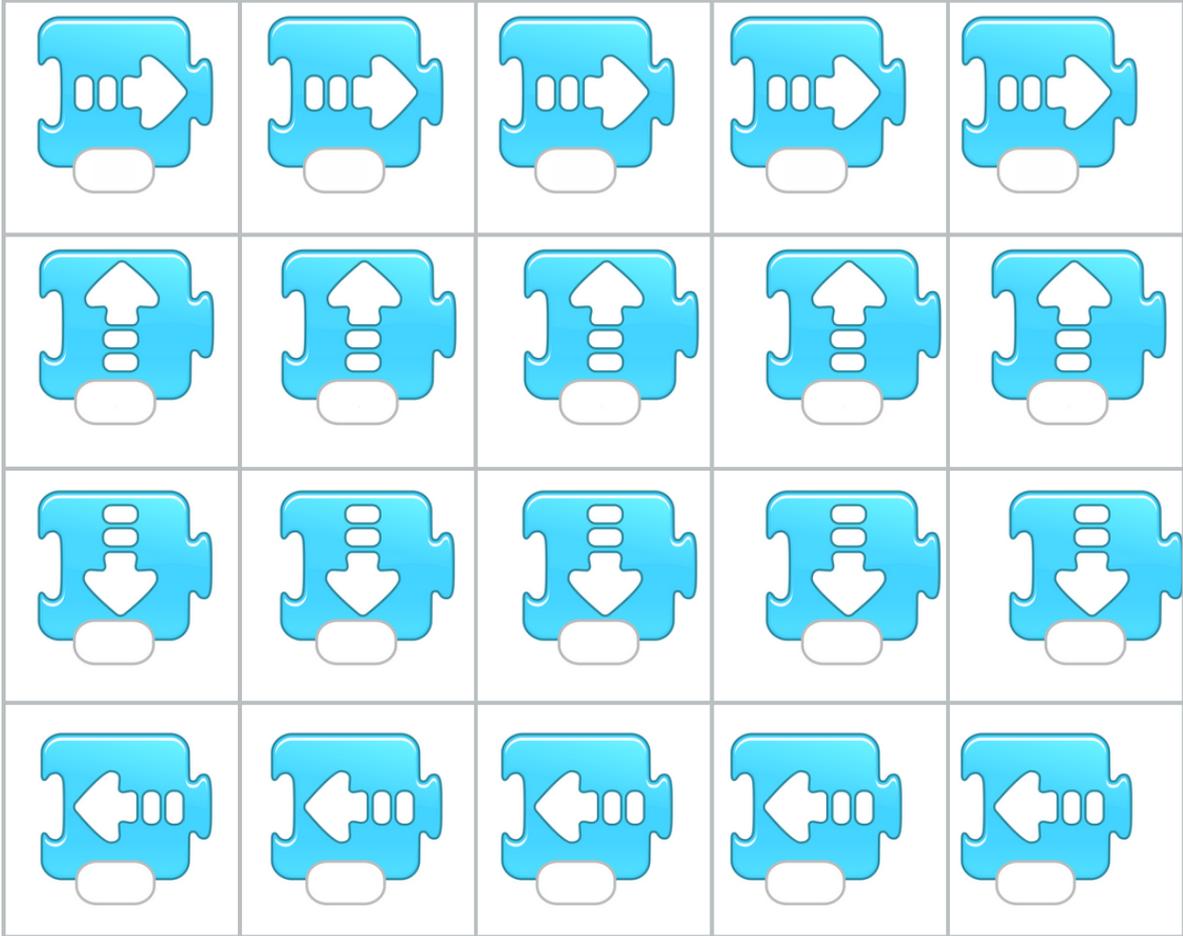
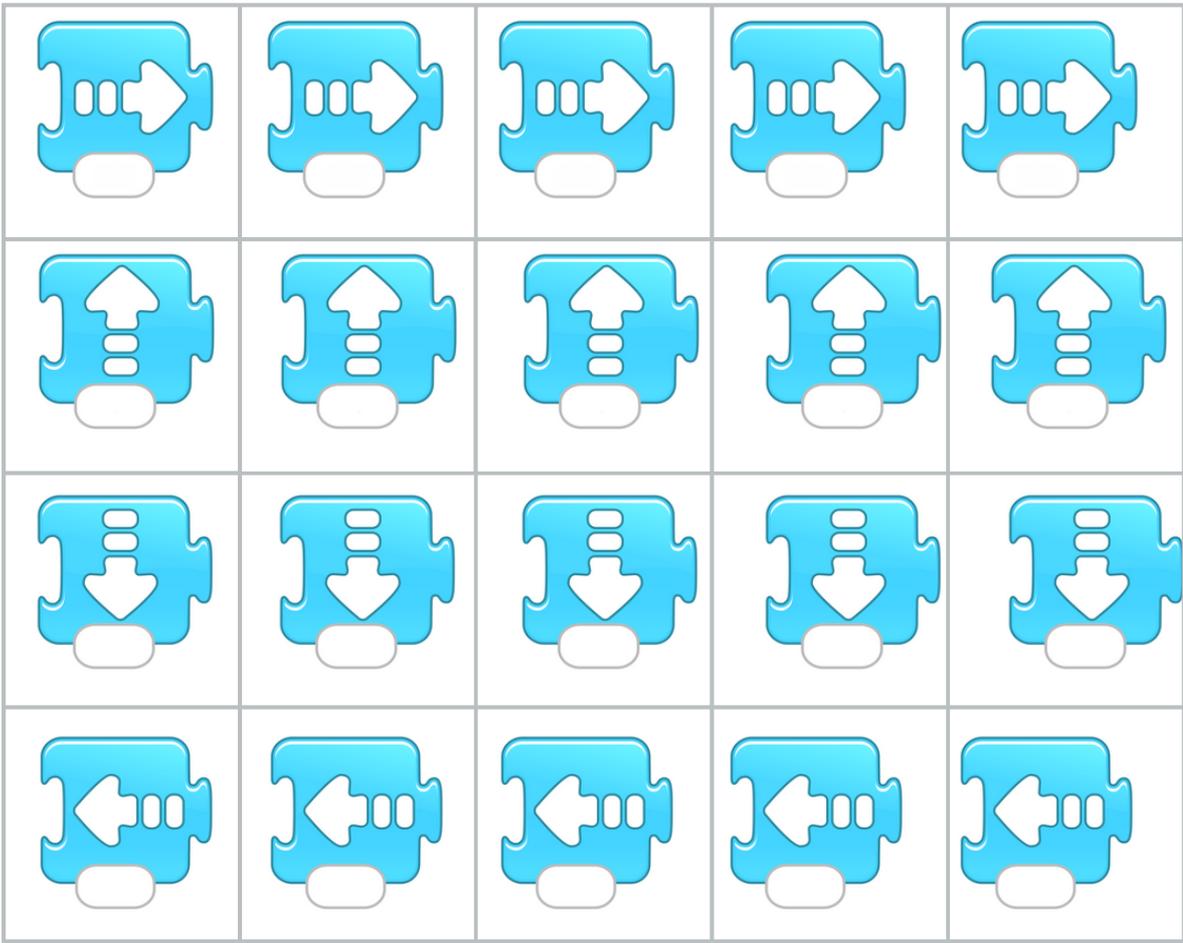
Aide le chat à rentrer chez lui.





Aide le chat à rentrer chez lui.







[www.codenplay.be](http://www.codenplay.be)  
Cantersteen 12  
1000 Bruxelles  
[contact@codenplay.be](mailto:contact@codenplay.be)

**Scratch Jr, je m'initie à la programmation  
2023**

**Autrice : Trichili Sonia**

**Relecture :**

- **Marielle Léonard, Ingénieure d'étude en didactique de l'informatique (Universite de Lille)**
- **Julie Henry et Fanny Boraita (Digifactory ASBL)**