

Défi créatif : Vibot et Scratch se présentent

Évaluation : Pensée informatique

- C3 (Littératie en lien au code et aux algorithmes)
- C6 (Approche agile et itérative)

Dans ce premier défi, nous vous invitons à corriger une coquille textuelle qui s'est glissée dans les blocs de programmation Scratch.

Êtes-vous prêts à relever le défi?

Nous vous invitons à vous connecter à Scratch pour rejoindre le projet suivant:

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/144235341/>

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/144228583/>

(*  Avant de commencer la programmation du défi, n'oubliez pas de remixer le projet en cliquant sur  !)



Dans la partie gauche de l'interface Scratch vous trouverez les blocs de code correspondant à l'animation. Nous vous invitons à modifier le texte ("**Vibbbbbbbot le rrrrrrrobot**") pour que Vibot puisse se présenter avec son vrai nom ("**Vibot le robot**").

- Scratch: "Bonjour!"
- Scratch: "Je m'appelle Scratch! Et toi?"
- Vibot: "Enchanté, Scratch."
- Vibot: "Moi, je m'appelle **Vibbbbbbbot le rrrrrrrobot.**"
- Vibot: "Oups. J'ai fait une erreur dans mon nom."
- Vibot: "Peux-tu m'aider à corriger mon nom?"

Pour réaliser le défi, nous vous invitons à suivre les deux étapes suivantes:

Étape 1. Analyse de la situation (CTc3).

Où se trouve le bloc de code à modifier?

Étape 2. Corriger et tester la solution (CTc6)

Dans l'éditeur Scratch, nous vous invitons à identifier le bloc de code où le nom de Vibot le robot est mal écrit, afin de le corriger.

Défi créatif : Vibot et Scratch se rencontrent

Nous vous invitons à créer votre premier conte Scratch à partir d'un canevas disponible à l'adresse suivante:

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/119727640/>



(* Avant de commencer la programmation du défi, n'oubliez pas de remixer le projet en cliquant sur  !)

Votre création doit correspondre au conte ci-dessous.

Vibot et Scratch sont à la cour d'école.

Scratch s'approche de Vibot.

- Scratch: "Salut! Mon nom est Scratch, es-tu un enfant?"
- Vibot: "Bonjour, mon nom est Vibot, je suis un robot"
- Scratch: "Je sais communiquer avec des robots, j'aime bien leur donner des ordres et leur faire faire des bêtises."
- Vibot: "Nous les robots pouvons exécuter certaines instructions"
- Scratch: "Je connais des instructions qui vont nous permettre faire des bêtises ensemble. Nous allons bien nous entendre ;-)"
- Vibot: "Tu peux me donner une instruction."
- Scratch: "Trace une ligne de couleur bleue".

Après avoir tracé une ligne bleue, Vibot répond à Scratch.

- Vibot: "J'ai tracé une ligne bleue"
- Scratch: "J'aime bien les robots qui obéissent, je t'aime bien Vibot!"

Avant de commencer à programmer, nous vous invitons à lire attentivement le conte et à répondre aux questions réflexives des questions suivantes:

Étape 1. Analyse de la situation.

- Quels sont les personnages ?
- Quelles sont les actions réalisées par chaque personnage ?
- Où se trouvent les personnages ?

Étape 2. Modélisation de la situation.

Nous vous invitons à créer un schéma ou scénarimage du déroulement du conte. Vous pouvez réaliser le schéma sur papier ou sur un autre support.

Étape 3. Écrire de manière intuitive les algorithmes (p.ex. *Quand le programme commence, le personnage Vibot se déplace de 60 pixels à droite.*)

Nous vous invitons à créer un schéma avant de réaliser votre programmation.

Une fois le conte finalisé vous pouvez l'enregistrer et le partager.