

Exemple

# CODER POUR L'INCLUSION

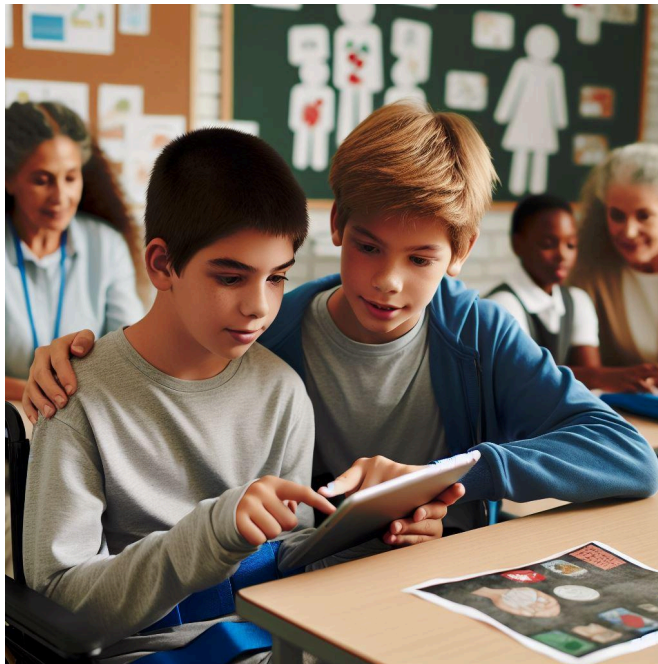


Image générée par Copilot

**Programmations personnalisées à l'intention des élèves de  
l'école spécialisée de l'Envol**

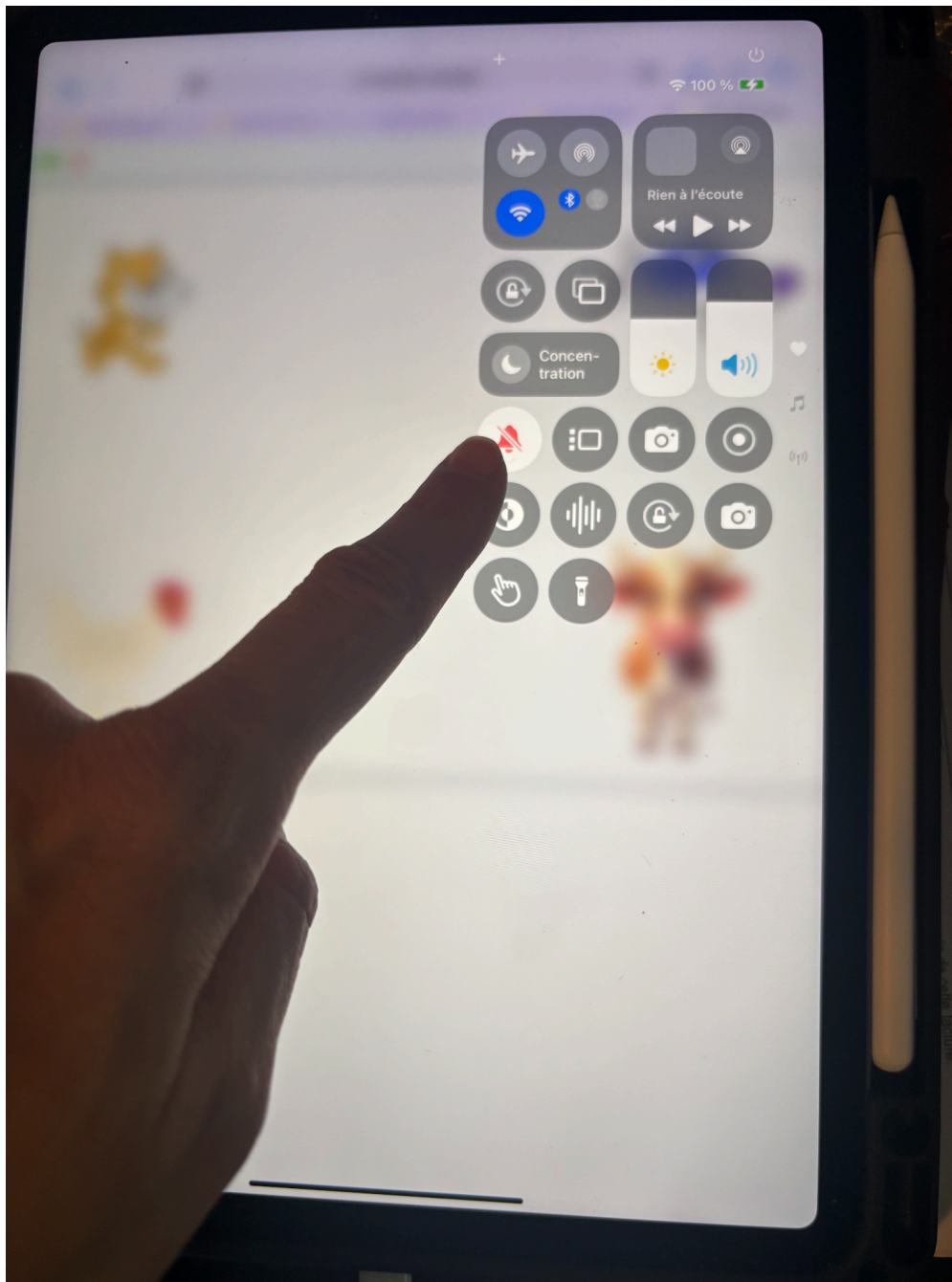
**Collaboration avec les élèves programmeurs de 6<sup>e</sup> année des classes de  
mesdames Rachel Beaulieu et Catherine Richard de l'école de l'Arc-en-Ciel**

**Jessy Rodrigue PPN, Sabine Brault PPP**

**Centre de services scolaires des Premières-Seigneuries**

## Problème de son dans Scratch, sur iPad?

Parfois, le son du iPad est automatiquement désactivé. Pour activer le son, il faut vous rendre dans le centre de contrôle du iPad et désactiver la petite cloche silencieuse, en s'assurant que la petite barre est enlevée.



# Nom : Alexis

**Membres de l'équipe :** Charles-Olivier et Clément

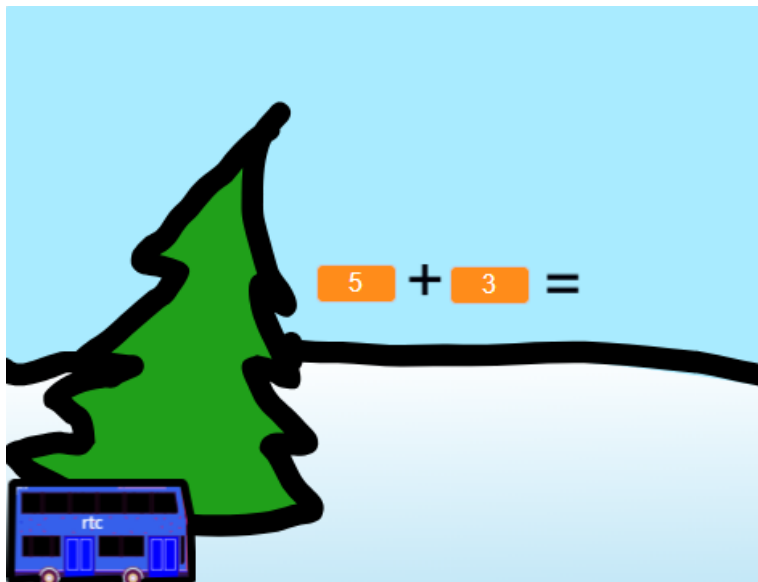
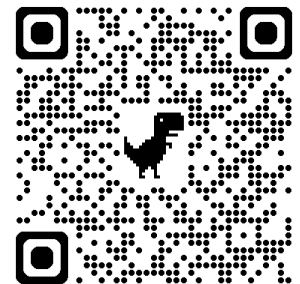
**But du jeu :** Addition sans retenu

**Ce que l'élève doit faire :** Je clique sur l'autobus pour démarrer le jeu. Je fais les additions proposées. J'écris le résultat dans la case blanche prévue à cet effet. Si je réussis, l'autobus avancera et amènera une nouvelle addition. Si je me trompe, le jeu recommence.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1134166295>

**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



# Nom : Loïk

**Membres de l'équipe :** Jolane et Luka

**But du jeu :** Addition et mois de l'année

**Ce que l'élève doit faire :** Je dois calculer les animaux et déplacer le bon chiffre dans le carré blanc. Je dois déplacer l'image sur le bon calendrier.

**Lien du jeu et code QR :**

<https://scratch.mit.edu/projects/1139010480>

<https://scratch.mit.edu/projects/1130772075>

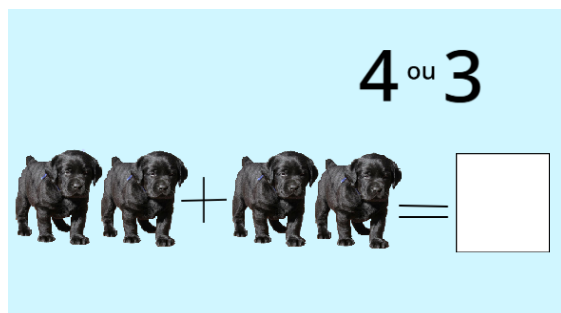
<https://scratch.mit.edu/projects/1139954794>

<https://scratch.mit.edu/projects/1140117574>

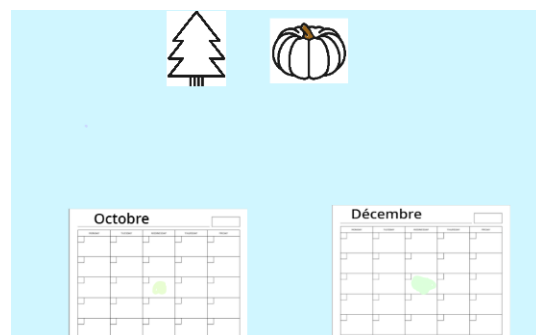
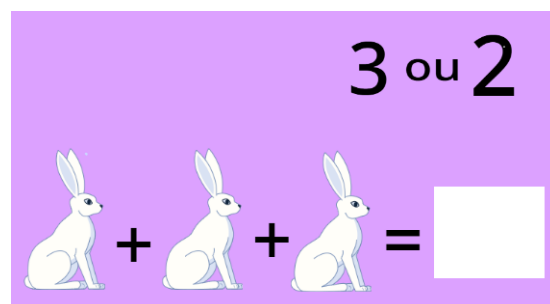


**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



3 ou 5



**Nom : Eva-Rose**

**Membres de l'équipe :** Leah et Élianne

**But du jeu :** Associer les bonnes couleurs, dénombrement

**Ce que l'élève doit faire :** J'appuie sur le drapeau vert. Je dois déplacer les images aux bons endroits selon les couleurs. Je dois aussi calculer le nombre de carrés.

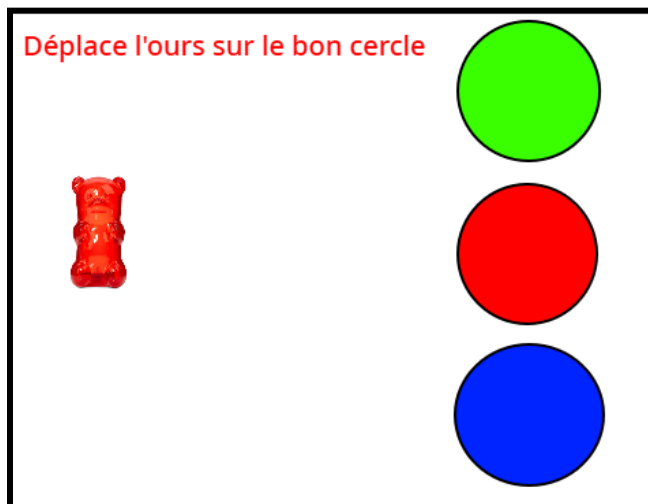
**Lien du jeu et code QR :**

<https://scratch.mit.edu/projects/1148471109>



**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



**Nom :** Ève

**Membres de l'équipe :** Laurie et Charles

**But du jeu :** Identifier la couleur

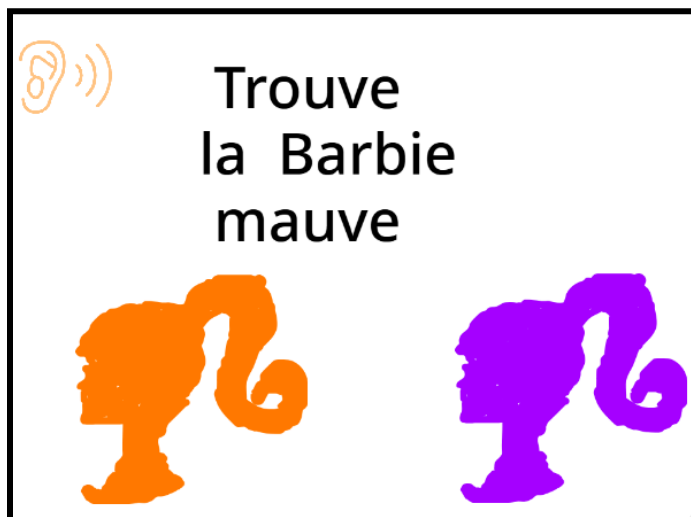
**Ce que l'élève doit faire :** Je dois toucher l'oreille et écouter la consigne. Deux défis sont proposés. J'appuie sur la flèche qui tourne pour recommencer le jeu.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130771560>



**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI





**Nom :** Tommy

**Membres de l'équipe :** Eva et Megan

**But du jeu :** Association de nombres

**Ce que l'élève doit faire :** J'entends et je vois le nombre momentanément, je dois

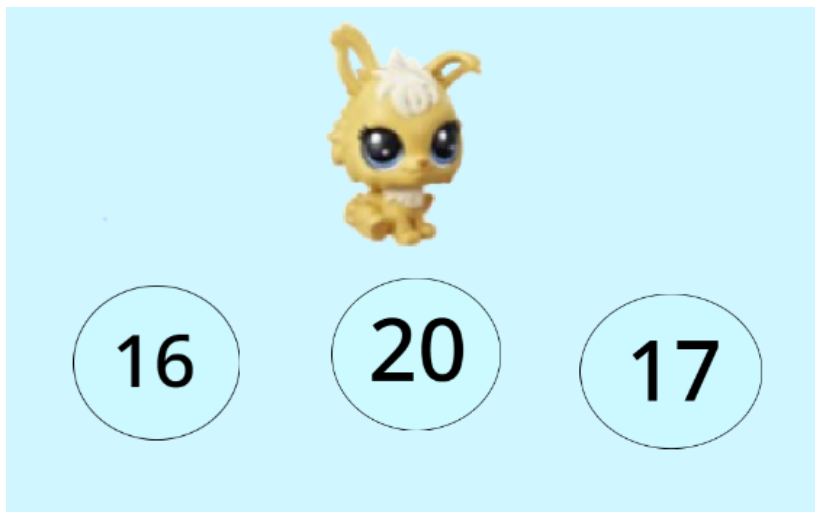
l'associer au bon nombre parmi les choix.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130801364>



**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



**Nom : Maeva**

**Membres de l'équipe :** Jayden et Tristan

**But du jeu :** Mettre les animaux en ordre croissant

**Ce que l'élève doit faire :** Je touche à « Les règles » pour entendre les consignes du jeu.

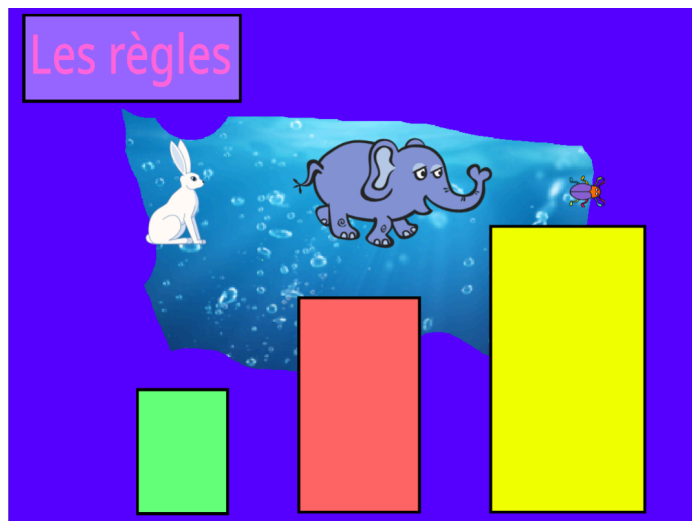
Je déplace avec mon doigt l'éléphant sur la case jaune. Lorsque l'éléphant est sur la case jaune, j'appuie sur l'éléphant pour confirmer. Si la réponse est bonne, un son disant "bravo!" se fera entendre. Si la réponse n'est pas bonne, on n'entend rien.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130770955>



**Appareils compatibles :**

- iPad
- TNI
- Chromebook



**Nom : Sara-Jane**

**Membres de l'équipe :**

**But du jeu :** Association animal-nourriture et animal-habitat

**Ce que l'élève doit faire :** Je dois déplacer l'animal vers ce qu'il mange. Une fois que je suis sur la nourriture, je touche à nouveau à l'animal pour confirmer. Si c'est la bonne réponse, un crochet vert apparaît. Je fais la même chose avec l'animal et l'habitat.

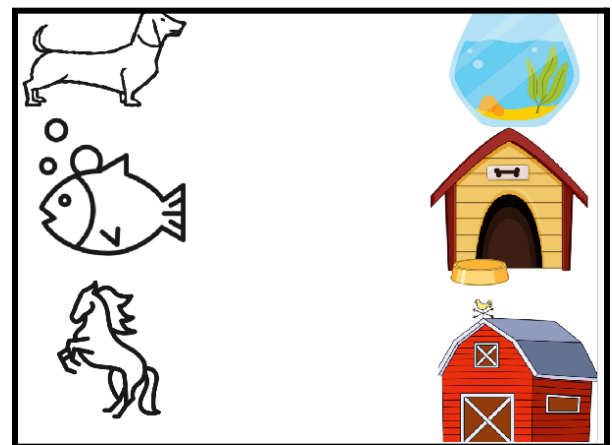
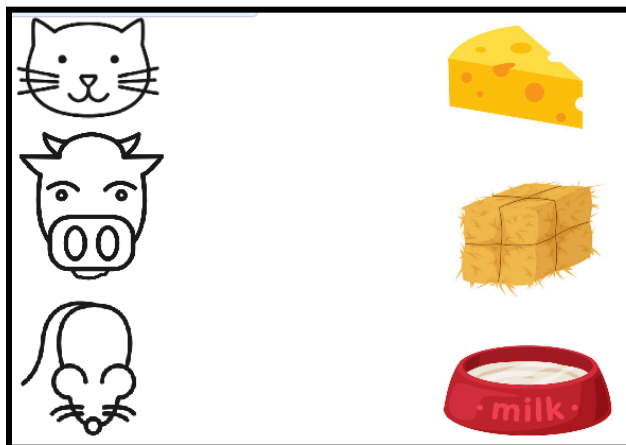
**Lien du jeu et code QR :**

<https://scratch.mit.edu/projects/1130772062>

<https://scratch.mit.edu/projects/1136884219>

**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



**Nom : Caleb**

**Membres de l'équipe :** Eduardo et Caleb

**But du jeu :** Épeler et compter

**Ce que l'élève doit faire :** Je dois placer les lettres de mon prénom dans le bon ordre en

les plaçant correctement à l'intérieur du rectangle.. Je valide en appuyant sur la lettre.

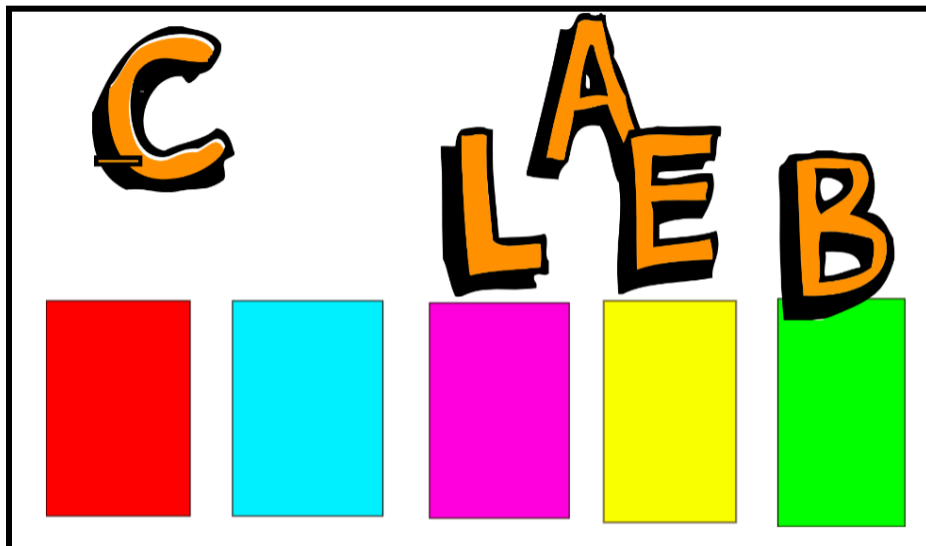
Ensuite, je dois dire les lettres. Enfin, je dois les compter.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1136324933>



**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



**Nom :** Hayden

**Membres de l'équipe :** Abby et Olivia

**But du jeu :** Toucher de façon précise, identifier l'animal

**Ce que l'élève doit faire :** Dans le premier jeu, je dois toucher les 6 balles jaunes. Dans le deuxième jeu, je dois écouter les consignes et toucher l'animal demandé.

**Lien du jeu et code QR :**

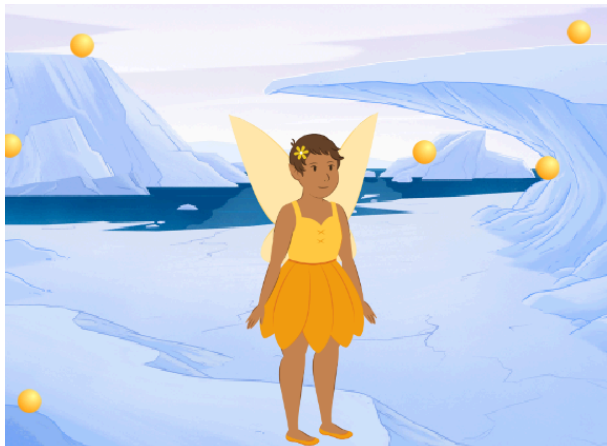
<https://scratch.mit.edu/projects/1136305215>

<https://scratch.mit.edu/projects/1130771283>



**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



**Nom :** Yani

**Membres de l'équipe :** Sophie et Daphnée

**But du jeu :** Association de chiffres

**Ce que l'élève doit faire :** Je dois déplacer le dé vers le bon chiffre et appuyer dessus pour valider.

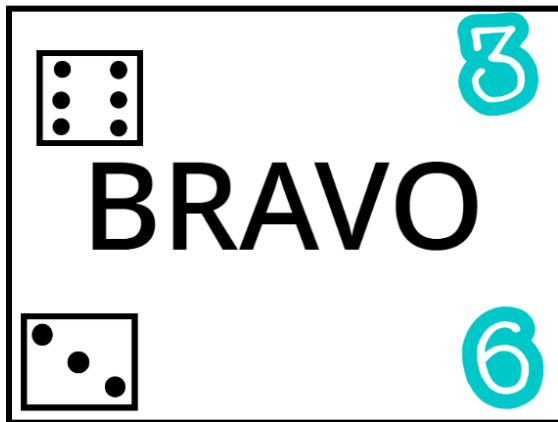
**Lien du jeu et code QR :**

<https://scratch.mit.edu/projects/1130766166>



**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



Nom : Nathan

**Membres de l'équipe :** Mariana et Raphaëlle

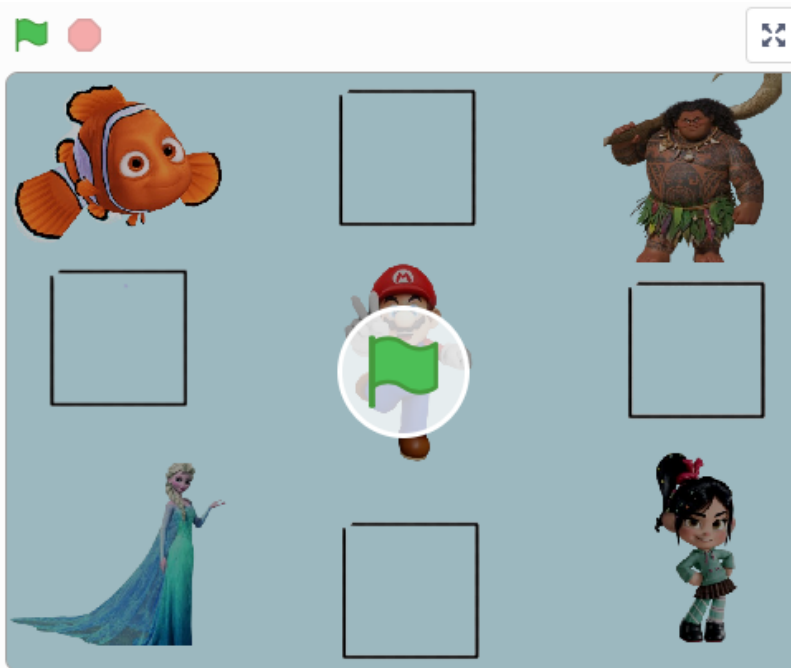
**But du jeu :** Organisation spatiale

**Ce que l'élève doit faire :** Après avoir appuyé sur le drapeau vert du départ, une consigne sera donnée afin de faire déplacer, par l'élève, le personnage nommé à l'endroit demandé. L'élève a 3 missions à effectuer.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1123767221>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



**Nom : Naïma**

**Membres de l'équipe : Vignie**

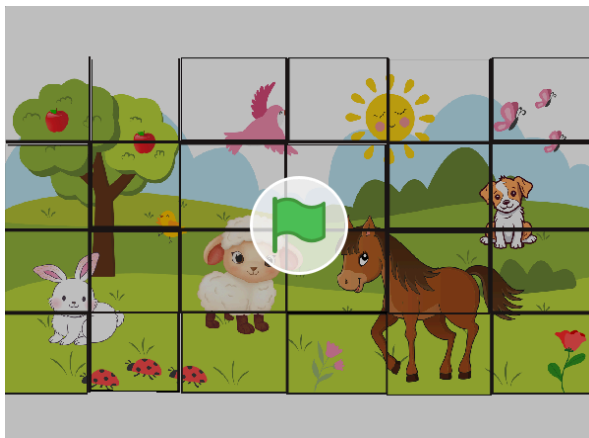
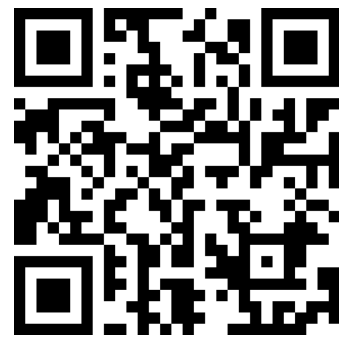
**But du jeu :** Mettre toutes les pièces de casse-tête à la bonne place afin de recréer l'image.

**Ce que l'élève doit faire :** je déplace avec mon doigt la pièce de casse-tête dans la case correspondante. Lorsque la pièce de casse-tête est sur la case jaune, j'appuie dessus pour confirmer. Aucun son n'est produit.

**Lien du jeu:** <https://scratch.mit.edu/projects/1134113092>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI





**Nom : Juliette**

**Membres de l'équipe :** Rubis et Mélo

**But du jeu :** Respecter les consignes pour créer les commandes de crème glacée demandées

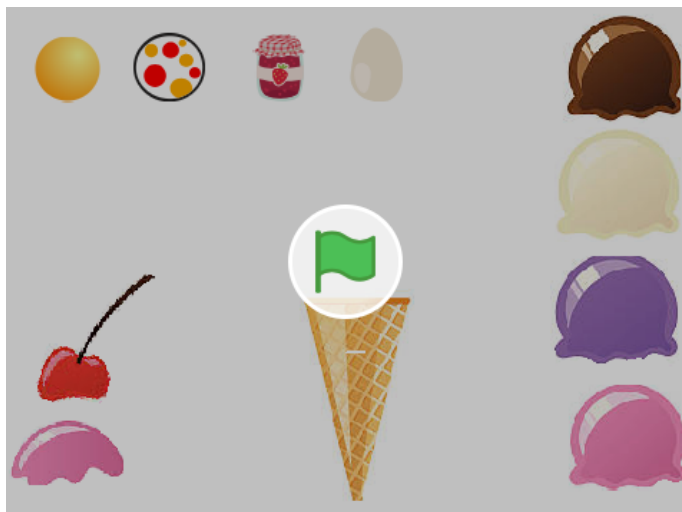
**Ce que l'élève doit faire :** Des consignes seront données pour que l'élève puisse bâtir son cornet de crème glacée. Les 4 items en haut à gauche de l'écran représentent les 4 niveaux à atteindre (1 par item). L'élève doit toucher les images en haut à gauche pour entendre la consigne, la balle jaune étant le niveau 1.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130828397>



**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



**Nom :** Anaël

**Membres de l'équipe :** Rebecca et Milia-Rose

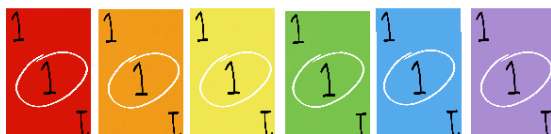
**But du jeu :** Placer les cartes Uno aux couleurs correspondantes.

**Ce que l'élève doit faire :** je déplace avec mon doigt la carte Uno rouge dans l'encadré rouge. Une fois déplacé une par dessus l'autre, j'appuie à nouveau sur la carte pour confirmer et un son de célébration se fait entendre.

**Lien du jeu:** <https://scratch.mit.edu/projects/1130772571>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



**Nom : Jarod**

**Membres de l'équipe :** Logan et Bryan

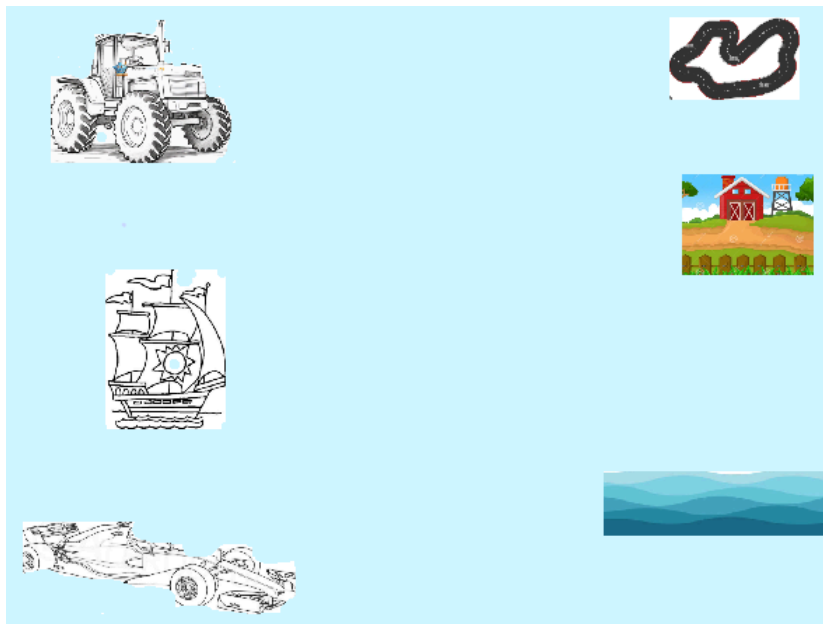
**But du jeu :** Placer les véhicules aux bons endroits associés.

**Ce que l'élève doit faire :** je déplace avec mon doigt le tracteur vers la ferme. Une fois déplacé un par-dessus l'autre, j'appuie à nouveau sur le tracteur pour confirmer et un son de tracteur se fait entendre.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130768495>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



**Nom : Fatou**

**Membres de l'équipe :** Charles-Olivier et Clément

**But du jeu :** Reconnaître les quatre coins de l'écran, action-réaction

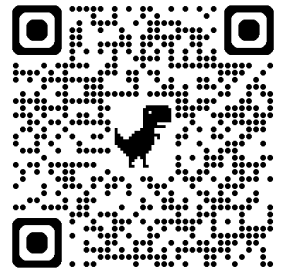
**Ce que l'élève doit faire :** Je touche un animal dans l'un des quatre coins de l'écran.

J'entends le son de cet animal et de quel animal il s'agit. Par exemple, si je touche le chien en haut à droite, j'entends : « wouf! Je suis un chien! »

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130784064>

**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et souris)
- iPad
- TNI



**Nom :** Mahély

**Membres de l'équipe :** Lauryanne et Gabrielle

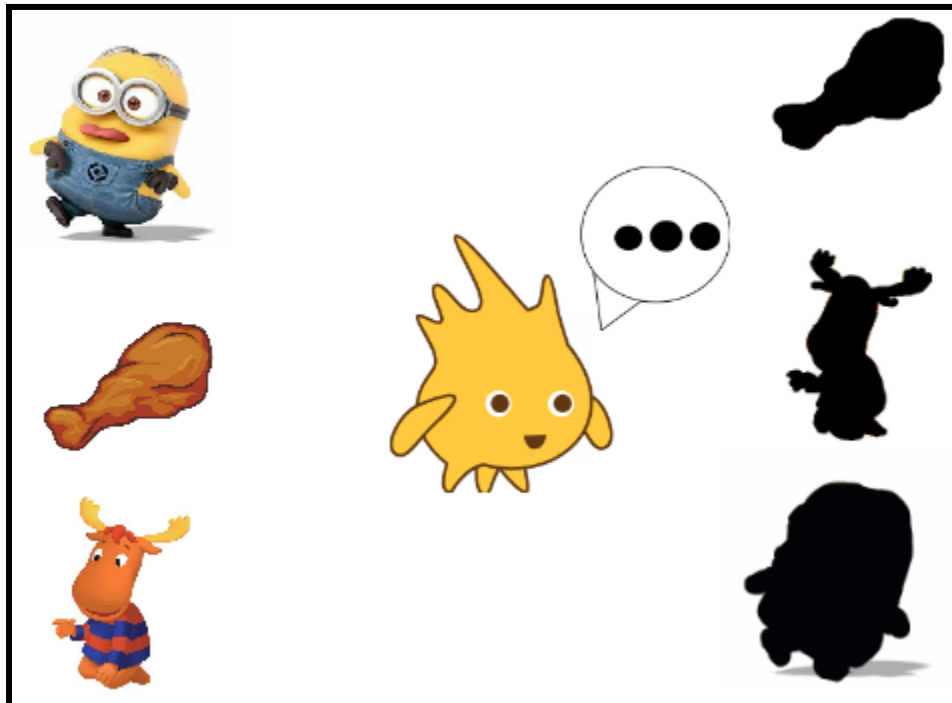
**But du jeu :** Associer l'image à son ombre

**Ce que l'élève doit faire :** Je dois associer chaque image à son ombre. Une fois que c'est fait, j'appuie sur le bouton rouge et une chanson démarre pour me féliciter.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1122682146>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



# Nom : Ryan

**Membres de l'équipe :** Anne-Sophie et Naomie

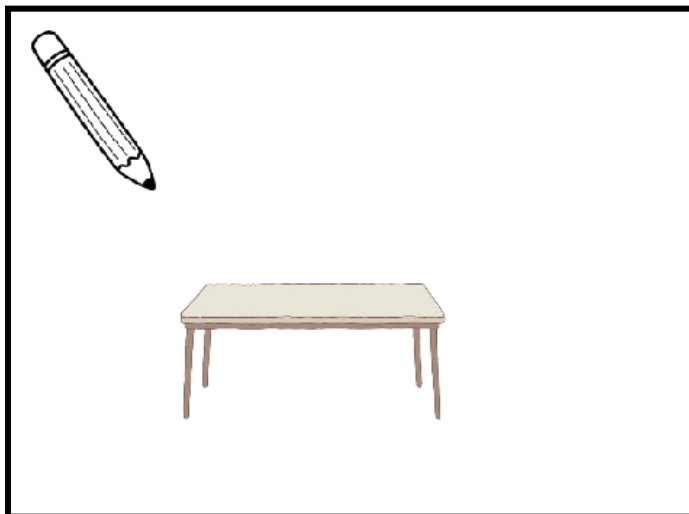
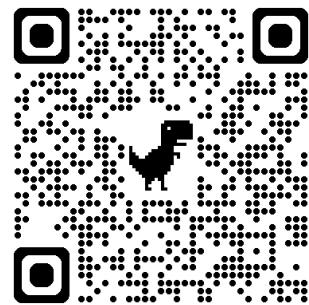
**But du jeu :** Placer le crayon sur la table.

**Ce que l'élève doit faire :** je déplace avec mon doigt le crayon vers la table. Une fois déplacé un par-dessus l'autre, je clique pour confirmer et une musique se fait entendre. Pour faire arrêter la musique, je déplace avec mon doigt le crayon afin qu'il ne touche plus à la table et je clique dessus à nouveau pour confirmer.

**Lien:** <https://scratch.mit.edu/projects/1130768127>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



**Nom : Mia**

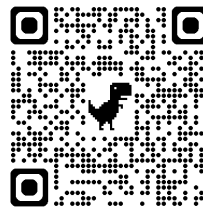
**Membres de l'équipe :** Will et Alexis

**But du jeu :** Coordination oeil-main

**Ce que l'élève doit faire :** Je dois toucher le cercle jaune pour commencer le jeu. Ensuite, je dois tenter de toucher Thomas Le Train, qui se déplace à différentes vitesses.

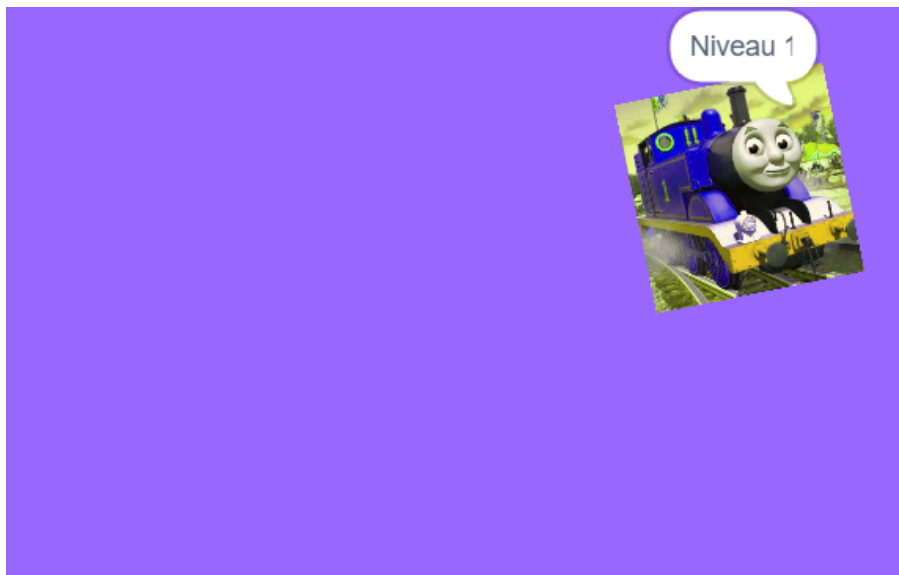
**Lien du jeu et code QR :**

<https://scratch.mit.edu/projects/1130766671/>



**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et clavier/souris)
- iPad
- TNI



**Nom : James**

**Membres de l'équipe :** William et Zachary

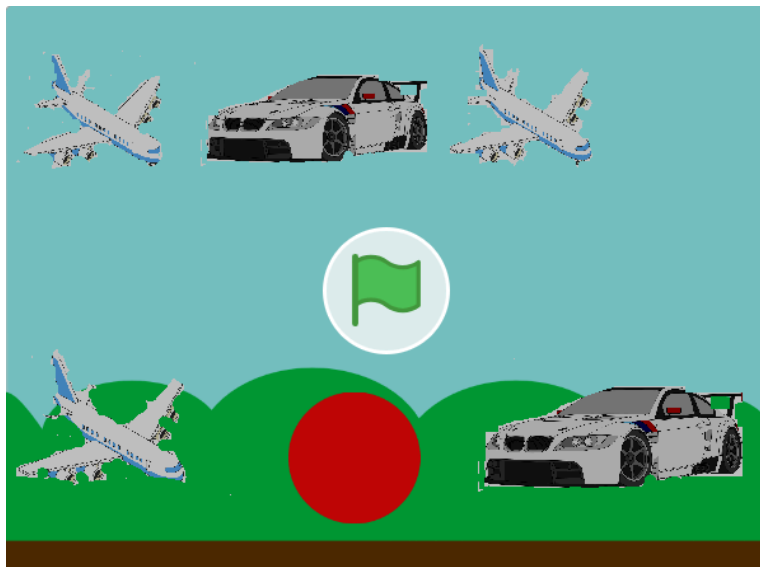
**But du jeu :** Peser sur l'avion ou sur l'auto pour choisir le prochain item à mettre dans la suite logique.

**Ce que l'élève doit faire :** je pèse avec mon doigt l'auto pour la sélectionner. Aucun son n'est produit.

**Lien du jeu :** <https://scratch.mit.edu/projects/1134107906>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI





# Nom : Christophe

**Membres de l'équipe :** Ahmed et Zachary

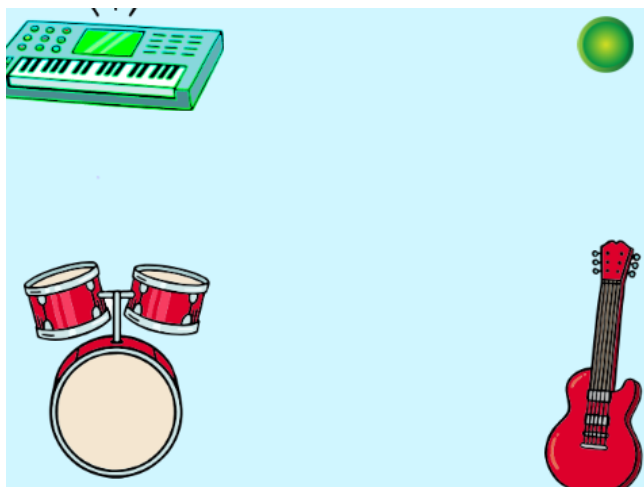
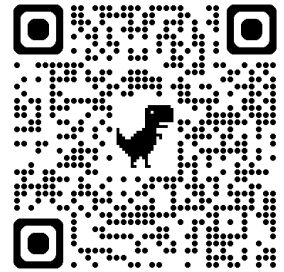
**But du jeu :** Reconnaître les quatre coins de l'écran, action-réaction

**Ce que l'élève doit faire :** Je touche un instrument de musique dans l'un des trois coins de l'écran. J'entends le son de l'instrument. Par exemple, si je touche le piano en haut à gauche, j'entends le son du piano. Je peux toucher la guitare pour ajouter un deuxième son. Pour arrêter les sons, j'appuie sur la pastille verte, en haut à droite.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1122681560/>

**Appareils compatibles :**

- Chromebook (tactile et souris)
- iPad
- TNI



**Nom :** Logan

**Membres de l'équipe :** Olivia et Coralie

**But du jeu :** Habiller la poupée, la nourrir et la réchauffer.

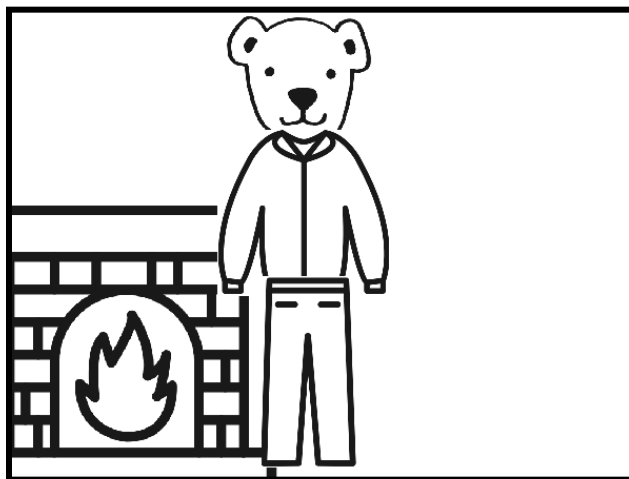
**Ce que l'élève doit faire :** je déplace avec mon doigt la chemise en dessous de la tête de la poupée. Je clique sur la touche de la lettre *a* pour faire apparaître la pomme. Lorsque la chemise est placée, j'appuie dessus pour confirmer. Des enregistrements se feront entendre à chaque action.

\*\*\*L'élève doit utiliser des touches du clavier pour confirmer les actions, la présence d'un adulte sera donc probablement nécessaire.

**Lien du jeu :** <https://scratch.mit.edu/projects/1123762968>

**Appareils compatibles :**

- Chromebook



**Nom : Paul**

**Membres de l'équipe :** Sophia

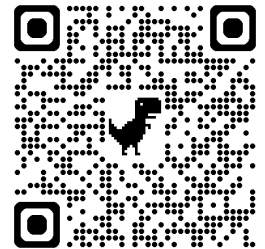
**But du jeu :** Reconnaître les lettres de l'alphabet et entendre le son des animaux

**Ce que l'élève doit faire :** L'élève doit appuyer sur une lettre à la fois pour que le son d'un animal puisse jouer. Chaque lettre émet le son d'un animal qui débute par cette lettre (V:vache).

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130771210>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook
- TNI



# Nom : Ethan

**Membres de l'équipe :** Cédric

**But du jeu :** Relier le moyen de transport à son environnement

**Ce que l'élève doit faire :** Je dois déplacer le moyen de transport au bon environnement, et toucher à nouveau le moyen de transport pour confirmer. Par exemple, je déplace l'avion dans les nuages. Pour confirmer, je touche une seconde fois l'avion sur les nuages. Si c'est la bonne réponse, j'entends le bruit du moyen de transport. Si ce n'est pas la bonne réponse, je n'entends rien.

**Lien du jeu et code QR :** <https://scratch.mit.edu/projects/1130770630>

**Appareils compatibles :**

- iPad
- Chromebook (tactile et souris)
- TNI

