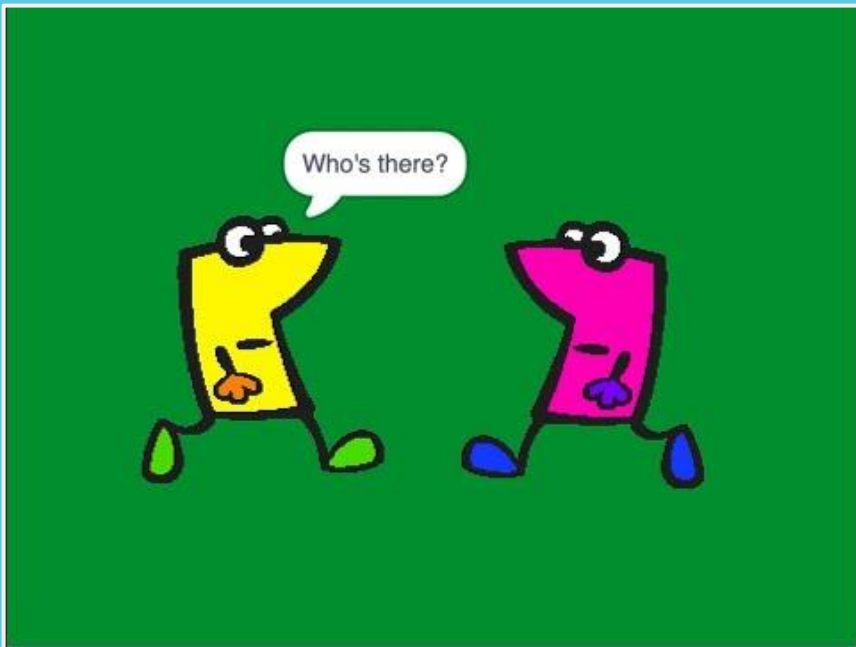


Envoyer un message

Nom

Nom d'utilisateur

Je crée un projet qui utilise les blocs "messages".



Clique sur la vidéo pour en savoir plus!

Que veux-tu faire?

- [J'explore le studio pour avoir des idées](#)
- [Je crée mon projet](#)
- [Je ne reste pas bloqué](#)
- [Je partage avec un coeur ou une étoile](#)
- [Je mûris mon projet dans mon journal](#)
- [Je m'auto-évalue](#)

Nom

Nom d'utilisateur

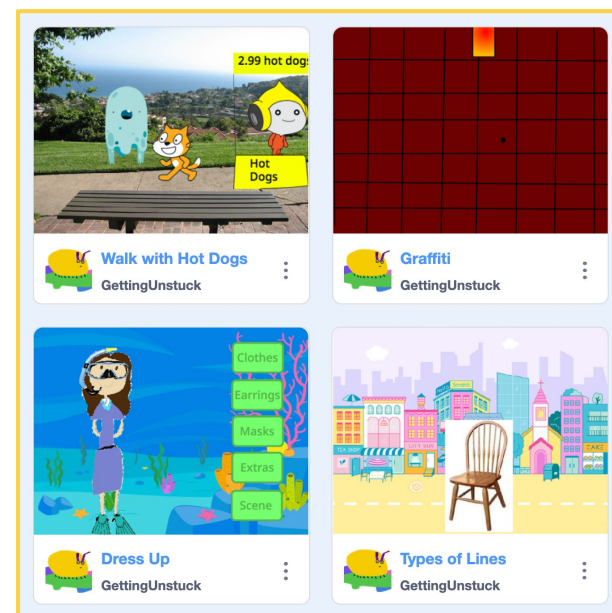
Trouve l'inspiration en regardant les projets déjà créés!

1. Clique ici: scratch.mit.edu/studios/27321005
2. Parcoure les projets du studio.
Choisis un projet que tu trouves intéressant.

Pourquoi as-tu choisi ce projet?

3. Clique sur le projet puis sur "regarder à l'intérieur"
4. Cherche les blocs "envoyer le message" et "quand je reçois".

Que se passe-t-il quand le message est envoyé?



Te crée Message	Nom	
	Nom d'utilisateur	

**Crée un projet dans le lequel tu utilise les blocs
"envoyer le message" et "quand je reçois".**

Lien du studio		Lien du projet	
----------------	--	----------------	--

Pour commencer

- ☐ Connecte-toi sur [Scratch](#).
- ☐ Clique sur "créer".
- ☐ Clique sur "partager"
- ☐ Commence à créer ton projet!

Pour continuer

Tu es bloqué? Regarde les tutoriels en haut de la page!

Fini? Tu peux trouver ici des idées pour la suite:

scratch.mit.edu/projects/541477729

Pour finir

- ☐ Clique sur "voir la page du projet" en haut.
Dans "instructions" explique comment utiliser ton projet
- ☐ Complète "Notes et crédits"

Blocs à utiliser

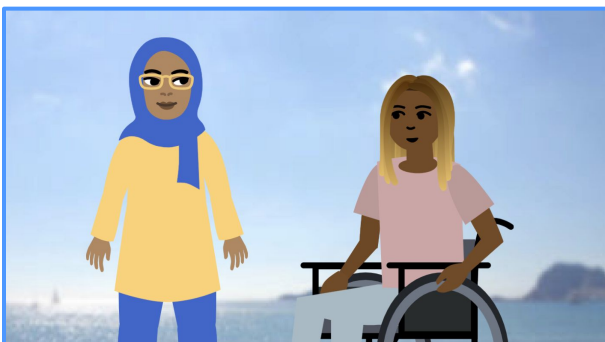


Stratégies

Nom

Nom d'utilisateur

C'est normal de bloquer, cela fait partie du processus de création! Voilà ce qui peut t'aider:



Demande de l'aide

Tes camarades peuvent avoir rencontré le même problème! Ils auront peut-être la solution.

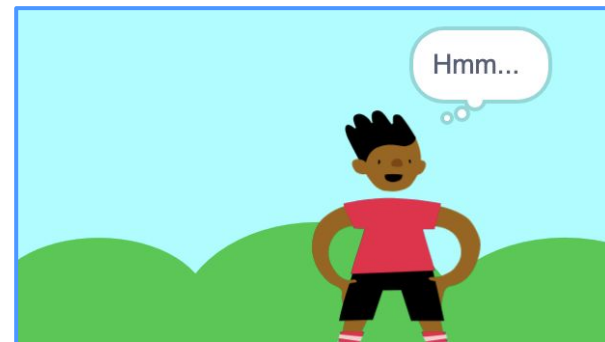
Montre ton projet à un camarade! Et demande-lui de t'aider.



Dans Scratch

Tu peux faire une recherche dans Scratch, en tapant "tutoriel" + *[ce que tu veux]*.

Par exemple, tu peux rechercher "tutoriel score" ou "tutoriel points".



Un petit objectif

Quand on a de grandes idées, il est parfois difficile de savoir par où commencer!

Ecris une étape que tu veux réaliser aujourd'hui dans *Notes et Crédits*.

Quelles stratégies as-tu essayées pour ton projet? Laquelle a marché?

Coeurs et étoiles

Nom

Nom d'utilisateur

Tu as partagé ton projet avec tes camarades: ils pourront te dire ce qu'ils en pensent!

1. Montre ton projet à un camarade.
2. Demande-lui une chose qu'il a aimée dans ton projet.



Ce que je
préfère, c'est...



J'aime la façon
dont tu as... car...



Tu devrais
continuer à....

3. Demande comment tu pourrais améliorer ton projet.



Et si tu...



Ensuite, tu
pourrais...



Tu peux essayer
de...

4. A ton tour de dire ce que tu penses du projet de ton camarade!!

Je réfléchis	Mon journal	Nom	
		Nom d'utilisateur	

Complète le tableau ci-dessous avec tes idées, tes réflexions (mots, dessins).
 Tu peux pour cela utiliser les bulles ci-dessous!

Aujourd'hui j'ai appris...	J'ai besoin d'aide pour...	Je me demande comment je pourrais...	Je suis fier de...
----------------------------	----------------------------	--------------------------------------	--------------------

Date	Réflexion	Réponse prof

Je
réfléchis

Je m'auto-évalue

Nom

Nom d'utilisateur

Complète chaque case avec quelque chose dont tu es fier	Attentes	Complète chaque case avec une idée supplémentaire
	Personnalisation: J'ai personnalisé mon projet, le lutin, ou la scène pour obtenir l'effet que je voulais.	
	Consigne: Mon projet comporte des blocs "message".	
	Entraide: J'ai aidé un camarade et un autre camarade m'a aidé.	
	Effort: Je me suis accroché et j'ai essayé plusieurs stratégies pour résoudre les problèmes.	

Où as-tu trouvé l'inspiration?

Que souhaites-tu ajouter?

Réponse du professeur:

J'explore

Recherche d'idées

Nom

Nom d'utilisateur

Cherchons des idées de projet. Commençons avec ce qui s'est passé hier.
Qu'as-tu fait? Vu ou entendu? Remarqué?

Ecris trois choses que tu as faites hier.

Dessine-toi en train de faire une activité qui te plaît.

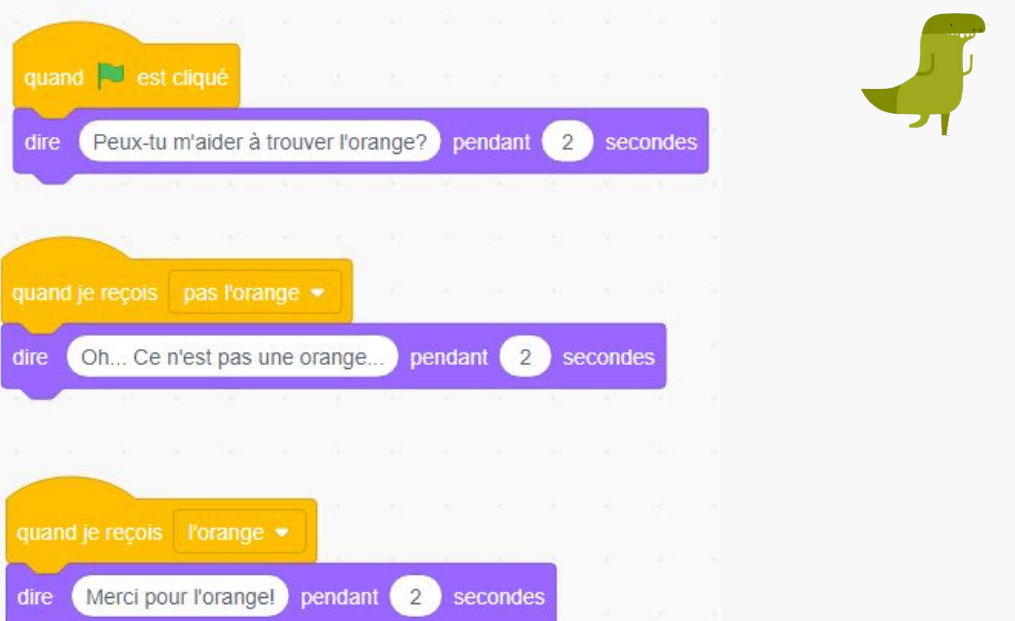
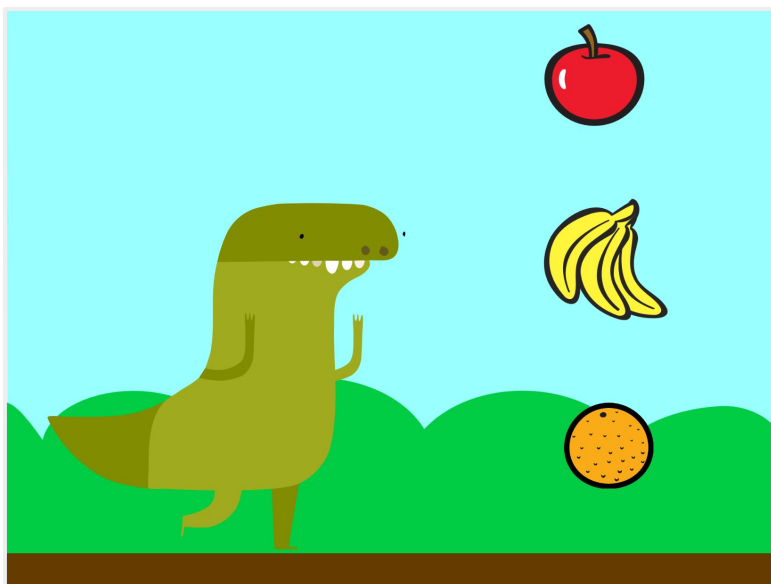
Dessine quelque chose que tu as vu hier.

Ecris une idée de projet.
Parles-en à un camarade!

Lis-moi!

Nom

Nom d'utilisateur



```
graph TD
    A[quand le drapeau est cliqué] --> B[dire Peux-tu m'aider à trouver l'orange? pendant 2 secondes]
    B --> C[quand je reçois pas l'orange]
    C --> D[dire Oh... Ce n'est pas une orange... pendant 2 secondes]
    D --> E[quand je reçois l'orange]
    E --> F[dire Merci pour l'orange! pendant 2 secondes]
```

quand le drapeau est cliqué

dire Peux-tu m'aider à trouver l'orange? pendant 2 secondes

quand je reçois pas l'orange

dire Oh... Ce n'est pas une orange... pendant 2 secondes

quand je reçois l'orange

dire Merci pour l'orange! pendant 2 secondes

Lis le programme ci-contre.
Que se passe-t-il dans ce projet?



quand ce sprite est cliqué

envoyer à tous pas l'orange



quand ce sprite est cliqué

envoyer à tous pas l'orange



quand ce sprite est cliqué

envoyer à tous l'orange

Je crée

Je planifie

Nom

Nom d'utilisateur

Ecris ou dessine tes idées concernant ton projet :

De quoi parle ton projet?

Que va-t-il se passer?

A quoi va servir le message?

Qui va envoyer le message? Un lutin? L'arrière-plan?

Qui va recevoir le message?

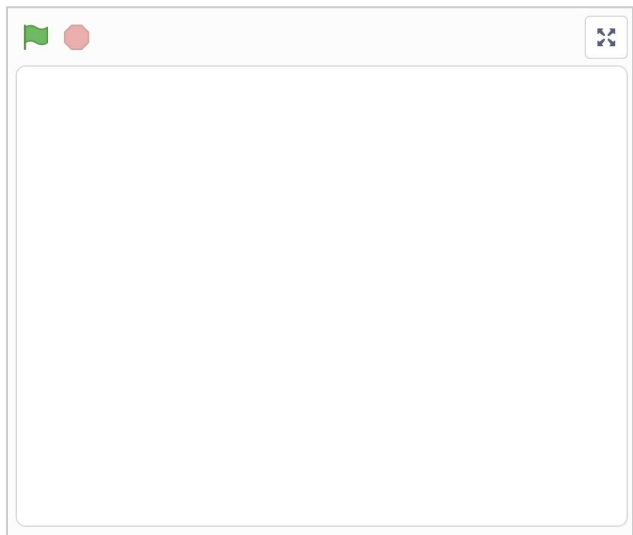
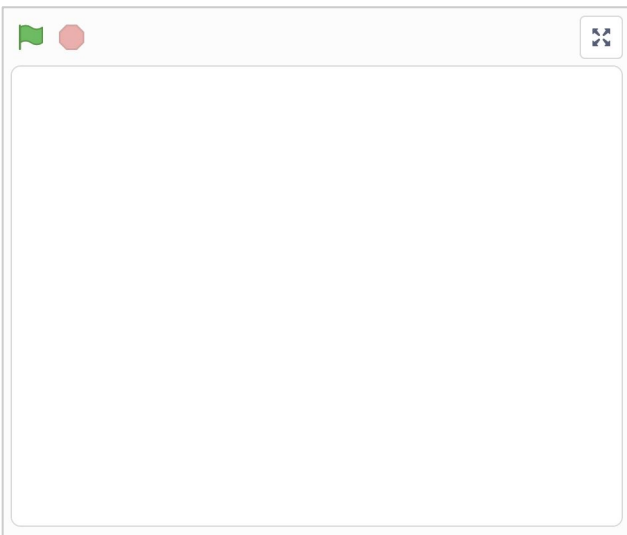
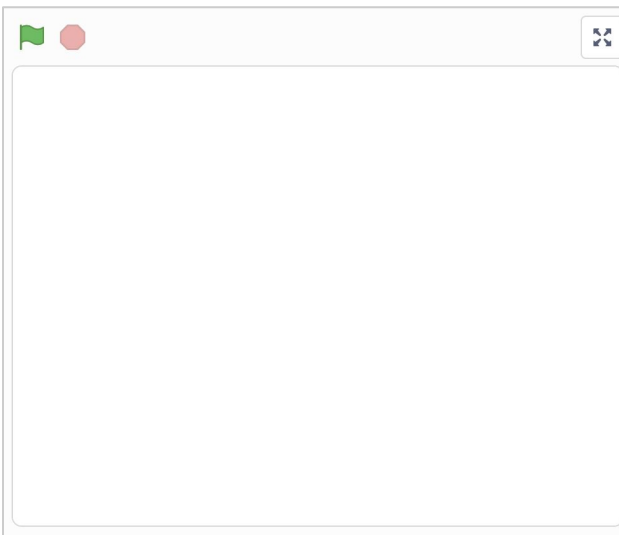
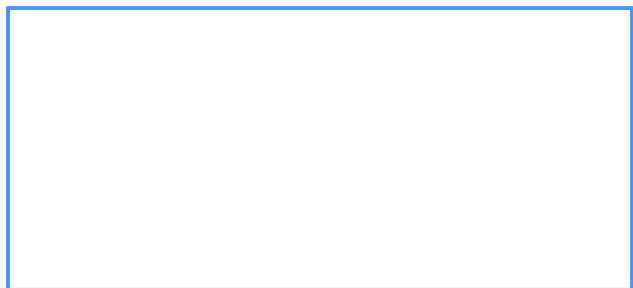
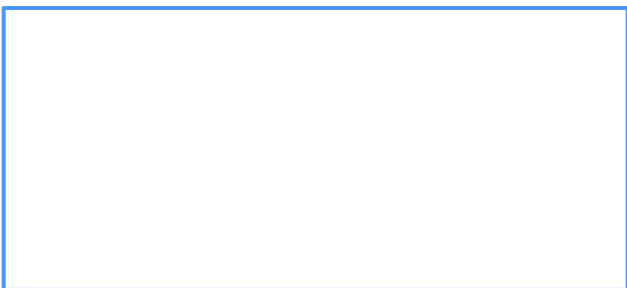
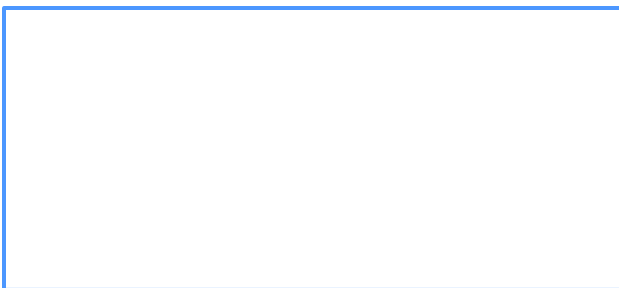
Je crée

Story-board

Nom

Nom d'utilisateur

Que se passera-t-il dans ton projet? Dessine les étapes et écris une légende.

Maintenant que tu as réalisé le story-board, que vas-tu faire pour avancer dans ton projet?

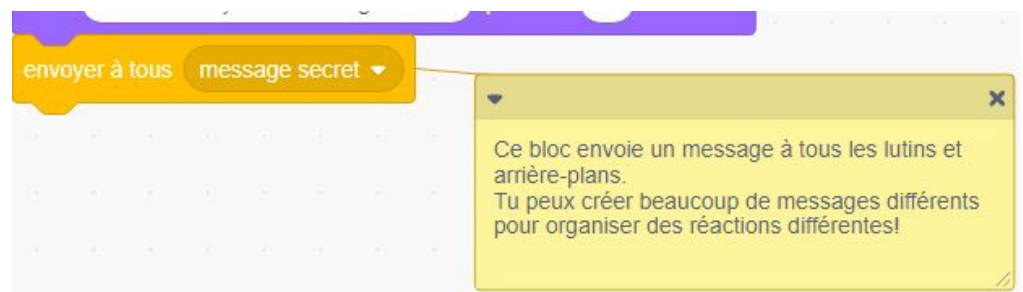
Nom

Nom d'utilisateur

1. Clique ici :
<https://scratch.mit.edu/projects/561681255>
2. Lis les parties "instructions" et "notes".
3. Essaie le projet! Que remarques-tu?
4. Clique sur "voir à l'intérieur" pour accéder au code.
5. Clique sur "remix" pour le modifier.

Ecris 3 propositions pour modifier le projet:

- 1.
- 2.
- 3.



Je partage	Rouge jaune vert	Nom	
		Nom d'utilisateur	

Choisis 3 camarades pour commenter ton projet. Lis leurs commentaires pour avancer ton projet.

Eleves choisis: Complétez chacun une ligne du tableau.

Nom	rouge Je changerais...	jaune Je me demande...	vert J'aime...

Pour toi: Partant de ces commentaires, je vais maintenant travailler sur...

Nom

Nom d'utilisateur

En t'aidant des commentaires, tu peux décider de la prochaine étape de ton travail. Toi aussi, tu vas commenter des projets Scratch!

1. Connecte-toi sur [Scratch](#), puis sur le studio de la classe.
2. Clique sur un projet.
3. Teste-le puis clique sur "voir à l'intérieur" pour voir le code.
4. Clique sur "voir la page du projet" puis descend en bas de page.
Ecris un commentaire positif et constructif pour aider le créateur à améliorer son projet.
5. Appelle le professeur et avec son accord, clique sur "publier".
6. Retourne dans le studio de la classe.
Essaie de trouver un projet sans commentaire pour aider chaque élève!



J'adore les lutins que tu as dessinés toi-même!

Et si tu ajoutais de la musique?

15 seconds ago

reply ↩



Je me suis beaucoup amusé à jouer à ce jeu !

La prochaine fois, tu pourrais ajouter un niveau pour faire durer le jeu !

2 minutes ago

reply ↩

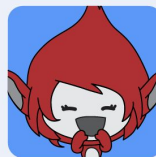


Ce que j'ai préféré, c'est quand la sirène a dit mon nom.

Peut-être que tu pourrais écrire des instructions plus claires au début ?

1 day ago

reply ↩



Tu devrais continuer à ajouter des images de tes loisirs, parce que j'ai beaucoup aimé en apprendre plus sur toi.

Et si tu ajoutais des objets cliquables ?

23 seconds ago

reply ↩

Nom

Nom d'utilisateur

Pour l'élève qui partage son projet

- Montre ton projet à un camarade.
- Partage une chose qui t'a plu dans ton projet.
- Partage une interrogation concernant ton projet.



Dans mon projet,
j'aime...



Je suis très
content de...



Je me demande
si...

Pour l'élève qui commente

- Partage une chose qui t'a plu dans le projet.
- Partage une idée à essayer pour le codeur.
- On échange! Maintenant on inverse les rôles!



Tu pourrais
essayer de...



Ce que je préfère
dans ce projet,
c'est...



Est-ce que tu
pourrais...

Une fois que vous avez échangé les rôles, recommence avec un autre camarade! Pour échanger avec au moins 3 élèves.

Je
réfléchis

Cherchons: tout seul, à
deux, à plusieurs!

Nom

Nom d'utilisateur

Cherchons: Tout seul, réponds aux questions ci-dessous à l'aide de phrases ou de dessins.

Qu'est-ce qui avance bien dans
ton projet?

Sur quelle étape travailles-tu
maintenant?

Quelle est la prochaine étape?

A deux: Choisis un camarade pour partager tes réponses aux questions ci-dessus. Après l'avoir écouté, pose-lui une question sur son projet.

A plusieurs: Que souhaites-tu partager avec l'ensemble de la classe?

Notes et Crédits

Nom	
Nom d'utilisateur	

La partie *Notes et Crédits* permet à tous d'en savoir plus sur ton projet..

1. Connecte-toi sur [Scratch](#), et va sur la page de ton projet.
2. Clique sur la partie *Notes et Crédits*.
3. Utilise les étiquettes ci-dessous pour écrire 1 ou 2 phrases sur ton travail d'aujourd'hui.
4. Une fois que tu as terminé, va sur le studio de la classe pour voir ce que tes camarades ont écrit!

Instructions

Dites aux gens comment utiliser votre projet (par exemple, quelles touches appuyer).

Notes et Crédits

09/09: Aujourd'hui j'ai travaillé sur...

10/09: Je suis bloqué pour faire...

12/09: Aujourd'hui j'ai programmé mes lutins pour qu'ils...

Aujourd'hui j'ai travaillé
sur...

Je me suis inspiré de...

Ensuite, je veux faire...

Mon projet porte sur... car...

J'ai essayé quelque chose de
nouveau: ...

Nom

Nom d'utilisateur

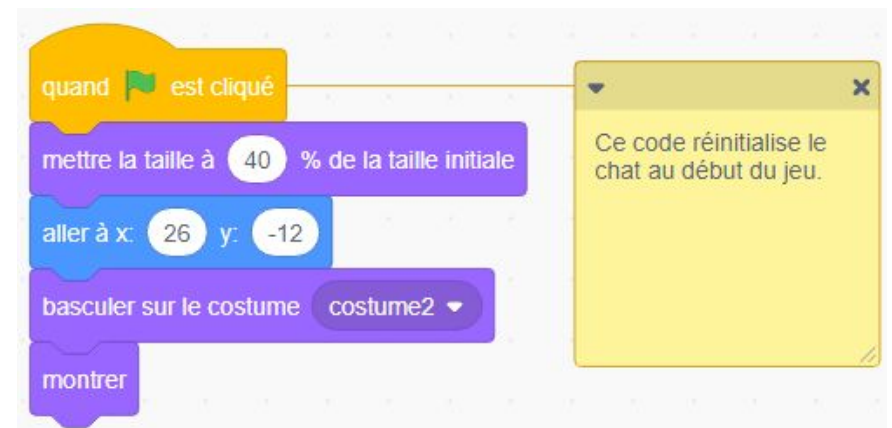
Pour aider les autres à comprendre ton programme, tu peux ajouter des notes à certains blocs.

Commence par faire un clic droit sur le bloc que tu veux annoter.

Ensuite, clique sur "ajouter un commentaire"



Une fois que la note apparaît, écris ton explication en t'aidant des étiquettes ci-dessous.



Essaie d'utiliser ces étiquettes pour expliquer ce que fait ton code.

Une fois que tu as terminé, rends-toi dans le studio de la classe pour lire ce que les autres ont écrit!

Ce code fait...

Ce code réinitialise...

J'ai utilisé ces blocs pour...

J'ai ajouté ce bloc pour que...



Ce cursus a été réalisé avec une licence [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) , donc ce document est libre d'utilisation, modifiable et partageable.

Getting Unstuck a été réalisé grâce à la National Science Foundation , [grant #1908110](#). Les opinions, recherches et conclusions ou recommandations figurant dans ce document sont celles des auteures et ne reflètent pas nécessairement le point de vue de la , National Science Foundation.