



Je planifie mon travail



Quel(s) sujet(s) souhaites-tu aborder ?

Des idées pour présenter une action de l'objectif
Consommation et production durable :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Réduction | <input type="checkbox"/> Compostage |
| <input type="checkbox"/> Refus | <input type="checkbox"/> Gaspillage alimentaire |
| <input type="checkbox"/> Recyclage | <input type="checkbox"/> Autre : |
| <input type="checkbox"/> Revalorisation | |

Mes premières idées

Écris tes idées ici :



Je m'informe !

Notes ou dessine les informations qui pourront t'aider à réaliser ton projet.

Information 1 :

Information 2 :

Information 3 :

Information 4 :

Action(s) posée(s) :

Liste de vérification



Rappel du DÉFI_

À l'aide de Scratch, présente au moins un geste concret que tu peux poser pour aider à atteindre l'objectif **Consommation et production responsables**.

Pour relever ce défi, tu devras respecter différentes contraintes.

Contenu de l'animation ou du jeu interactif

Ton animation ou ton jeu devra comprendre:	
<input type="checkbox"/>	au moins un geste concret que tu peux poser
<input type="checkbox"/>	au moins deux arrière-plans
<input type="checkbox"/>	au moins deux sprites
<input type="checkbox"/>	au moins un son ou un enregistrement audio
<input type="checkbox"/>	au moins un dialogue entre deux sprites
<input type="checkbox"/>	une interaction (ex.: question) avec l'utilisateur



Contenu du programme Scratch

Ton programme devra comprendre:	
<input type="checkbox"/>	des blocs de mouvements pour animer les sprites
<input type="checkbox"/>	au moins un bloc capteur (ex.: pour poser une question à l'utilisateur)
<input type="checkbox"/>	au moins une structure conditionnelle
<input type="checkbox"/>	au moins une boucle de répétition
<input type="checkbox"/>	au moins deux blocs de départ différents
<input type="checkbox"/>	une animation dont la durée est entre 2 et 4 minutes

Éléments relatifs à la publication

En vue de la publication de ton programme, tu devras:	
<input type="checkbox"/>	avoir un titre significatif suivi de Kreocode 20XX (ex.: Jeu sur le recyclage - Kreocode 20XX)
<input type="checkbox"/>	utiliser des images, des photos ou de sons libres de droits (ne pas utiliser de photos ou de données nominatives comme le prénom ou le nom d'un élève, de son groupe ou de son école)
<input type="checkbox"/>	au besoin, indiquer les sources dans l'espace Notes et crédits
<input type="checkbox"/>	porter une attention particulière à l'utilisation de la langue
<input type="checkbox"/>	indiquer comment démarrer le programme dans la section Instructions s'il ne démarre pas avec le drapeau vert.
<input type="checkbox"/>	partager le projet lorsqu'il est complété