



Initiation à ScratchJr

Débutant



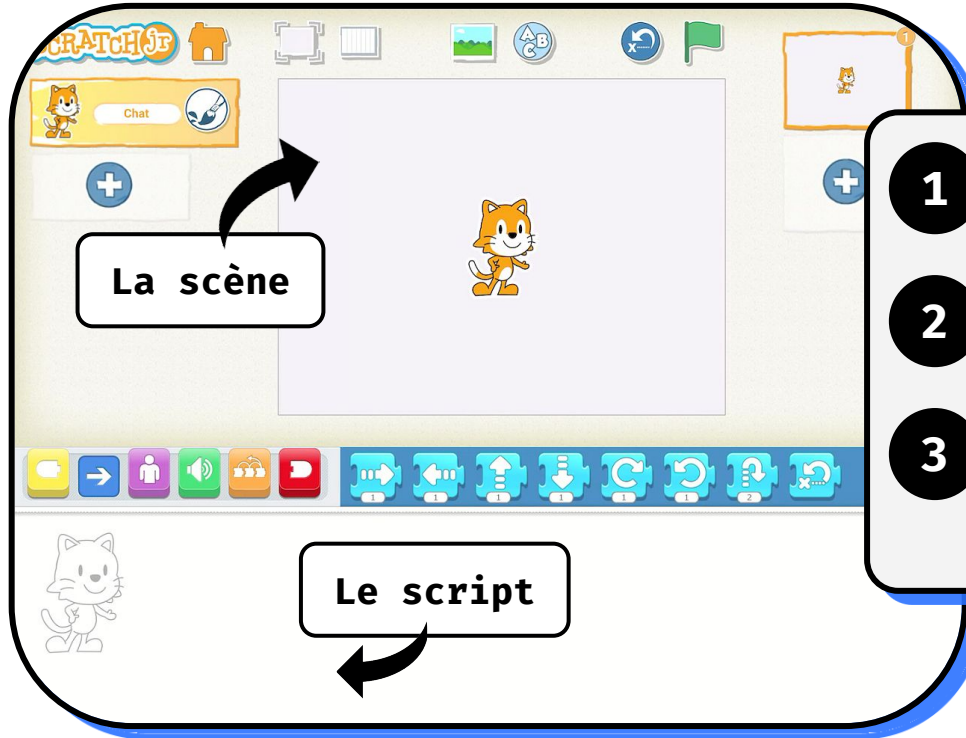
SCRATCHJR

01

- O X

ScratchJr, quoi?

Présentation de ScratchJr



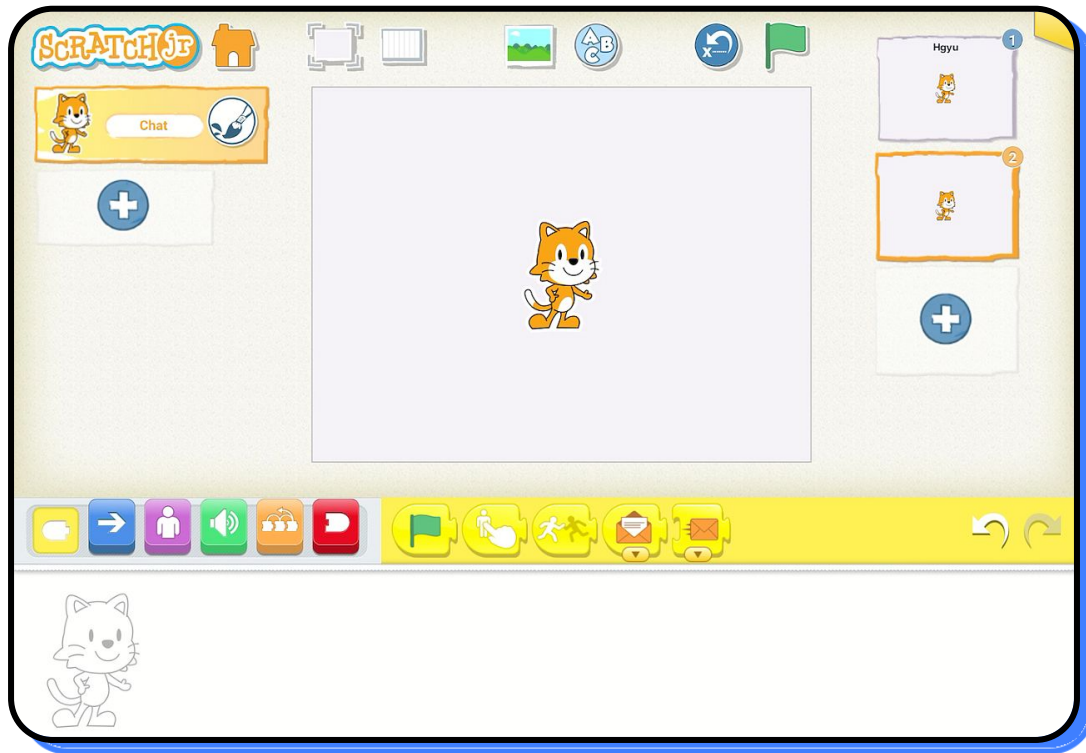
- 1 Connais-tu ScratchJr?
- 2 Observe l'image.
- 3 Que crois-tu qu'on peut faire avec ScratchJr?



02

- O X

L'interface de ScratchJr



Pour connaître
toutes les
fonctionnalités,
voir ce [tutoriel](#).

Trouve le drapeau vert. Quelle est sa fonction selon toi ?

Les personnages (sprites)

The image shows two parts of the Scratch Jr interface. On the left, the main workspace has a 'Chat' sprite selected. Below it is a blue circular button with a white plus sign. An arrow points from this button to a text box that says 'Pour ajouter'. Another arrow points from the 'Chat' sprite to a text box that says 'Appuyer et tenir pour supprimer'. On the right, the 'Chameau' (Camel) sprite selection screen is shown. It features a grid of various animal and character sprites. At the top right of this screen are three icons: a hand cursor, a checkmark, and an 'X'. An arrow points from the hand cursor icon to a text box that says 'Choisir et confirmer'. Another arrow points from the 'X' icon to a text box that says 'Modifier'.

Pour ajouter

Appuyer et tenir pour supprimer

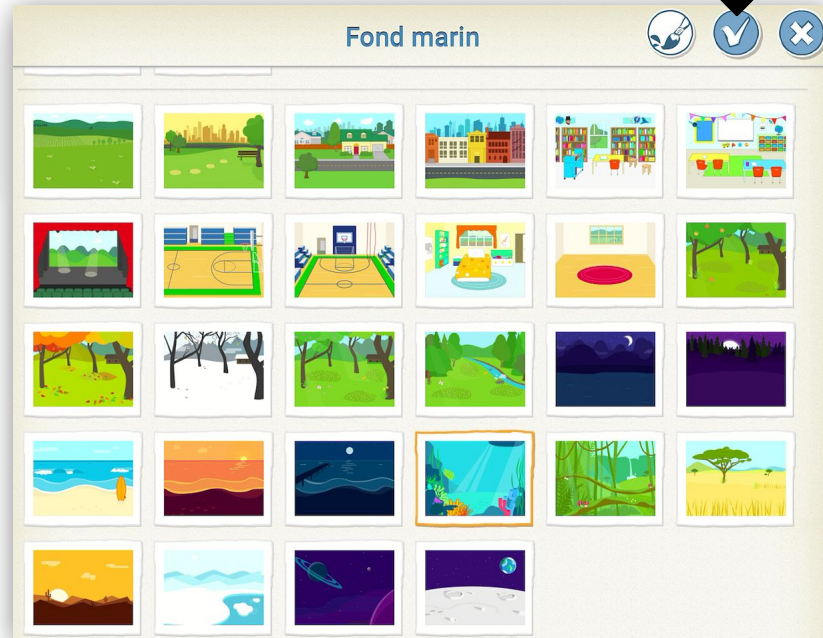
Choisir et confirmer

Modifier

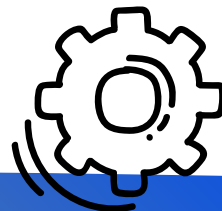
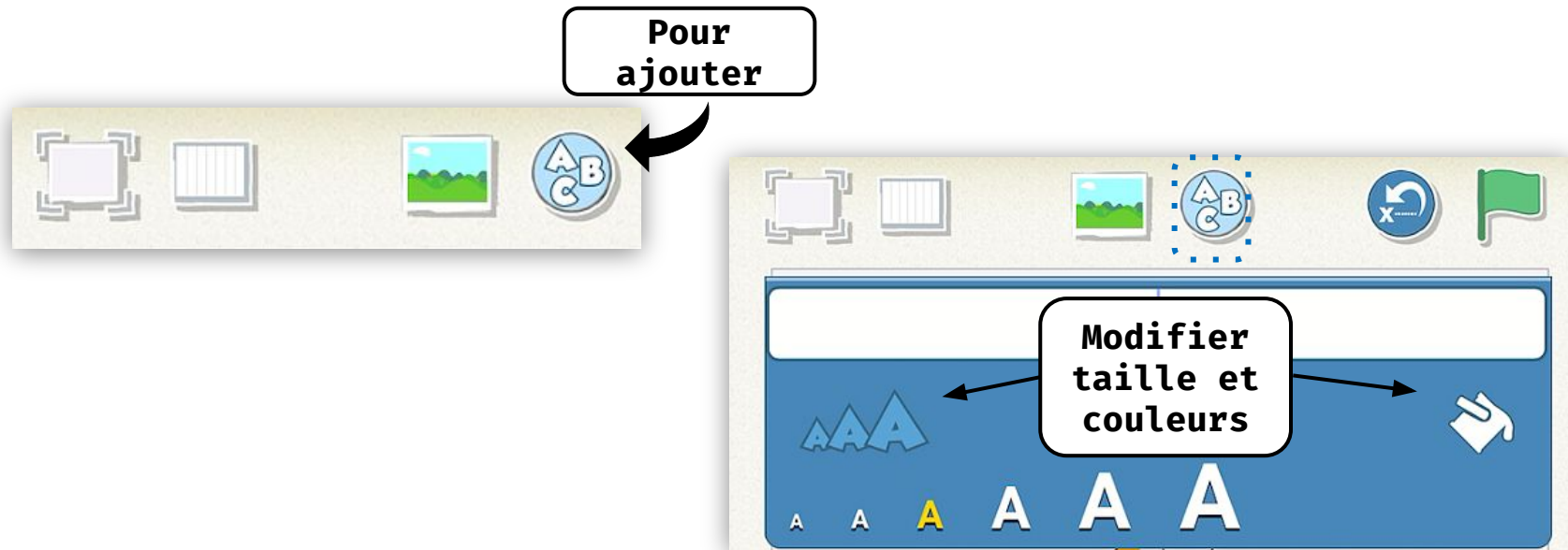
Les arrière-plans



Pour
ajouter



Le titre





03

- O X

La programmation dans ScratchJr

< Démarrage >

Déclencheurs



Drapeau vert

Lance le script lorsque le drapeau vert est appuyé



Toucher

Lance le script lorsque vous appuyez sur le personnage.



Contact

Lance le script lorsque le personnage est touché par un autre personnage.



Message reçu

Lance le script chaque fois qu'un message de la couleur spécifiée est envoyé.



Message envoyé

Envoie un message de la couleur spécifiée.



Pour **débuter** un
programme



< Mouvement >

Mouvement



Droite

Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la droite.



Gauche

Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la gauche.



Haut

Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers le haut.

Pour faire **bouger**
un **sprite**



Découvre la fonction des autres blocs.

< Apparence >

Apparence



Dire

Affiche un message spécifié dans une bulle au-dessus du personnage.



Agrandir

Augmente la taille du personnage.



Réduire

Diminue la taille du personnage.

Pour faire **dire**,
agrandir ou
réduire



Découvre la fonction des autres blocs.

< Son >



Pour
enregistrer
un **son**



Sons



Pop

Joue le son "Pop".



Jouer un
enregistrement

Joue un son enregistré par l'utilisateur.



< Contrôles >

Contrôles



Attendre

Met en pause le script pour un laps de temps spécifié (en dixièmes de secondes).



Arrêt

Arrête tous les scripts des personnages.



Répéter

Exécute les blocs à l'intérieur d'un certain nombre de fois.



Pour utiliser un temps de **pause** ou une boucle de **répétition...**



Découvre la fonction des autres blocs.

< Fin >

Pour **finir**
un programme ou
changer de page...



Fin



Fin

Indique la fin du script (mais n'affecte pas le script en aucune façon).



Toujours
répéter

Exécute le script à continuellement.



Aller à la page

Permet de brancher vers la page indiquée du projet.





Scratch

04

- O X

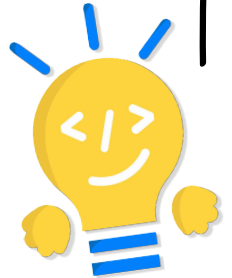
On pratique.

1. Programme un déplacement horizontal



À quoi sert le
nombre 5?

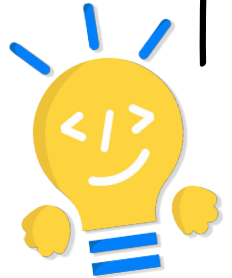
Utilise ces blocs pour réaliser un déplacement.



2. Programme un déplacement vertical



Utilise ces blocs.

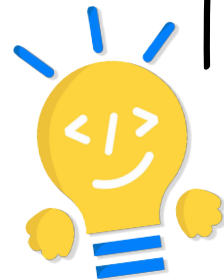


3. Programme un saut



Utilise ces blocs.

Peux-tu essayer d'autres blocs?





SCRATCH

05

- O X

À TOI de JOUER !

Réalise d'autres mini ou grands défis

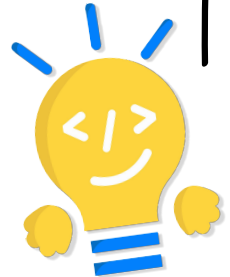
SITE DU RÉCIT de l'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE



Mini défis ScratchJr



Grands défis ScratchJr





Scratch

06

- O X

À TOI de CRÉER !

Crée un programme qui contient au moins...

- ✓ un sprite et un arrière-plan;
- ✓ un déplacement d'un sprite;
- ✓ un son enregistré;
- ✓ un autre élément de ton choix.

