

Les fourmis s'en vont programmer

1^{re} année

Guide de programmation

- 1. La première partie de ce code permet de créer un nouveau programme dans l'application ScratchJr. Cliquez sur le bouton Maison, puis le bouton Plus.
- 2. Cliquez sur l'icône d'arrière-plan pour ouvrir le menu d'arrière-plans.



3. Assurez-vous que l'arrière-plan vide du haut est sélectionné, puis cliquez sur le bouton de pinceau situé dans le coin supérieur droit de l'écran.



4. À la page suivante se trouve une explication des outils d'édition afin que vous soyez prêt à aider vos étudiants à créer leur fourmilière; il est important que les étudiants conçoivent leur labyrinthe de façon à ce que leur sprite soit en mesure de suivre un parcours logique au moyen des directions. Un exemple de labyrinthe complet est fourni à la fin de ce document.





- A. Outil de ligne : Pour dessiner librement.
- B. Outil de cercle : Pour créer des cercles.
- C. Outil de carré : Pour créer des carrés.
- D. Outil de triangle : Pour créer des triangles.
- E. Sélecteur de l'épaisseur des lignes.
- F. Outil de sélection : Aide à déplacer des éléments dessinés sur la page.
- G. Outil de rotation : Permet de faire tourner l'élément dessiné sélectionné.
- H. Outil coller : Copie les éléments sélectionnés.
- I. Outil couper : Supprimer les éléments sélectionnés.
- J. Outil photo : Insère une image prise.
- K. Outil de remplissage : Remplie un espace vide avec une couleur.
- L. Sélection de couleurs.
- M. Boutons annuler/répéter : Annule ou répète la dernière action.
- N. Enregistrer et Fermer : Retourne au menu de sélection de l'arrière-plan.
- 5. Pour programmer un chemin dans le labyrinthe au moyen de leur sprite, les étudiants devront d'abord dessiner leur fourmi. Ils peuvent le faire en cliquant sur le bouton de modification à côté du sprite et en le supprimant avec l'outil couper. Ils utilisent ensuite les outils pour dessiner leur propre fourmi.





6. Une fois que les étudiants ont dessiné un labyrinthe de fourmis en arrière-plan, ainsi que leur sprite de fourmi, ils peuvent utiliser le bloc jaune avec le drapeau vert pour commencer. Ensuite, par essai-erreur, ils peuvent enchaîner les blocs de mouvement bleus pour déplacer le sprite à travers le labyrinthe. Notez que vous pouvez indiquer le nombre de pas à faire dans la direction précisée au moyen du chiffre en dessous.



7. Demandez aux étudiants d'explorer et de faire bouger leur sprite dans leur propre création au moyen d'une séquence d'instructions. Ce processus prendra beaucoup d'essais-erreurs pour aboutir aux bons mouvements.