

<p>Activité principale Titre : Découverte d'un logiciel de programmation Public(s) : P5 Discipline(s) : L'informatique au service de l'interdisciplinaire Date : Octobre 2015</p>		
<p>Description</p>	<p>Matériel</p>	<p>Produit(s)</p>
<p><i>Découverte d'un logiciel de programmation en vue de notre projet : créer des histoires animées avec SCRATCH.</i> <i>Script du bonhomme.</i> <i>Script du crayon.</i> <i>Découverte des décors, des personnages, ...</i> <i>Coordonner une discussion.</i> <i>Associer personnages, décor et textes.</i> <i>Se familiariser avec un large éventail de blocs Scratch.</i> <i>Utiliser les blocs pour jouer.</i></p>	<p><i>Le TBI, Raspberry et tous les pc de la cyberclasse.</i></p>	<p><i>Notre projet sera en ligne en mai 2016.</i></p>
<p>Recommandations et bonnes pratiques pour la mise en place de cette activité : <i>Etre motivé soi-même ! Mettre en place une culture d'exploration, de collaboration, de « vouloir » entre les élèves.</i></p>		
<p>Personne de contact : Mme Molle</p>		