

Proposition d'activité pédagogique

Intitulé de l'activité : création d'un jeu de sprint

Domaine/ discipline	Algorithmique / programmation	Durée	5 heures	Cycle 3
Compétence	Réaliser des programmes informatiques simples			
Déroulement	<p>Séance 1 : découverte de l'interface de l'application Scratch, premiers programmes pour faire avancer un lutin, repérage des difficultés à résoudre.</p> <p>Séance 2 : Donner l'illusion du mouvement (changement de costumes) et introduction au système binaire</p> <p>Séance 3 : Définition et programmation des conditions de fin de course</p> <p>Séance 4 : réalisation du « tapis de jeu » et connexion au Makey Makey</p> <p>Séance 5 : test du jeu et résolution des difficultés résiduelles</p>			

Matériels	Logiciel	ressources
Ordinateurs, Makey Makey, papier aluminium, plaque métallique	Scratch	https://irem.univ-amu.fr/fr/groupe-travail/jeux-numeriques-algorithmiques

Auteurs : Romain Estampes, Sollazzini Olivier