

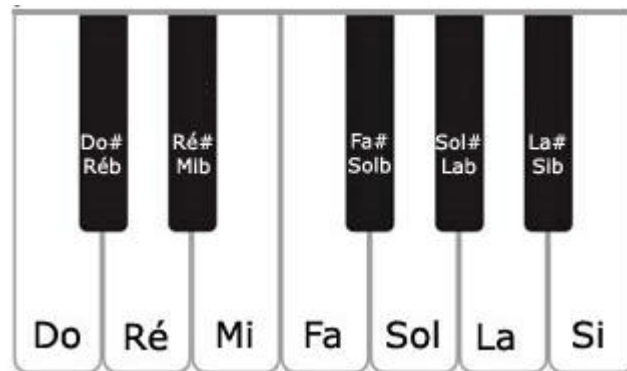
Titre de la séance : Scratch : Dessin des touches de piano	Durée : 4 séances
Objectif de la séance : l'objectif est de dessiner les sept touches d'un piano de do à si.	

Les membres du groupe :		Date :	
Responsabilité		NOM & Prénom	Maitrise
Le gardien & Programmeur	<ul style="list-style-type: none"> Gardien du temps : il veille à indiquer le temps qu'il reste de temps à autre pour la réalisation des différentes tâches. Gardien du bruit : il veille à ce que le groupe ne dérange pas les autres groupes. Gardien des documents : il doit s'assurer que les documents sont bien remis au professeur, notamment ceux, numériques, sur le bon groupe de travail. 		S59 :
Le rédacteur	<ul style="list-style-type: none"> Idées développées : il veille à reformuler à l'écrit les idées de TOUS les membres. Trace écrite : il doit rédiger à l'écrit la (ou les) réponse(s) finale(s). Les autres membres peuvent l'aider oralement. 		S55 : S57 :
L'ambassadeur & Programmeur	<ul style="list-style-type: none"> Professeur : il est le SEUL interlocuteur avec les professeurs. Matériel : il est le SEUL à pouvoir utiliser le matériel pour faire des recherches. Les autres membres peuvent l'aider oralement. 		S56 :
Le rapporteur	<ul style="list-style-type: none"> Restitution : il fera un compte rendu oral du travail de son groupe au reste de la classe. L'utilisation de la tablette par vidéo projection est obligatoire. 		S56 : S60 :

Tous les membres du groupe doivent travailler sur l'activité, outre sa fonction : proposer et argumenter des idées, écouter celles des autres... Le brouillon de chacun compte dans la notation.

Compétences :	
Thème E - Algorithmique et programmation	
S47	Algorithmique : décomposer un problème en sous-problèmes.
S48	Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme en réponse à un problème donné.
S49	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.
S50	Programmer des scripts se déroulant en parallèle.
S51	Comprendre une séquence d'instructions simple.
S52	Comprendre la notion de boucle, d'instruction conditionnelle.
Thème F - Attitude	
S55	Savoir s'exprimer, présenter sa recherche et ses résultats à l'écrit.
S56	Savoir s'exprimer, présenter sa recherche et ses résultats à l'oral.
S57	Rendre un travail clair et propre.
S59	Savoir gérer et travailler en groupe.
S60	Avoir une tenue correcte lors d'un oral.

Les touches du piano



Vous devez programmer un lutin afin qu'il dessine les sept touches d'un piano de do à si.