

Code 4 : Get loopy !

Séance à faire en 3 temps : 1 temps en classe, 1 temps en séance de sport, 1 temps de pratique sur ordinateurs

- Comprendre ce qu'est une « boucle »
- Effectuer des boucles « physiquement » à l'aide d'une chorégraphie
- S'entraîner sur les ordinateurs

1er temps : La leçon : Qu'est-ce qu'une boucle ?

- Comprendre ce qu'est une « boucle »

1) Introduction :

- Qu'avons-nous appris en code jusqu'ici ? (l'algorithme, le programme)
- Aujourd'hui, nous allons apprendre un nouveau mot : La boucle. En anglais « a loop »

Connaissez-vous l'expression : « J'adore cette chanson, je l'écoute en boucle » ? Qui peut expliquer ce que cela signifie ?

...

Donc, c'est « L'action de faire quelque chose encore et encore »

2) Démonstration en grand groupe.

Demander un volontaire ou plusieurs.

Leur demander de tourner autour d'une table.

Quand ils finiront, leur demander de le faire à nouveau, en utilisant exactement les mêmes mots.

Quand ils finiront, demander de nouveau.

Encore une fois.

Exemple :

Fais un tour de table.

Fais un tour de table.

Fais un tour de table.

...

Aurait-il été plus facile pour moi de vous demander simplement de faire 4 fois le tour de la table ?

Et si je voulais que tu le fasses dix fois?

3) Activité (15 mn)

Aujourd'hui, nous allons faire un petit jeu de danse!

→ Montrer la petite danse.

Vous avez repéré les mouvements ? Combien de fois ?

→ Montrer la fiche *: On va barrer ce qui est inutile et écrire « combien de fois »

exemple : On barre 2 « claps » et on écrit 3 X CLAP.

→ Montrer la vidéo <https://studio.code.org/s/course2/stage/5/puzzle/1>

C'est en anglais. Tant pis !! On peut traduire grossièrement, deviner ce qu'elle fait etc..

4) Notre danse

Demander aux élèves de proposer des mouvements :

Exemple :

Sauter en l'air
tourner sur soi-même
plier les jambes
taper dans les mains à droite,
puis à gauche
lever les mains en l'air...

Avec les élèves réfléchir à un code pour ces mouvements.

Exemple : (Faire une affiche)

Sauter en l'air	^
tourner sur soi-même	○
plier les jambes	+
taper dans les mains à droite,	<
puis à gauche	>
lever les mains en l'air...	II

Fin de la 1ère partie.

2ème temps : Effectuer et coder des boucles physiquement pour faire une chorégraphie.

En séance de sport, reprendre le tableau des mouvements.

En équipes de 2, vous allez inventer une chorégraphie avec ces mouvements. Il faudra les coder.

Exemple :

4x
3 +
>
<
II

Puis, la donner à un autre groupe qui devra faire votre chorégraphie.

4ème temps : S'entraîner sur les ordinateurs.

1) En classe entière, sur le TNI connecté : Faire l'exercice 1.

<https://studio.code.org/s/course2/stage/6/puzzle/1>

2) A la fin de cet exercice, il y a une vidéo sous titrée assez intéressante qui montre à quoi servent les boucles sur internet (l'exemple des anniversaires sur FB). On peut la regarder sans le son, et lire les sous-titres en « karaoké ».

<https://studio.code.org/s/course2/stage/6/puzzle/2>

3) Ensuite, laisser les élèves se connecter sur les ordinateurs de la classe, pour effectuer leurs 1ère boucles.

La chorégraphie :



Clap



Clap



Clap



Behind Head



Waist



Behind Head



Waist



Clap



Clap



Clap



Left Up



Right Up



Left Up



Right Up



Clap



Clap



Clap



Belly Laugh