

Titre de la séance : Scratch : piano virtuel	Durée : 3/4 séances
Objectif de la séance : l'objectif est de créer un piano virtuel, en associant aux touches du piano, un son.	

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. 		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 :

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 travailler en groupe.

A partir du dessin des touches du piano (dans le groupe de travail, un fichier Scratch et quatre images de touche de piano) qui a été créé à la première session, vous devez programmer un piano virtuel en associant un son à chaque touche.

Ce gamin-là

Boulevards des airs

Je vois un en-fant qui s'traîne se traîne jusqu'à la cour On dirait que sa mère l'emmène

l'en - mè - ne jusqu'aux vau - tours On dirait qu'on joue une scène

une scè - ne qu'on connaît tous Et c'est toujours les mê-mes les mê - mes acteurs au-tour