

# Séquence d'activités

## Scratch à la rencontre d'un personnage marquant



### Rencontre avec les enseignants seulement

**27 septembre**  
12h à 12h30

- Présentation du projet
- Informations pratiques
- Période de questions



### Séance 1 avec les élèves

**1er novembre**  
10h30 à 11h30

- Présentation du défi
- Survol de la plateforme Scratch
- Préparation des personnages et de l'arrière-plan
- Courte séance de programmation



### Séance 2 avec les élèves

**8 novembre**  
10h30 à 11h30

- Programmation des dialogues



### Séance 3 avec les élèves

**15 novembre**  
10h30 à 11h30

- Finaliser la programmation des dialogues
- Programmation des déplacements



### Séance 4 avec les élèves

**22 novembre**  
10h30 à 11h30

- Terminer la programmation des déplacements
- Présentation des projets

