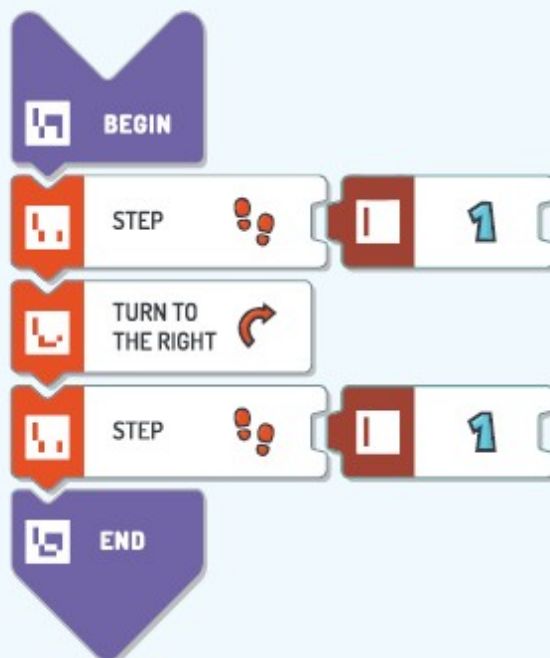


Scottie Go!

Découvrez l'univers du codage



Présentation

Scottie Go! est un jeu éducatif pour apprendre à programmer comprenant **91 exercices ou quêtes** répartis en **10 modules**.

Tout en s'amusant, les élèves découvrent des concepts clés de la programmation : **instructions de base, boucles, instructions conditionnelles...**

Le jeu fonctionne en deux étapes :

1. L'élève sélectionne une tâche à accomplir et réalise un programme en plaçant des tuiles de programmation dans le bon ordre, à la façon d'un programme édité sur Scratch.
2. Une fois les tuiles mises en place, il prend en photo la séquence de programmation et vérifie grâce à l'application installée sur son appareil (tablette ou smartphone) que le personnage réalise le parcours prévu.

Matériel nécessaire

- Une boîte de jeu contenant des « tuiles » en carton pour 2 à 4 élèves
- Une tablette (Apple ou Android) par boîte de jeu
- L'application [Scottie Go ! Edu](#) (installation gratuite)

Pré-requis des élèves

Il est nécessaire que les élèves aient déjà travaillé les déplacements sur quadrillage selon une logique autocentrée (déplacements relatifs). Des **activités débranchées** pourront être mises en œuvre avant d'utiliser Scottie Go ! (cf. « [Initiation à la programmation : En débranché – La tournée du facteur](#) », Éduscol- Mars 2016)

Compétences travaillées

- **(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères :**

Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements sur un écran.

- **Chercher :**

Tester, essayer, valider, corriger une démarche.

- **Raisonner :**

Anticiper le résultat d'une manipulation.

- **Mobiliser des outils numériques :**

Utiliser des outils numériques pour simuler des phénomènes.

Objectifs

- Réaliser des programmes pour permettre au personnage d'effectuer différentes tâches ou différents déplacements.
- Se projeter mentalement dans l'espace pour anticiper les mouvements du personnage et les parcours effectués.
- Coopérer au sein d'un groupe.

Utilisation de Scottie Go!

But du jeu

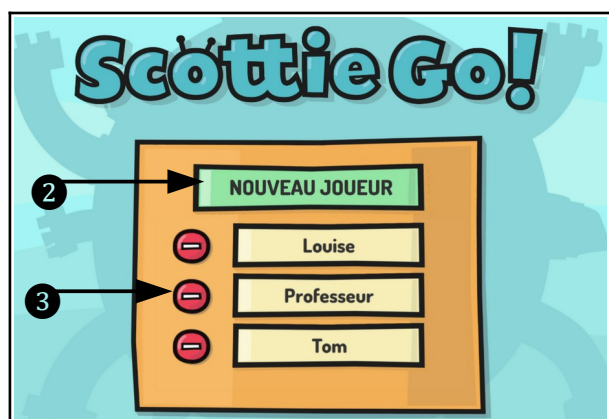
Lors de la première utilisation de l'application, l'histoire et le but du jeu sont présentés par l'intermédiaire d'une brève animation vidéo. Celle-ci explique aux élèves qu'ils vont devoir aider Scottie, un extraterrestre, échoué sur la Terre effectuant les quêtes qui leur seront proposées.

Création des comptes « élèves »

Vous pouvez créer un nombre **illimité** de comptes.

Au démarrage de l'application :

- ❶ Cliquer sur « **choisir le joueur** »
- ❷ Créer un compte en cliquant sur « **Nouveau joueur** »
- ❸ Chaque compte peut être **supprimé** en cliquant sur « - »



Remarque : vous pouvez créer un compte «**Professeur**» qui vous donnera accès à tous les exercices du jeu. Pour cela, vous cliquez sur « **choisir un joueur** » puis sur « **nouveau joueur** » et vous entrer le code : **Teacher_13_cps#**

Écrire le code et le scanner

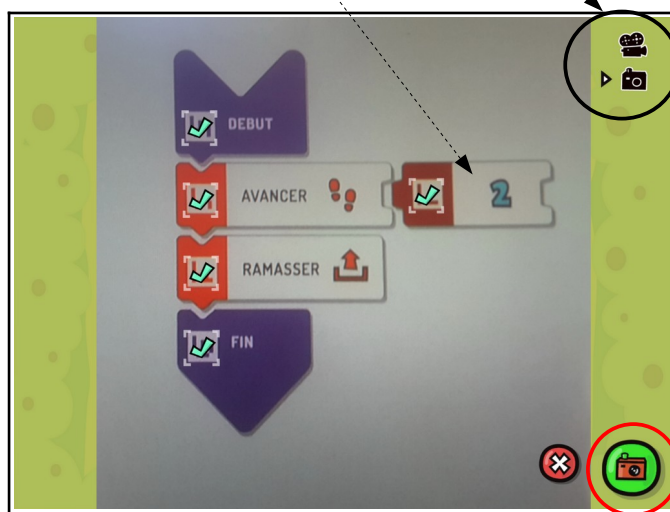
Chaque séquence de programmation doit commencer par la tuile « **DÉBUT** » et finir par la tuile « **FIN** ».

Certaines tuiles nécessitent des tuiles de paramètres supplémentaires. Par exemple, avec les tuiles « **AVANCER** », il faut ajouter une tuile avec une « **valeur numérique** » spécifiant le nombre de pas que le personnage devra effectuer.

Une fois le programme réalisé, il faut le numériser. **Deux modes de numérisation** sont disponibles : le mode **vidéo** (par défaut) et le mode **photo**.

En mode **vidéo**, il faut commencer à numériser le code à partir de la tuile « **DÉBUT** » et déplacer la tablette progressivement vers le bas.

En mode **photo** les tuiles scannées avec succès sont marquées **d'une coche bleue**. Pour les numériser, il faut appuyer sur le **bouton** en bas à droite de l'écran. (voir photo ci-contre)



Les étoiles

Pour chaque quête réussie, les élèves obtiendront un nombre d'étoiles (de 1 à 3) en fonction de :

- la longueur du programme (plus le code est court et plus on obtient d'étoiles)
- l'utilisation de certaines tuiles (utilisation des boucles par exemple)

