

Guide Visuel ScratchJr sur Tablette

Première prise en main sans lecture pour les élèves de Grande Section

Niveau : Grande Section (GS) / Début CP | **Durée :** Séance découverte 35 min | **Type :** Fiche Mémo Visuelle

1. Les 4 Étapes pour Démarrer un Projet

- 1. Toucher la Maison pour ouvrir la galerie des projets.
- 2. Toucher le '+' blanc pour créer une nouvelle histoire.
- 3. Choisir un décor avec le bouton paysage en haut de l'écran.
- 4. Glisser les blocs jaunes et bleus dans la zone blanche du bas.

2. Le Code des Couleurs des Blocs

- Jaune (Déclencheur) : Le drapeau vert pour démarrer.
- Bleu (Mouvement) : Avancer, reculer, monter, descendre, tourner, sauter.
- Rose (Apparence) : Faire parler, grandir, rétrécir ou cacher le personnage.
- Vert (Son) : Enregistrer sa voix ou jouer le son Pop.
- Orange (Contrôle) : Boucle de répétition et sablier de pause.
- Rouge (Fin) : Terminer ou recommencer en boucle.

