

GLOSSAIRE

Définitions des mots-clés utilisés, des concepts abordés et des pratiques vues dans ce guide pédagogique :

Pour en savoir davantage sur la terminologie propre à Scratch, consultez les pages d'aide de Scratch (<http://scratch.mit.edu/help>) ou le wiki communautaire dédié à Scratch (<http://wiki.scratch.mit.edu>).

abstraction et modularisation : La pratique informatique consistant à explorer les liens entre le tout et les parties.

animation : Une illusion de mouvement continue créée en affichant de façon très rapide une séquence d'images fixes légèrement différentes les unes des autres.

apparence : Une des dix catégories de blocs Scratch. Les blocs de cette catégorie servent à contrôler l'apparence d'un lutin. Le code couleur qui leur est associé est le violet.

argumentaire (ou « pitch ») : Un activité au cours de laquelle les élèves peuvent soit présenter un argumentaire pour une idée de projet, afin de recruter des membres pour leur équipe, soit exposer leurs centres d'intérêt, leurs compétences ou leurs talents, afin d'être recrutés par des équipes.

arrière-plan : L'un des nombreux décors de la Scène.

bitmap : Une image définie par une matrice (grille) de points colorés (appelés « pixels »). Le mode bitmap est à opposer au mode vectoriel.

boucles : Le concept informatique qui se rapporte à l'exécution d'une même séquence plusieurs fois de suite.

capteurs : Une des dix catégories de blocs Scratch. Les blocs de cette catégorie sont utilisés pour détecter différents types de données d'entrée (ex. position de la souris) ou états du programme (ex. position d'un lutin). Le code couleur qui leur est associé est le bleu clair.

capture vidéo : Une fonctionnalité de Scratch qui utilise une webcam pour détecter des mouvements ou afficher des données vidéo sur la scène.

clonage : Une fonctionnalité de Scratch qui permet à un lutin de se dupliquer alors que le projet est en cours d'exécution.

collage interactif : Un projet Scratch incluant de nombreux lutins cliquables.

concepts informatiques : Les concepts que les concepteurs sont amenés à utiliser en programmation comme la séquence, les boucles, les conditions, les événements, le parallélisme, les opérateurs et les données.

conditions : Le concept informatique qui se rapporte à la prise de décisions en fonction de certaines données (ex. valeur actuelle d'une variable).

contrôle : Une des dix catégories de blocs Scratch. Les blocs de cette catégorie servent à contrôler les scripts. Le code couleur qui leur est associé est l'or.

costume : Une des apparences, potentiellement nombreuses, d'un lutin. Un lutin peut changer d'apparence en endossant n'importe lequel de ses costumes.

créer un bloc : Un outil de la catégorie « Ajouter blocs » qui permet aux élèves de créer et de définir leurs propres blocs ou procédures personnalisés.

démonstration : Une activité dans laquelle les élèves sont invités à présenter leurs travaux à la classe et à montrer comment ils ont utilisé un certain bloc, une compétence spécifique ou une stratégie de conception particulière dans leur projet.

donnée : Le concept informatique qui renvoie au stockage, à la récupération et à la mise à jour de valeurs.

éditeur d'images : Il s'agit de l'outil d'édition et de retouche d'images intégré à Scratch. De nombreux Scratchers l'utilisent pour créer leurs propres lutins, costumes et arrière-plans.

éditeur de projets : Un outil du site communautaire de Scratch qui permet de modifier des projets. L'éditeur comprend la zone des scripts (où sont assemblés les scripts), la zone des lutins (où l'on peut manipuler les lutins) et la zone de la scène (où l'on positionne les lutins et où l'on peut accéder aux arrière-plans).

envoyer à tous : Commande utilisée dans un programme Scratch pour envoyer un message qui activera les scripts qui le recevront.

événements : Le concept informatique d'une chose entraînant la réalisation d'une autre chose.

expérimentation et itération : La pratique informatique qui consiste à développer un morceau d'un projet, puis à tester cette partie, avant de poursuivre le développement.

fenêtre « Conseils » : Intégrée à l'éditeur de projets, la fenêtre « Conseils » est un outil d'aide dans Scratch.

foire aux commentaires : Une activité de partage dans laquelle la moitié du groupe reste à sa place, projets ouverts, tandis que l'autre moitié fait le tour, allant à la découverte des projets, posant des questions et donnant un avis. Une fois un premier tour terminé, les élèves changent de camp et le processus recommence.

galerie des projets : Une activité de partage dans laquelle les élèves mettent leurs projets en mode de présentation, puis font le tour de la classe et vont à la découverte des projets des uns et des autres.

grande présentation : Une stratégie de partage selon laquelle les élèves présentent à d'autres personnes les versions finales de leurs projets et se penchent sur leur processus de conception et sur leur aventure en création informatique.

groupe d'échange : Un groupe de concepteurs qui échangent des idées et testent les projets en cours des uns et des autres, afin de recueillir des avis sur la façon de poursuivre le développement de ces projets.

groupe non ciblé : Une activité au cours de laquelle les élèves font découvrir leurs projets en développement à diverses catégories de personnes pour ensuite recueillir leurs avis.

histoire à faire passer : Un projet Scratch commencé par un binôme et qui est ensuite passé à deux autres binômes pour être enrichi et réinventé.

image vectorielle : Une image définie par un ensemble de formes géométriques (tels que des cercles ou des rectangles) et de couleurs. Le mode vectoriel est à opposer au mode bitmap.

interviews entre élèves : Une activité d'échange au cours de laquelle les élèves s'interviewent à tour de rôle au sujet de leurs processus de réflexion, d'auto-évaluation et de recherche.

journée « À vous de jouer » : Une activité de groupe et une stratégie permettant aux élèves de partager leurs travaux. Les élèves mettent les versions finales de leurs projets en mode de présentation, puis se déplacent dans la classe pour tester les projets des uns et des autres.

lutin : Un objet multimédia qui exécute des actions sur la scène d'un projet Scratch.

matériel et extensions : Matériel additionnel permettant de relier le monde numérique de Scratch au monde physique. Parmi les exemples de périphériques à connecter, on peut citer : LEGO WeDo, PicoBoard, et MaKey MaKey.

métaphore du théâtre : Une façon de décrire le concept de Scratch qui fait intentionnellement ressortir les similitudes entre Scratch et le théâtre, avec ses acteurs (les lutins), ses costumes, ses décors (les arrière-plans), ses scripts et sa scène.

mode de présentation : Une mode d'affichage dans Scratch qui permet de visualiser les projets en grand format. On y accède en cliquant sur le bouton en haut à gauche de l'interface de Scratch. On peut également parler du mode plein écran.

mouvement : Une des dix catégories de blocs Scratch. Les blocs de cette catégorie servent à contrôler les déplacements d'un lutin. Le code couleur qui leur est associé est le bleu moyen.

opérateurs : Le concept informatique qui renvoie à la prise en compte d'expressions mathématiques et logiques.

page de profil : Une page du site communautaire de Scratch où sont affichées des informations concernant un utilisateur de Scratch (ex. projets créés ou favoris).

parallélisme : Le concept informatique qui se rapporte à la réalisation simultanée de plusieurs choses.

points de vue informatiques : Manières plus ouvertes qu'ont les concepteurs d'envisager le monde qui les entoure, à travers l'informatique – par exemple, en s'exprimant, en échangeant avec d'autres et en s'interrogeant sur le rôle de la technologie dans le monde.

pratiques informatiques : Les façons caractéristiques d'aborder les choses que les programmeurs développent dans le cadre de leur travail, comme l'expérimentation et l'itération, la réalisation de tests et le débogage, le remixage et la réutilisation de travaux, et l'abstraction et la modularisation.

programmation en binôme : Une méthodologie de programmation selon laquelle deux développeurs s'associent pour travailler simultanément sur un même projet.

remix : Un projet créatif développé à partir d'une œuvre originale (ou d'un autre remix). Un remix inclut généralement un nouveau contenu ou de nouveaux éléments de style, tout en conservant une certaine similitude avec l'œuvre d'origine.

réutilisation et remixage : La pratique informatique qui consiste à créer quelque chose en partant de projets ou d'idées qui existent déjà.

rouge, jaune, vert : Il s'agit d'une activité de réflexion et de partage dans laquelle les individus identifient des aspects de leurs projets qui ne fonctionnent pas bien ou qu'il faut encore travailler (« rouge »), qui prêtent à confusion ou sont discutables (« jaune »), ou qui fonctionnent correctement (« vert »).

sac à dos : Un outil de Scratch qui permet de facilement transférer des éléments multimédias et/ou des scripts d'un projet à un autre.

scène : Le décor d'un projet Scratch. Tout comme dans le cas d'un lutin, on peut associer à la scène des scripts, des arrière-plans (l'équivalent des costumes) et des sons.

scripts : Un ou plusieurs blocs Scratch reliés pour former une séquence. Les scripts commencent par un bloc de la catégorie « Événements » qui réagit à une donnée d'entrée (ex. un clic de souris, une commande « envoyer à tous »). En cas de déclenchement, les autres blocs liés au bloc « Événements » sont exécutés l'un après l'autre.

séance de projection Scratch : Une activité de partage dans laquelle les élèves se réunissent pour découvrir les projets Scratch des uns et des autres.

séquence : Le concept informatique qui se rapporte à l'identification d'une série d'étapes permettant de réaliser une tâche.

son : Un fichier audio pouvant être joué dans un projet Scratch. Il peut être importé à partir de la bibliothèque de sons intégrée à Scratch ou être créé en réalisant un nouvel enregistrement. On peut jouer des sons en utilisant des blocs de la catégorie « Son » qui contrôlent des caractéristiques tels que le volume ou le tempo.

sprint de conception : Un temps déterminé dédié à un travail intensif sur le développement de projets.

studio : Une galerie créée par un utilisateur sur le site communautaire de Scratch et qui peut être utilisée pour présenter les projets contribués par un ou plusieurs utilisateurs.

test et débogage : La pratique informatique qui consiste à vérifier le bon fonctionnement des choses... et à repérer et résoudre les problèmes lorsqu'ils surviennent.

variables et listes : Une valeur ou un ensemble de valeurs qui peut changer et qui est stocké dans la mémoire de Scratch. Les variables peuvent stocker une valeur à la fois, alors que les listes peuvent stocker plusieurs valeurs.