

Module 2-partie 3 chapitre 1 (créez votre pokédex) Un moteur de recherche dans Scratch

Fiche d'identité

| | |
|--|---|
| Résumé de l'activité | Coder un moteur de recherche très simple |
| Objectif(s) | <ul style="list-style-type: none"> Être capable de créer un algorithme simple de recherche Comprendre l'importance de la structuration des données Être sensibilisé à la question de la multiplication des données |
| Durée approximative de l'activité | 1h30 |
| Participants | environ 15 enfants à partir de 10 ans |
| Matériel nécessaire | <ul style="list-style-type: none"> Au moins 8 ordinateurs connectés à internet Un jeu de données déjà constitué Une vidéo "base de données" Un vidéo-projecteur si possible |
| Préparation | |
| Notions liées | Base de données - Algorithme - |
| Lien éventuel avec le programme scolaire | |

Déroulement

| 1 | Donner la consigne et expérimenter – 15' | |
|---|--|---|
| | Savez-vous à quoi sert un moteur de recherche ? Connaissez-vous des moteurs de recherche ? Autres que Google ? Et vous, vous utilisez un moteur de recherche pour quoi ? Est-ce pratique ? Comment on faisait avant ?... | <ul style="list-style-type: none"> Introduire la séance. |
| | Aujourd'hui, on va créer un petit moteur de recherche, très simple. | <ul style="list-style-type: none"> Expliquer ce qu'on va faire pendant la séance : créer un petit moteur de recherche simple. Montrer un exemple si besoin (https://scratch.mit.edu/projects/114326705/) |
| | Mais avant de créer son moteur de recherche sur Scratch, on va regarder une petite vidéo pour comprendre comment ça marche et surtout, savoir | <ul style="list-style-type: none"> Pour comprendre les bases de données : https://vimeo.com/173747526 |

<Class'Code>

| | | |
|--|--------------------|--|
| | ce qu'on va coder. | |
|--|--------------------|--|

| 2 Coder un moteur de recherche simple avec Scratch – 60' | |
|---|--|
| Nous disposons d'un jeu de données : comment devons-nous procéder ? Qu'est-ce que l'utilisateur va chercher ? Quels résultats vont s'afficher ? | <ul style="list-style-type: none">À partir du jeu de données, demander aux enfants de quoi on aura besoin pour faire le moteur de recherche. |
| Voyons comment fonctionnent les listes dans Scratch. | <ul style="list-style-type: none">Expliquer le principe des listes dans Scratch et laisser les enfants créer les listes nécessaires. |
| Comment va-t-on faire une recherche à l'intérieur de ces listes ? | <ul style="list-style-type: none">Passer à l'algorithme de recherche. Laisser les enfants tâtonner, puis les guider si nécessaire. |
| Maintenant que le programme trouve le résultat, il faut l'afficher. | <ul style="list-style-type: none">Passer à l'algorithme d'affichage des résultats. Donner des idées d'affichage (avec des lutins), puis laisser les enfants créer leurs propres solutions d'affichage. |

| 3 Conclusion – 15' | |
|---|---|
| La séance est passée très vite ! Testez les projets des autres. | <ul style="list-style-type: none">Pour la restitution, leur faire changer d'ordinateur et chacun teste le projet d'un autre (ou restitution globale). |
| Finally Google, pourquoi c'est pratique ? Pourtant, c'est gratuit ! Comment Google fait pour gagner de l'argent ? | <ul style="list-style-type: none">Revenir sur Google. Aborder rapidement la notion de la multiplication des données et de la vente des données. |
| Qu'est-ce que j'ai appris ? Qu'est-ce qui était difficile ? | <ul style="list-style-type: none">Permettre aux enfants d'exprimer ce qu'ils ont pensé de l'atelier, de poser des questions, etc.Leur expliquer ce qu'ils vont faire pendant la séance suivante, le cas échéant :) |

| Pour aller plus loin | |
|----------------------|--|
| | |