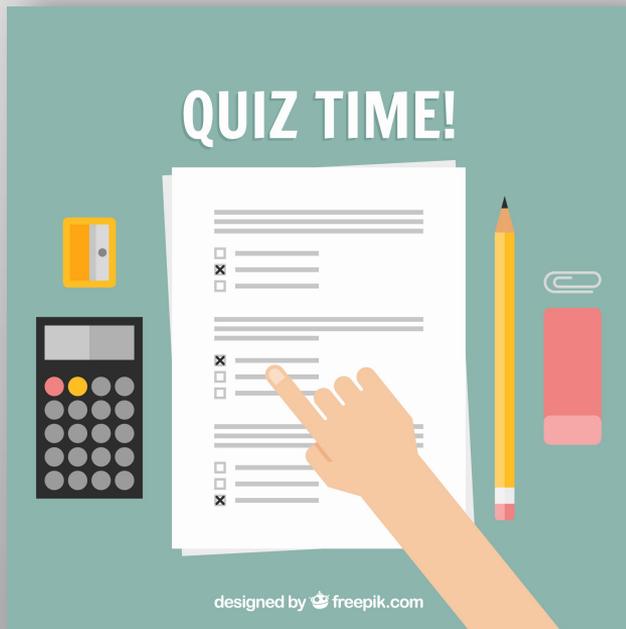




scratch.mit.edu



<https://www.reseau-canope.fr>



QCM

Créer un questionnaire à choix multiples

Février 2019

Pedag O'Scratch



Création du lutin «calculs» et de ses costumes

Votre première mission, si vous l'acceptez : construire un quiz de trois questions sur les tables de multiplications.

Chaque question comportera 3 propositions, chacune repérée par une lettre. Un signe apparaîtra en fonction de la réponse : un tic vert pour une réponse vraie et une croix rouge pour une réponse erronée.

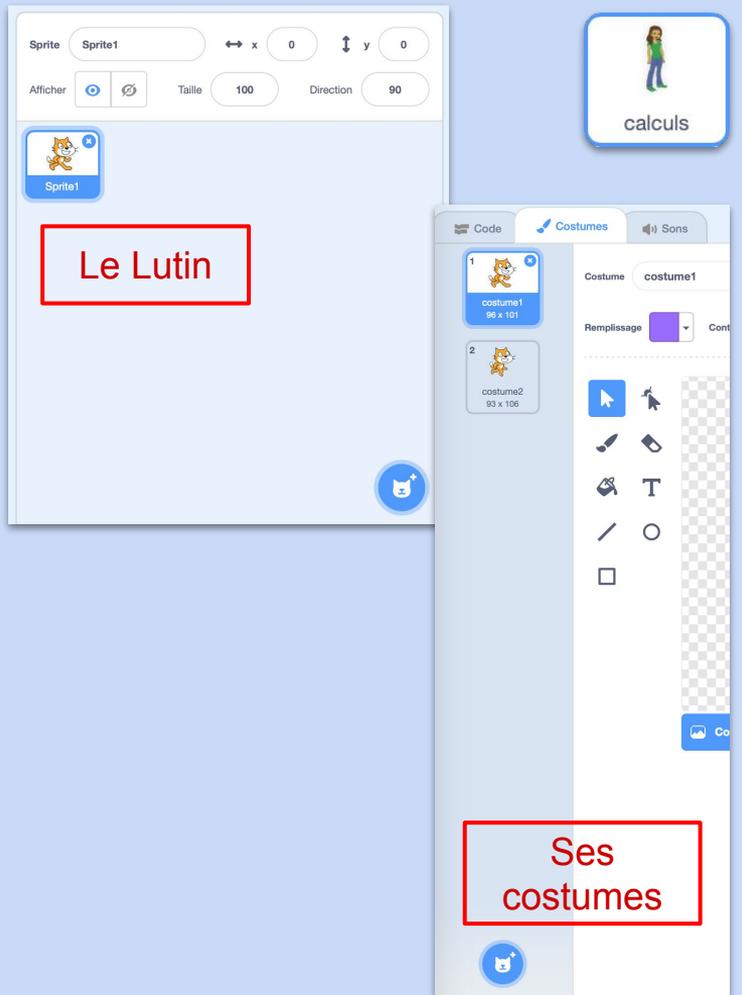
Étape 1 : Création du lutin (sprite en anglais) «calculs»

En effet, c'est notre lutin "calculs" qui va poser les questions ! Pour cela, créez un premier lutin sous la forme d'un personnage, après avoir effacé le lutin "Sprite1". Nommez le "calculs".

Étape 2 : Création des costumes

Dans l'onglet "costume" en haut à gauche, utilisez la tête de chat en bas à gauche pour créer autant de costumes que de questions (avec les propositions de réponses), ainsi que des costumes "vrai" et "faux", soit 3 par question. Nommez vos costumes de la façon suivante :

- "Question *numéro*"
- "Question *numéro* Vrai"
- "Question *numéro* Faux"



Création du lutin «calculs» et de ses costumes

Avez-vous utilisé ces boutons ?



Bravo !
Pour indiquer si la réponse est juste ou non, ajoutez un costume «Vrai» et un costume «Faux» à votre lutin.

en bas à droite



a/ Choisissez un lutin dans la banque d'image.

b/ Dupliquer-le (clic-droit)

c/ Renommez le costume en "Question 1"

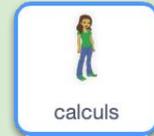
d/ Ajoutez un cadre et écrive la question et les 3 propositions dedans.

e/ Dupliquez et renommez en "Question 1 Vrai" en ajoutant un un signe Vert.

f/ Dupliquez et renommez en "Question 1 Faux" en ajoutant un signe Rouge.

2 x 2 = ?

a) 3
b) 4
c) 5



en bas à gauche



Les signes verts et rouges se trouvent dans la banque d'image. Importez, sélectionnez, copiez-collez.



Programmation de la consigne :

Rendez-vous dans l'onglet "Code" en haut à gauche. Retrouvez les blocs ci-dessous dans les différentes catégories de script en vous aidant de leur couleur.

Glissez-les dans la zone de code au centre et assemblez-les dans l'ordre pour que le lutin se présente, donne la consigne et bascule sur le costume de la première question.

Ici, il s'agit d'interroger sur les tables de multiplication.

Apparence

Évènements

basculer sur le costume

Question 1 ▾



calculs

quand  est cliqué

dire

écrire la consigne ICI

pendant



secondes

montrer

dire

écrire la suite de la consigne ICI

pendant

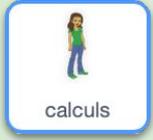


secondes

Programmation de la consigne

Voici une solution possible.

Prenez le réflexe de placer le bloc “montrer” au début de votre script car si dans le futur programme, vous utilisez le bloc “cacher”, votre lutin risque de rester invisible.



Apparence

Évènements

QCM3

Objectifs

Programmation de la réponse à la première question

Utilisez les blocs proposés ci-dessous. Le principe est d'attendre **jusqu'à ce que** une des touches attendues soit pressée.

Si c'est la bonne réponse qui est sélectionnée, **alors** on fait apparaître le costume "Vrai".

Sinon, on fait apparaître le costume "Faux".

Pensez à mettre un **délai** après l'affichage sinon nous ne verrons pas s'afficher la réponse avant de passer au costume de la question suivante, l'ordinateur les faisant défiler trop rapidement.

P.S. : vous risquez d'avoir un problème de costume en relançant le programme. Je vous laisse chercher une solution !

Apparence

Contrôle

Capteurs

Opérateurs

The image displays a collection of Scratch blocks for programming a quiz question. The blocks are organized as follows:

- Orange blocks (Control):**
 - A "si... alors" (if... then) block.
 - A "sinon" (else) block.
 - An "attendre 2 secondes" (wait 2 seconds) block.
 - An "attendre jusqu'à ce que" (wait until) block.
- Blue blocks (Sensing):**
 - Three "touche [c] pressée ?" (key [c] pressed?) blocks, with dropdown menus showing 'c', 'b', and 'a' respectively.
 - Two "touche [b] pressée ?" (key [b] pressed?) blocks, both with dropdown menus showing 'b'.
- Green blocks (Logic):**
 - Two "ou" (or) blocks.
- Purple blocks (Costume):**
 - Two "basculer sur le costume" (switch to costume) blocks, one set to "Question 1 Vrai" and the other to "Question 1 Faux".
- Other elements:**
 - A small icon of a person in a blue box labeled "calculs" (calculations) in the top right corner.

Réponse à la première question

Voici une solution possible.

Avez-vous remarqué comment le problème de costume a été résolu ?

Il ne vous reste plus qu'à faire la même chose à la suite, pour les autres questions. Autant de costumes que de questions. Vous pouvez l'agrémenter de sons ou essayer de mettre des points ! Là, il va falloir chercher du côté des variables. Si cela vous effraie, pas d'inquiétude, ce sera abordé dans les autres fiches.

Apparence

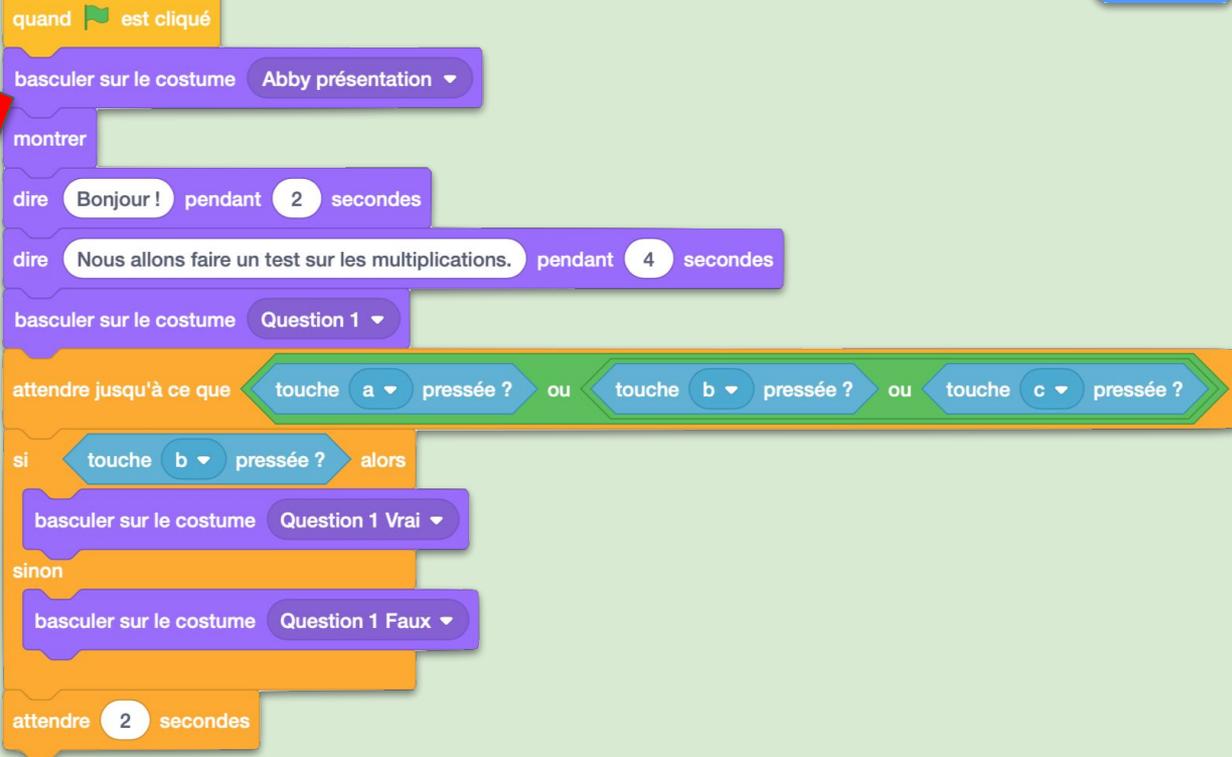
Contrôle

Capteurs

Opérateurs



calculs

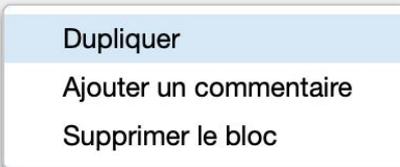


Objectifs

Pour créer une **deuxième question**, nous allons dupliquer un ensemble de blocs.

Pour cela, rien de plus simple : un clic-droit sur le premier bloc de cet ensemble.

Sélectionnez ensuite l'option *dupliquer*.



Ensuite, glissez l'ensemble des blocs ainsi dupliqués à la fin de votre script. Changez bien sûr le nom des costumes à afficher après les avoir créés et la touche indiquée pour la bonne réponse.

The Scratch script is as follows:

- quand est cliqué
- basculer sur le costume Abby présentation
- montrer
- dire Bonjour! pendant 2 secondes
- dire Nous allons faire un test sur les multiplications. pendant 4 secondes
- Question 1** (highlighted in green):
 - attendre jusqu'à ce que touche a pressée ? ou touche b pressée ? ou touche c pressée ?
 - si touche b pressée ? alors:
 - basculer sur le costume Question 1 Vrai
 - sinon:
 - basculer sur le costume Question 1 Faux
- attendre 2 secondes

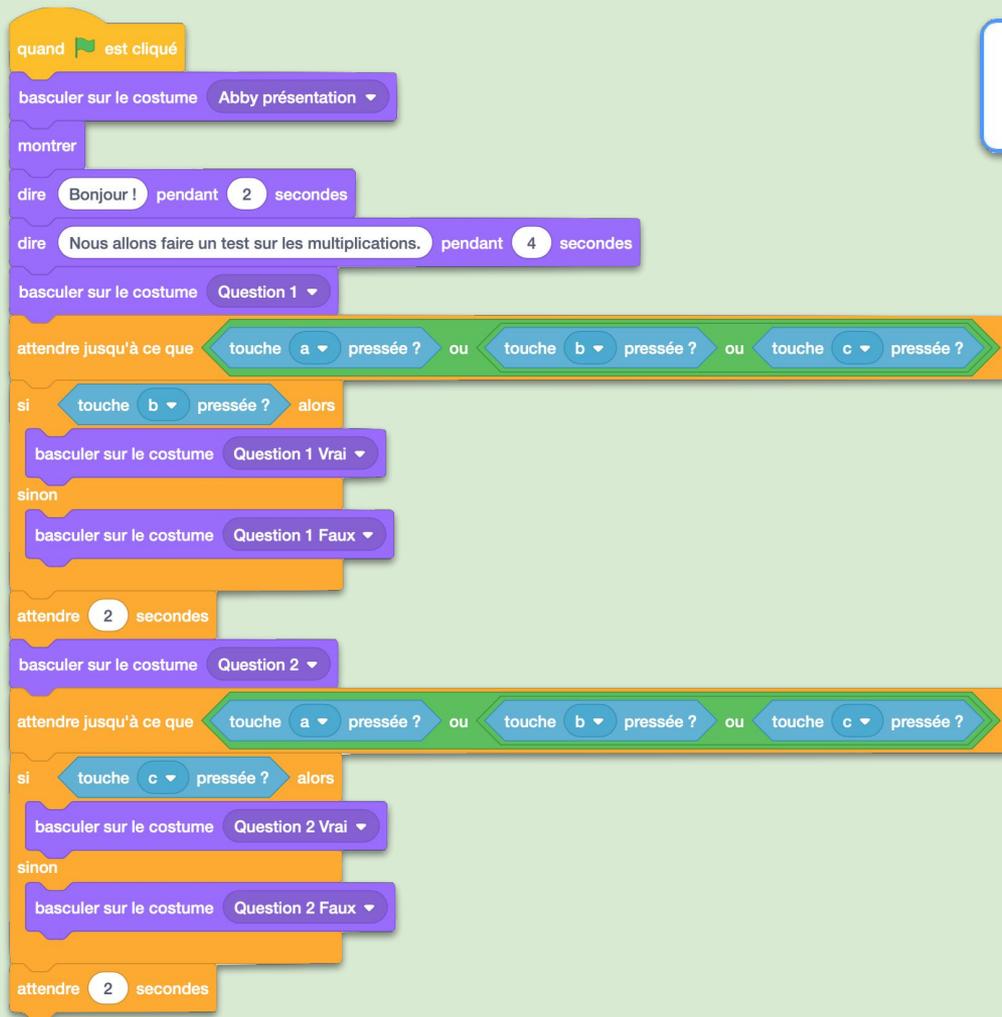
In the top right corner, there is a small icon of a person and the text 'calculs'.

Questions suivantes

Voilà un exemple après la duplication.

Il ne vous reste plus qu'à répéter l'opération autant de fois que vous le voulez pour chaque question. Et à prévenir à la fin, que le questionnaire est terminé.

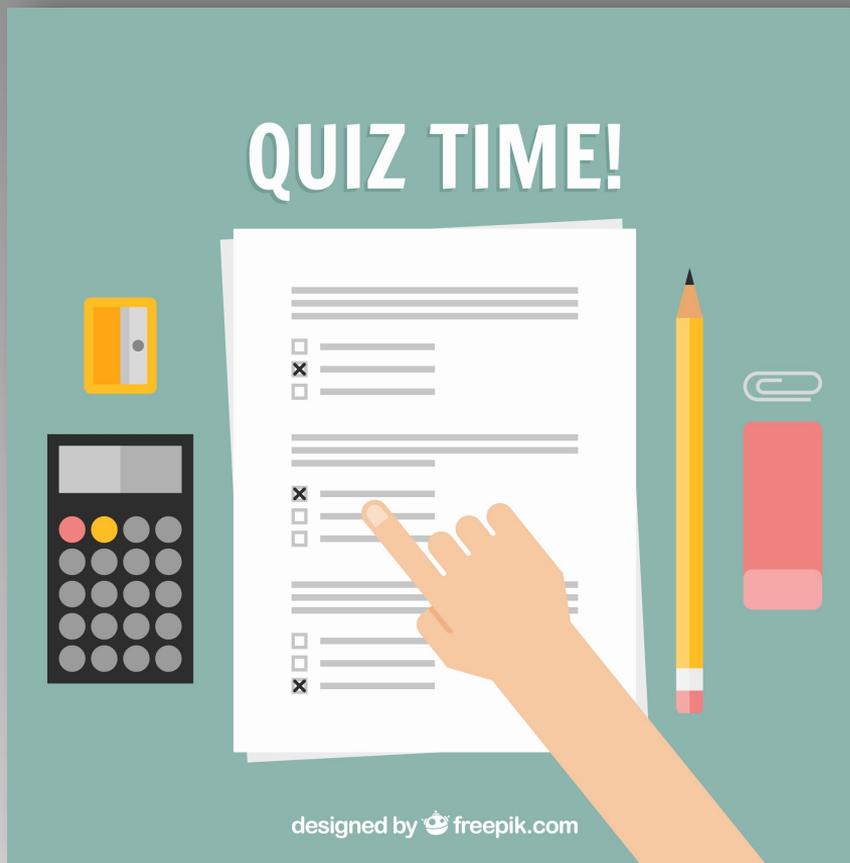
La chose la plus longue est de créer 3 costumes pour chaque question, nous verrons dans d'autres fiches d'activités comment éviter cela. Pour ne pas avoir à le faire soi-même à la main, il faudra apprendre à le programmer pour que ce soit l'ordinateur qui fasse lui-même ce travail.





scratch.mit.edu

<https://www.reseau-canope.fr>



Pedag O'Scratch

