

Nous avons décidé de réaliser une courte vidéo du jeu et de l'utilisation du Pi et nous l'avons mise sur YouTube. Nous ne pouvions pas imaginer les réactions - en quelques jours nous avons dépassé les 20000 vues et reçu une quantité énorme de commentaires positifs encourageant Philip à écrire ses deuxième et troisième jeux.

Au bout de quelques semaines, deux autres jeux ont été écrits. Philip a développé rapidement sa compréhension des diverses commandes et opérations dans Scratch, essentiellement grâce à un processus d'essais et d'erreurs. Il m'a demandé de l'aide à plusieurs reprises et a ensuite décidé que son code était meilleur et que je le rendais plus compliqué.

Des gens m'ont demandé très souvent quel est l'intérêt du Pi ? En tant qu'enseignant, je vois un potentiel gigantesque dans ce petit périphérique pas cher qui peut être branché simplement sur une télé et être utilisé par n'importe qui. Je ne crois pas que mon fils devienne développeur ou concepteur de jeux, mais cet incroyable été avec le Pi nous a montré à tous les deux ce qu'il est possible de faire avec de la détermination et de la persévérance.

Ayant enseigné les TIC pour le GCSE à des étudiants concevant des cartes d'affaire ou faisant toute autre activité (banale) qui prépare à ce certificat, je crois profondément à cet appel pour changer l'enseignement des TIC en revenant aux bases comme la programmation. Mon fils a acquis cet été des compétences qui seront d'une valeur inestimable quand il ira en cours moyen et après. Nous vivons dans la culture de la satisfaction immédiate or le succès et la programmation n'ont jamais été comme ça. Souvent, les choses ne marchent pas et pour réussir

## Le Jeu

### Pour lancer le jeu :

```

when green flag clicked
say 3, 2, 1 GO for 2 secs
broadcast Let the game begin
  
```

### La grenouille :

```

when green flag clicked
go to x: 196 y: 66

when k key pressed
move -10 steps

when m key pressed
move 10 steps
  
```

### L'étoile de mer :

```

when green flag clicked
go to x: -116 y: 18

when I receive Let the game be
point in direction 0

when a key pressed
move 10 steps

when z key pressed
move -10 steps
  
```

### Le ballon :

```

when green flag clicked
go to x: 155 y: 60
point in direction 0

when m key pressed
move -10 steps

when k key pressed
move 10 steps

when space key pressed
broadcast stop frog
point in direction -90
repeat until x position = -240
move 10 steps

when space key pressed
wait until touching color red
say Missed!
stop all

when space key pressed
wait until touching color pink
say Saved
stop all

when space key pressed
wait until touching color blue
say Goal
stop all

when space key pressed
wait until touching color yellow
say post
stop all
  
```

il faut persévérer et de la bonne volonté pour chercher à voir le problème sous un autre angle. Étant parent et enseignant, le fait de voir ces capacités se développer est très excitant, un changement énorme comparé au "Je n'y arrive pas donc j'abandonne".  
**En route pour un autre morceau de Pi.**

*Spencer Organ est un enseignant saisonnier de l'école secondaire des West Midlands. Comme loisirs, il gère un site web technique (home.uktechreviews.com). Il est passionné par le fait d'apporter de la créativité à l'enseignement et l'apprentissage des TICE et du multimédia qui s'en trouvent ainsi facilités.*