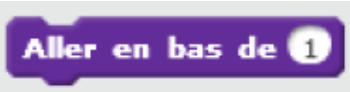

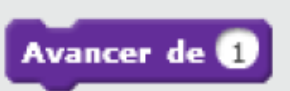





Séance n°2 : Entrée dans la programmation

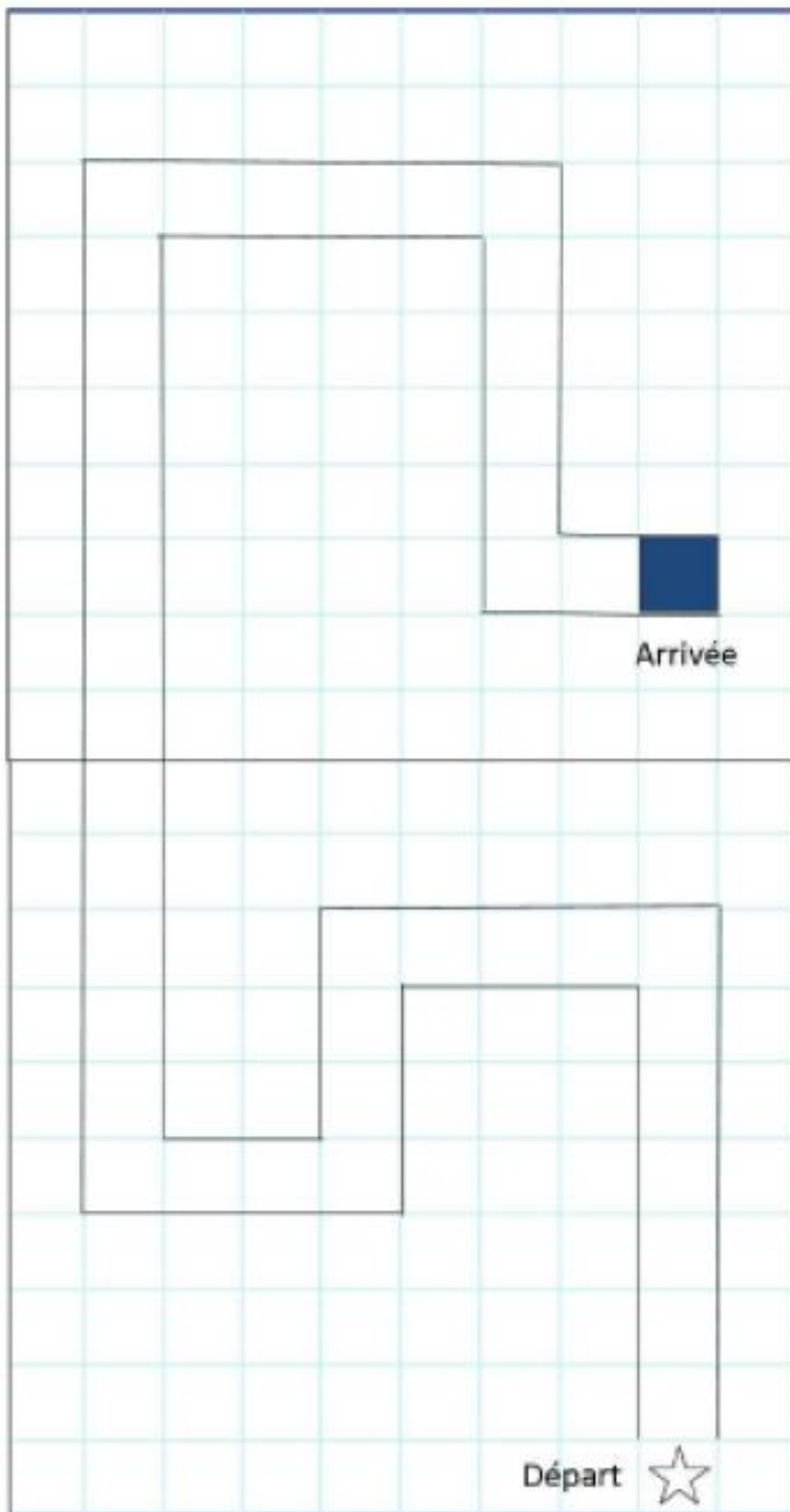
Objectifs :	Programmer et corriger pour tracer des chemins.
Notions :	Mettre en place la structure d'un programme (vers la programmation de « scratch »).
Durée :	1h
Matériel :	Ciseaux, colle, crayon à papier. Atelier n°1 (<i>Annexe 1, Annexe 1bis</i>), Atelier n°2 (<i>Annexe 2</i>), Atelier n°3 (<i>Annexe 3</i>), Référentiel (<i>Annexe 4</i>), les corrigés (<i>Annexe 5</i>)


Déroulement

<p>Présentation Collective (15 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Présenter aux élèves la carte (<i>Annexe 1</i>). ➤ Présenter aussi les éléments de programmation utiles (<i>Annexe 3</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Transcrire les déplacements vers le bas ou vers le haut. <div style="text-align: center;">   </div> <p style="text-align: center;"><u>Exemple</u> : Se déplacer de 3 cases vers le sud.</p> - Transcrire les déplacements vers la droite ou vers la gauche. (<i>Notion avancer et reculer</i>) <div style="text-align: center;">   </div> <p style="text-align: center;"><u>Exemple</u> : Se déplacer de 3 cases vers la droite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Début et fin du programme. <div style="text-align: center;">   </div> <p>Remarque : Ces éléments sont des blocs de programmation que vous trouverez dans Scratch. C'est un premier contact vers les commandes utilisées dans les séances suivantes.</p>
<p>Atelier n°1 (15 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situation : Programmer un déplacement <p>Les élèves écrivent un programme (<i>Annexe 1 bis</i>) qui permet de transcrire (avec les éléments de programmation : <i>Annexe 4</i>) le chemin présenté sur la carte (<i>Annexe 1</i>)</p>
<p>Atelier n°2 (15 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situation : Lire un programme <p>Les élèves lisent un programme et tracent le chemin présenté sur la carte (<i>Annexe 2</i>)</p>
<p>Atelier n°3 (15 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situation : Corriger un programme <p>Les élèves lisent un programme et le corrigent pour retrouver le chemin présenté sur la carte (<i>Annexe 3</i>)</p>

Conclusion	<p><u>La classe synthétise collectivement ce qui a été appris au cours de cette séance :</u></p> <p><u>Synthèse :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Rappel de l'ordre à suivre pour programmer (Début du programmeAvancer ... Fin de programme)

Annexe 1



quand  est cliqué

Aller au départ

Aller en haut de 4

Reculer de 2

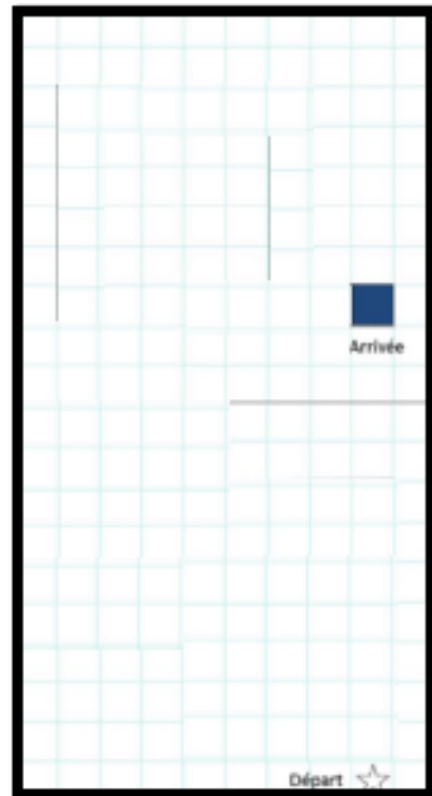
Aller en haut de 4


Reculer de 4

Aller en haut de 10

Avancer de 6

Aller en bas de 6



quand  est cliqué

Aller au départ

Aller en haut de 4

Reculer de 2

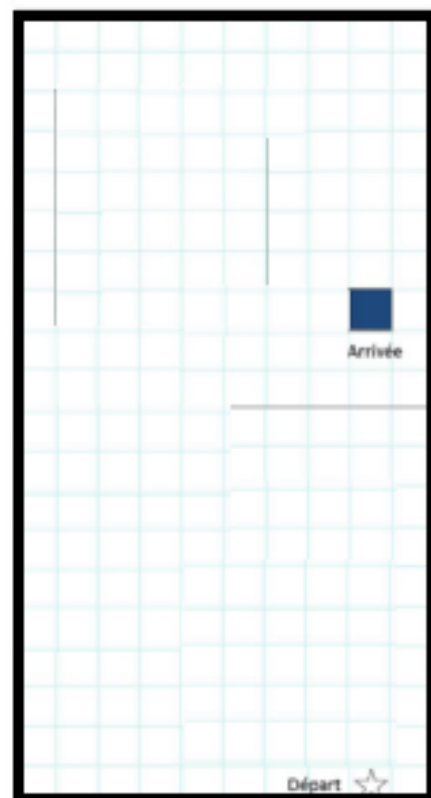
Aller en haut de 4


Reculer de 4

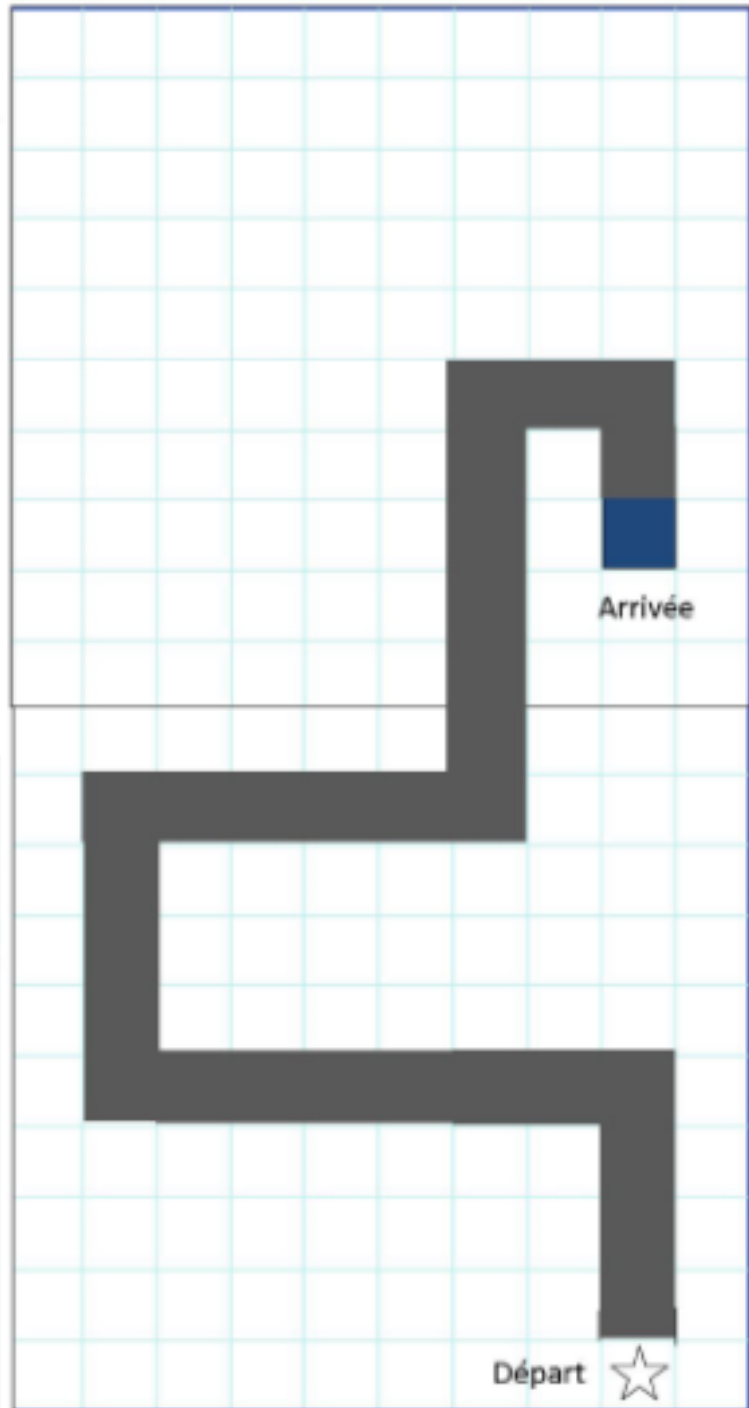
Aller en haut de 10

Avancer de 6

Aller en bas de 6



```
quand  est cliqué  
Aller en haut de 4  
Reculer de 8  
Aller en haut de 5  
Reculer de 5  
Aller en haut de 6  
Reculer de 4  
Aller en bas de 2
```



Annexe 4 (à découper)

quand  est cliqué

Aller au départ

Avancer de

Reculer de

Aller en haut de

Avancer de

Reculer de

Aller en haut de

Avancer de

Reculer de

Aller en haut de

Aller en bas de

Aller en bas de

Aller en bas de

quand  est cliqué

Aller au départ

Avancer de

Reculer de

Aller en haut de

Avancer de

Reculer de

Aller en haut de

Avancer de

Reculer de

Aller en haut de

Aller en bas de

Aller en bas de

Aller en bas de

