

Séance n°4 : Scratch « se déplacer »

Objectifs :	Construire un programme pour apprendre les actions de déplacements.
Notions :	Utiliser les commandes de déplacements.
Durée :	50 minutes
Matériel :	Ordinateur + logiciel « Scratch » (En ligne : https://scratch.mit.edu/projects/editor/) + 3 fichiers : - Séance 4 Etape 1.sb2 - Séance 4 Etape 2.sb2 - Séance 4 Etape 2 solution.sb2 Annexe 1 : Aide à l'utilisation du logiciel « Scratch »

Déroulement

Étape n°1 (Collectivement) 5 minutes	<p><u>Rappel de la séance précédente</u></p> <p>L'enseignant présente le contexte de programmation. Pour cela il doit importer le fichier « Séance 4 Etape 1.sb2 » et présenter le parcours aux élèves (Le lutin se déplace du point vert au point rouge)</p> <p><u>Conseil :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel sur le premier élément d'un programme sur Scratch « quand le drapeau vert est cliqué » - L'enseignant(e) disposera d'une fiche permettant d'aider les élèves en difficultés à réaliser chaque programme.
Étape n°2 (En binôme) 40 minutes	<p><u>Construire des programmes à partir de fonds de classes</u> (40 min)</p> <p>Les élèves réalisent librement les programmes de chaque carte afin de déplacer le lutin du point vert au point rouge. La validation se fera en lançant le programme.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1^{ème} carte : déplacement libre (Fichier Séance 4 Etape 1.sb2) - 2nd carte : déplacement avec contrainte (Fichier Séance 4 Etape 2.sb2) <p>Le lutin ne doit pas toucher les zones bleues pour atteindre le point rouge sinon il se plaindra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 exemple de solution (Fichier Séance 4 Etape 2 solution.sb2)
Conclusion 5 minutes	- Visualisation des programmes réalisés par les élèves. L'enseignant valide ou non.

Annexe 1 : Aide à l'utilisation du logiciel « Scratch »

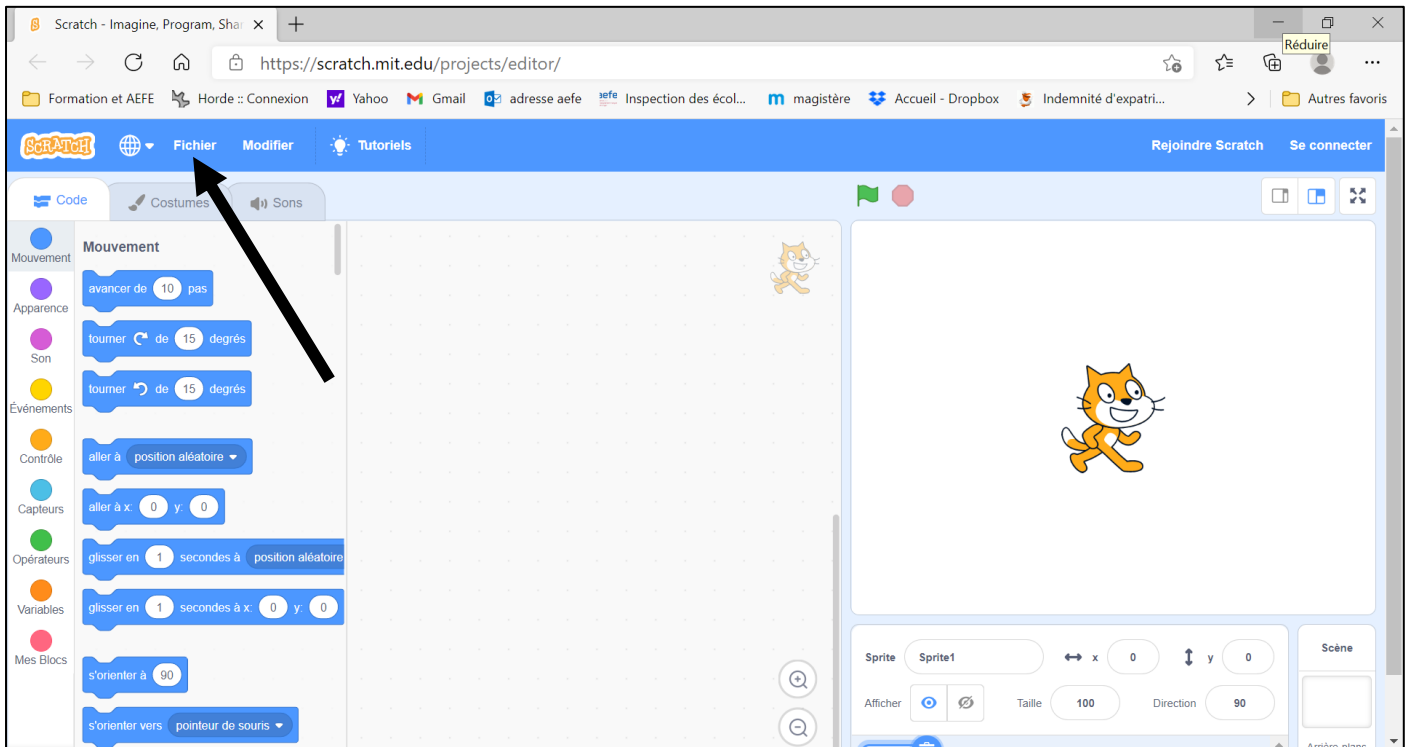
Pour les séances branchées (sur ordinateur) :

1) Les enseignants doivent se connecter au site « **scratch** » :

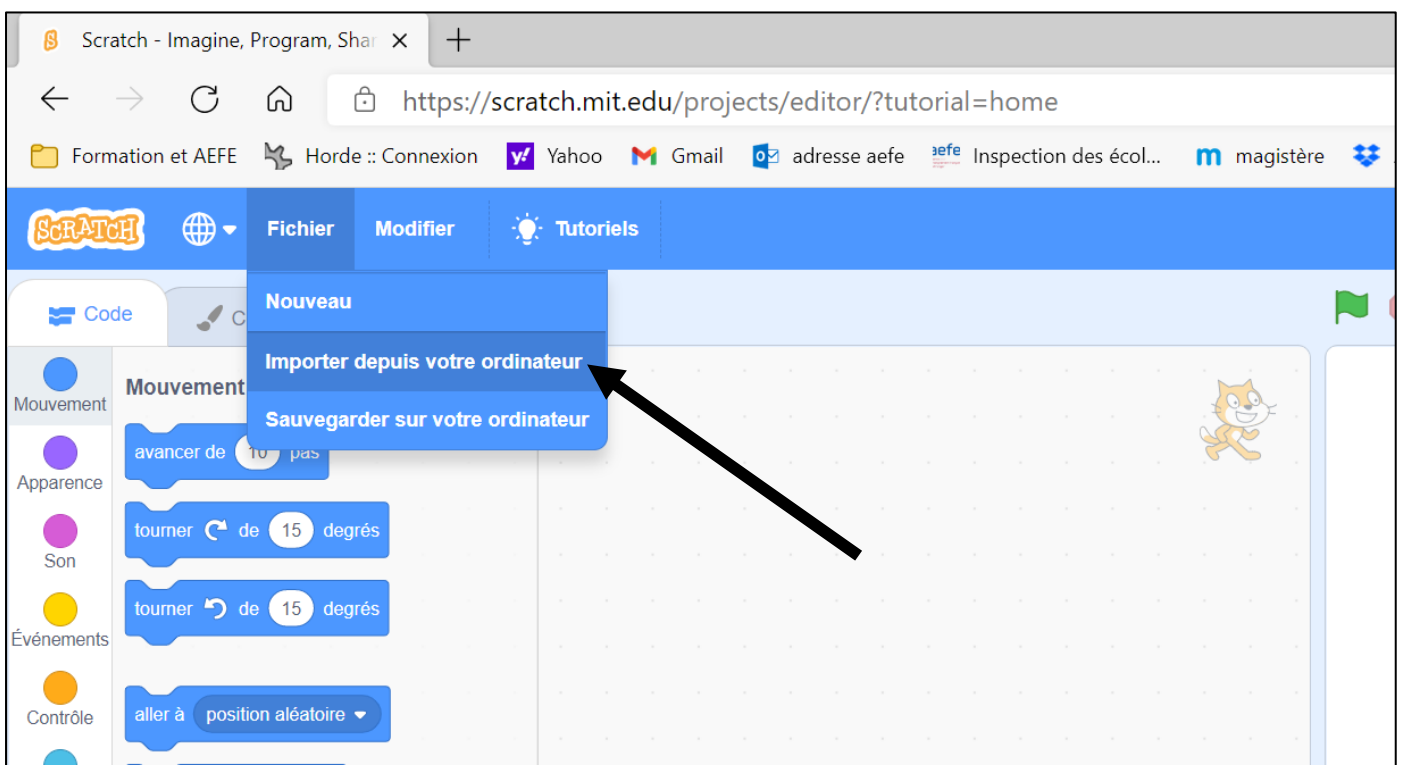
https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=home

2) Mise en place des programmes « scratch » pour la séquence (séances 3 à 5) :

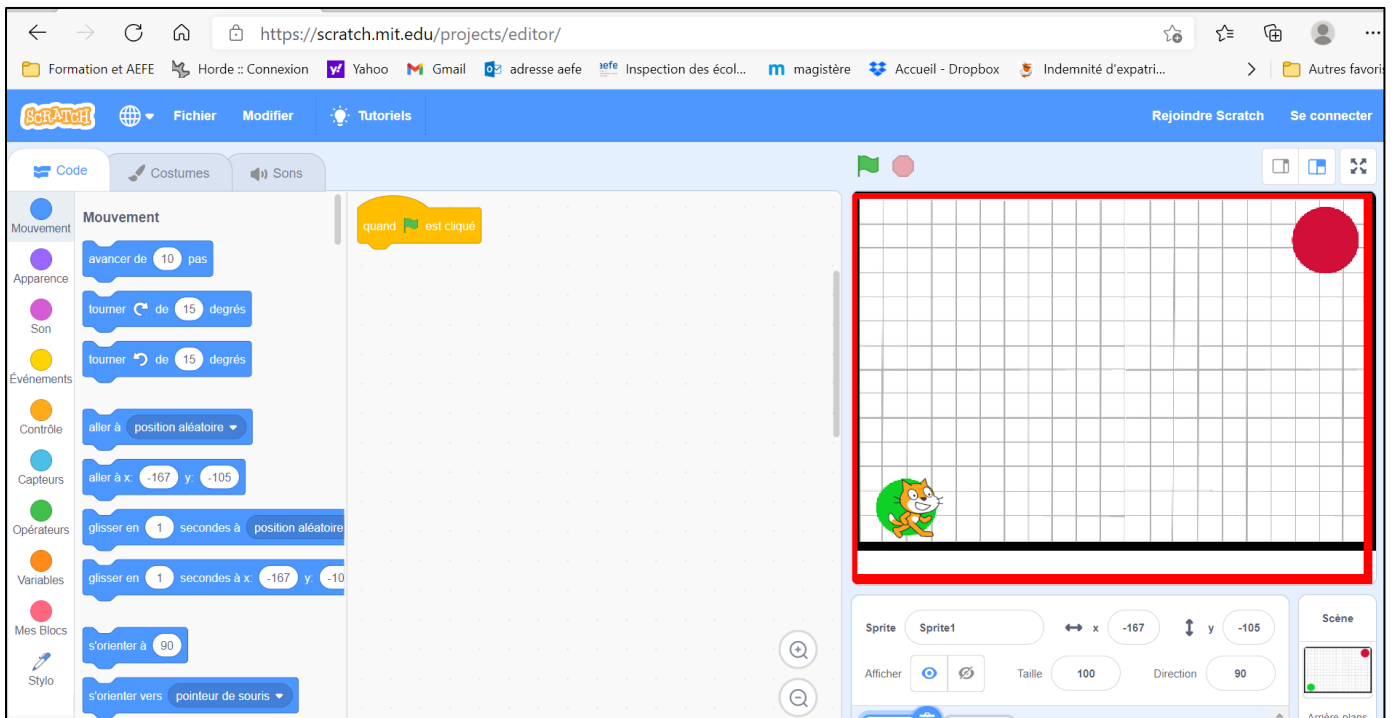
Ensuite, pour démarrer la séance, il faudra importer le fichier nécessaire en cliquant sur « **Fichier** »



Puis « **Importer depuis votre ordinateur** » et choisir le fichier de travail.



- Pour l'étape 2 importer le fichier : « Séance 4 Etape 1.sb2 »



- puis le fichier : « Séance 4 Etape 2.sb2 »

