

CYCLE 3



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

Déroulement									
	Rappel de la séance précédente								
Étape n°1 (Collectivement)	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)								
5 minutes	<u>Conseil :</u> - 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.								
	Construire des programmes à partir de fonds de classes (40 min)								
Étape n°2	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.								
(En binôme) 40 minutes	 - <u>1ème carte :</u> déplacement libre (Fichier Séance 4 Etape 1.sb2) - <u>2nd carte :</u> déplacement avec contrainte (Fichier Séance 4 Etape 2.sb2) Le lutin ne doit pas toucher les zones bleues pour atteindre le point rouge sinon il se plaindra. - 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.								

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.

Scratch - Imagine, Program, Shar × +															
\leftarrow	\leftarrow \rightarrow C \bigcirc https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=home														
📋 Form	nation	et AEFE	K Hord	le :: Connexion	<mark>y:</mark> Yah	00 M	Gmail	🔯 ad	resse aefe	efe Ins	pection o	des écol	m m	agistère	÷
SCRAT	Ħ	⊕-	Fichier	Modifier	- 🔆 π	toriels									
Coc	de	¢ c	Nouveau	ı											
	Mou	vement	Importer	depuis votre	ordinateu										
Mouvement	avar	cor do	Sauvega	arder sur votre	ordinate	r									
Apparence	avai		io pas											- .	
Con	tourr	ner C ^e de	e 15 deg	grés											
	tourr	ner 🎝 de	e 15 de	arés											
Événements															
Contrôlo	aller	à positie	on aléatoire												
Controle		a positi													

\leftarrow	ightarrow C	G	🕆 https://	scratch.mi	t.edu/proj	ects/editor/				τõ	☆ @
📒 Forn	nation et AEFE	😽 Hord	e :: Connexion	<mark> 11</mark> Yahoo	M Gmail	or adresse aefe	Inspection des éco	m magistè	re 😻 Accueil - Dropbox	🍯 Indemnité d'expatri	> 📄 Autres favori
SCRAT	₫ ⊕-	Fichier	Modifier	🔆 Tutorie	els					Rejoin	dre Scratch Se connecter
Co	de 🚽 C	ostumes	() Sons								
Mouvement	Mouvement			quand	est cliqué	6 A A A					
Apparence	avancer de	10 pas									
Son	tourner C ⁴ d	e 15 deg	rés								
 Événements	tourner 🄊 d	e 15 deg	irés								
Contrôle	aller à positi	on aléatoire									
Capteurs	aller à x: -16	67 y: -105									
Opérateurs	glisser en 🚺	secondes	à position aléa	atoire							
Variables	glisser en 🚺	secondes	sàx: -167 y:	-10							
Mes Blocs								, , , ,	Sprite Sprite1	↔ x -167 1	y -105 Scène
2 Stylo	sonentera								Afficher 🧿 💋	Taille 100 Directio	n 90
	s'orienter vers	pointeur d	e souris 👻					, ,Q,			Arrière plans

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

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

