

Séance n°5 : Scratch « Corriger »

Objectifs :	Rechercher des anomalies dans un programme.
Notions :	Utiliser les commandes des blocs, les modifier et vérifier son programme pour valider.
Durée :	50 minutes
Matériel :	Ordinateur + logiciel « Scratch » (En ligne : https://scratch.mit.edu/projects/editor/) + 6 fichiers (programmes à télécharger) : (<i>Séance5 bug1_v2.sb2</i> , <i>Séance5 bug2_v2.sb2</i> , <i>Séance5 bug3_v2.sb2</i> , <i>Séance5 solution1_v2.sb2</i> , <i>Séance5 solution2_v2.sb2</i> , <i>Séance5 solution3_v2.sb2</i>) Annexe 1 : Aide à l'utilisation du logiciel « Scratch » Annexe 2 : Trajet carte 1, Trajet carte 2 et Trajet carte 3.

Déroulement

<p>Étape n°1 (Collectivement) 10 minutes</p>	<p><u>Rappel de la séance précédente</u></p> <p>L'enseignant(e) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappelle qu'il existe plusieurs programmes pour arriver à la même destination (au même résultat). - présente les différents programmes à corriger. Pour cela importer dans scratch les fichiers (programmes <i>Séance5 bug1_v2.sb2</i>, <i>Séance5 bug2_v2.sb2</i>, <i>Séance5 bug3_v2.sb2</i>) un à un et leur montrer que le programme « bug ». (= n'arrive pas réellement à destination, passe à travers les obstacles...) <p><u>Conseil :</u> - <i>Des images représentant le tracé du lutin peuvent être utilisées pour aider les élèves (Cf. « Trajet carte 1, carte 2, carte 3 »).</i></p>
<p>Étape n°2 (En binôme) 35 minutes</p>	<p><u>Corriger les programmes</u></p> <p>Les élèves doivent modifier chaque programme en s'aidant de chaque carte afin de déplacer le lutin du point vert au point orange. Ils doivent modifier les valeurs des blocs ou l'ordre des blocs. La validation se fera en lançant le programme (le lutin ne doit plus se plaindre et arriver exactement sur le point orange).</p> <p><u>Attention :</u> si le lutin touche les bords de la carte, il s'arrête.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carte 1 (<i>séance 5 bug1</i>) : 1 anomalie (1 valeur dans un bloc) - Carte 2 (<i>séance 5 bug2</i>) : 2 anomalies (2 valeurs dans un bloc) - Carte 3 (<i>séance 5 bug3</i>) : 2 anomalies (anomalie 1 : valeur dans un bloc, anomalie 2 : un bloc mal positionné) <p><u>Fichiers supplémentaires :</u></p> <p>Solutions : carte 1 (<i>seance5 solution1</i>) ; carte 2 (<i>seance5 solution2</i>) ; carte 3 (<i>seance5 solution3</i>)</p>
<p>Conclusion 5 minutes</p>	<p>- Visualisation des réalisations des élèves.</p>

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

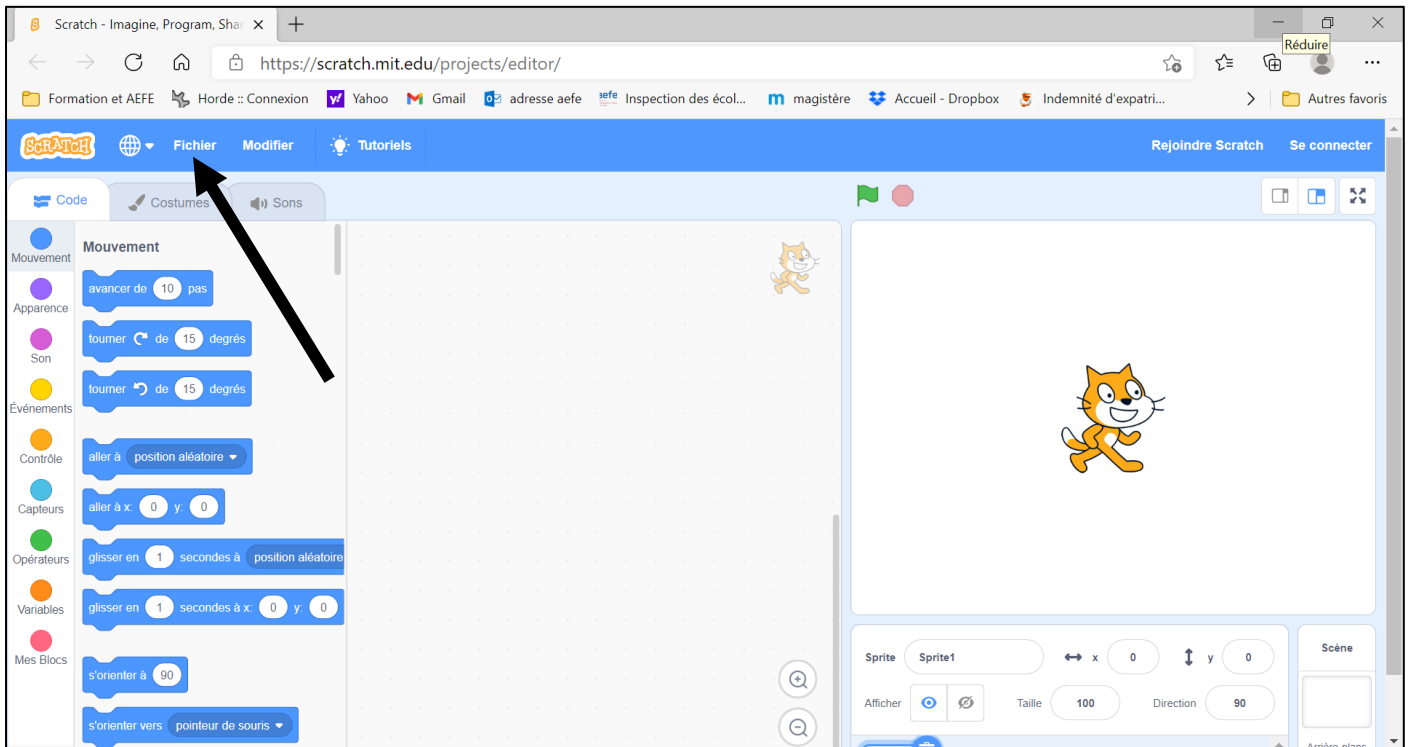
Pour les séances branchées (sur ordinateur) :

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

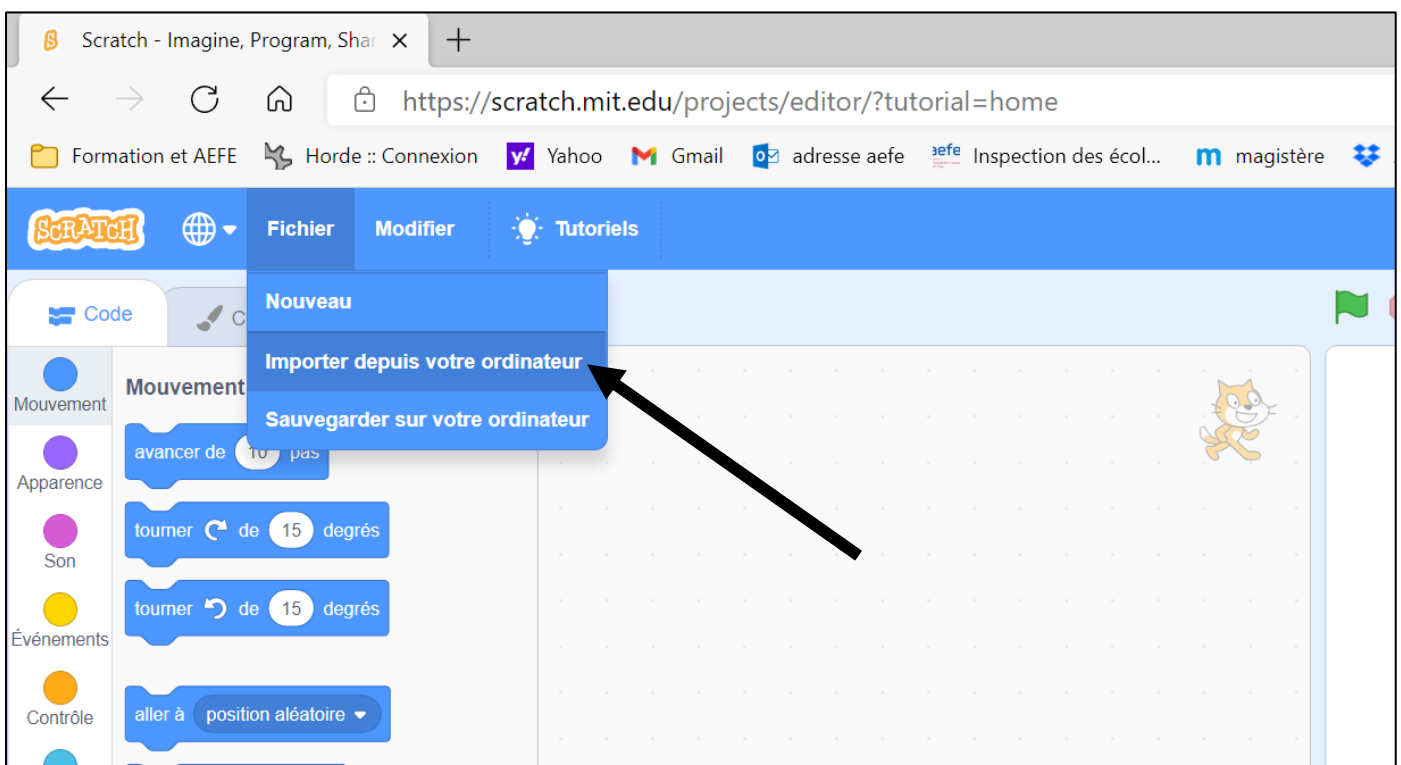
<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>

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

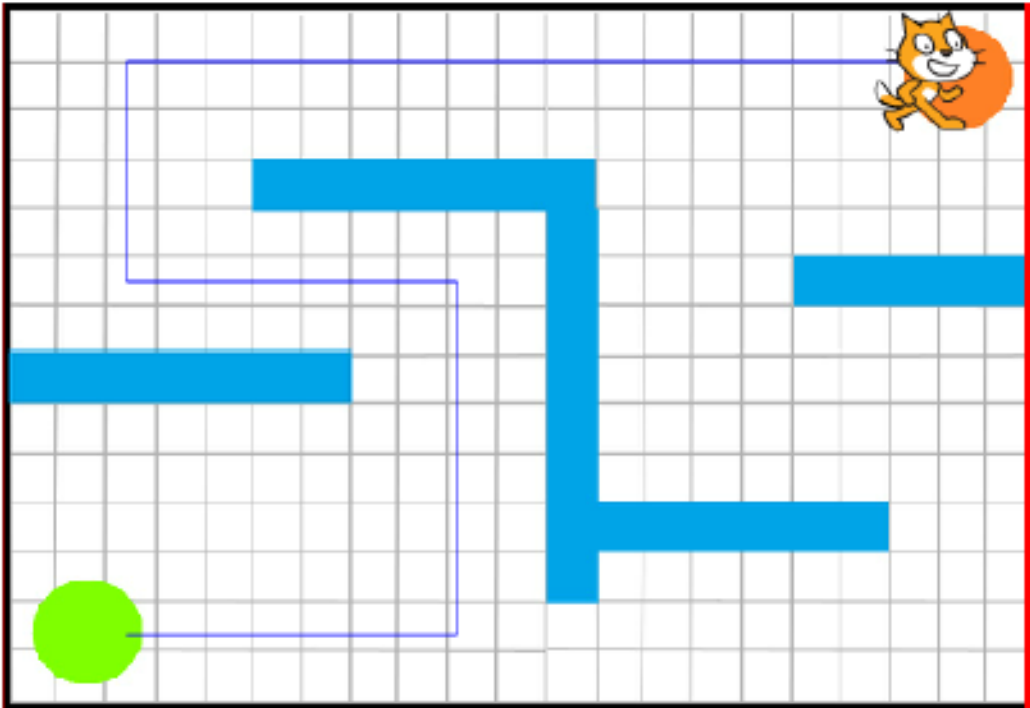
Ensuite, pour démarrer la séance, il faudra importer le fichier nécessaire en cliquant sur « **Fichier** »



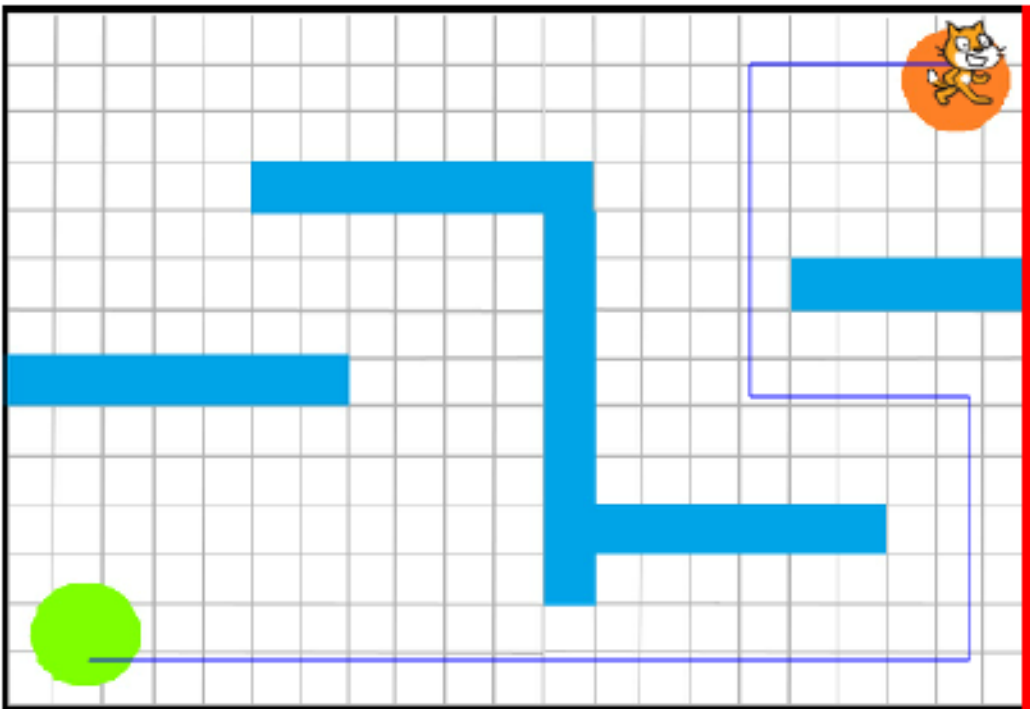
Puis « **Importer depuis votre ordinateur** » et choisir le fichier de travail.



Trajet carte 1



Trajet carte 2



Trajet carte 3

