# CYCLE 3

Séance n° 3 : Scratch « Découverte »	
Objectifs :	Reproduire un programme existant Ordonner des actions afin d'exécuter un programme
Notions :	Comprendre les commandes de déplacements, l'orientation, l'ordre des actions et l'ordre de la programmation.
Durée :	50 min
Matériel :	Ordinateur + Application Scratch (En ligne : <u>https://scratch.mit.edu/projects/editor/</u> ) (ou en local à télécharger ici : <u>https://scratch.mit.edu/scratch_1.4/</u> ) Annexe 1 (image de l'interface du logiciel) Annexe 2 (programme à écrire) x nb d'élèves Annexe 3 (programmes à remettre dans l'ordre) Annexe 4 Fichiers Scratch (Seance3-Etape-2.sb2; Seance3-Etape-3.sb2; Seance3-Etape-3- solution.sb2) – à télécharger sur <u>le site de la DSDEN85</u>

## Déroulement

# Etape n°1(collectif) Présentation de l'interface du logiciel + objectif de la séance (10min)

- L'enseignant(e) présente les 3 parties du logiciel (Annexe 1) :
  - A gauche : on visualise le programme
  - Au centre : on cherche les éléments du programme
  - A droite : on écrit le programme
- L'enseignant(e) présente la situation (le programme) à écrire (Annexe 2)

L'enseignant(e) présente la situation (le programme) à remettre dans l'ordre (Annexe 3)

*Conseil* : Pour que les élèves soient en situation de recherche, ne pas détailler la partie centrale.

## Etape n°2 (groupe de 2) Reconstruire le programme à partir de modèles (20 min)

• A partir du modèle, les élèves lisent et reproduisent le programme proposé. Ils trouvent les éléments dans la partie centrale et les déposent dans la partie de droite (script). Ils pourront ensuite lancer le programme afin de visualiser les différentes actions.

Fichier Scratch (Seance3-Etape-2.sb2)

## Etape n°3 (groupe de 2) Replacer les éléments d'un programme dans l'ordre (20 min)

Les blocs sont déjà présents sur la droite. Il n'y a aucun bloc à ajouter ni à retirer et tout doit être utilisé. Les élèves placent ces blocs dans l'ordre afin que le « lutin » se déplace en suivant un parcours du point vert au point rouge. Ils exécutent le programme pour la validation.

Fichier Scratch (Seance3-Etape-3.sb2); Seance3-Etape-3-solution.sb2

#### Conclusion (5 à 10 min)

#### Synthèse

 Retour sur la partie centrale : Préciser les fonctions de chaque bloc (exemple : mouvement → actions de déplacement.)





## SEANCE 3 - Annexe 2—Reconstruire le programme

Programme à reconstruire Programme à reconstruire Programme à reconstruire quand 🖊 est cliqué quand 🦰 est cliqué quand 🖊 est cliqué Aller au depart Aller au depart Aller au depart Aller en haut de 120 Aller en haut de 120 Aller en haut de 120 Avancer de 100 Avancer de 100 Avancer de 100 Aller en bas de 50 Aller en bas de 50 Aller en bas de 50 Avancer de 200 Avancer de 200 Avancer de 200 Aller en haut de 120 Aller en haut de 120 Aller en haut de 120 Reculer de 300 Reculer de 300 Reculer de 300 Aller en haut de 50 Aller en haut de 50 Aller en haut de 50





# SEANCE 3 - Annexe 3— Remettre les éléments du programme dans l'ordre



