

**Séance n° 4 : Scratch « se déplacer »**

<b>Objectifs :</b>	Construire un programme pour apprendre les actions de déplacements
<b>Notions :</b>	Utiliser les commandes de déplacements
<b>Durée :</b>	<i>50 min</i>
<b>Matériel :</b>	Ordinateur + Application Scratch ( <i>voir séance 3 pour les liens</i> ) Annexe 1 : (3 programmes) – à télécharger sur <a href="#">le site de la DSDEN85</a>

**Déroulement****Etape n°1 (collectif) Rappel de la séance précédente (10min)**

- L'enseignant(e)
  - Présenter le référentiel qui sera utilisé pour cette séance
  - Présente le contexte de programmation (le lutin se déplace du point vert au point rouge)

**Conseil :** Rappel sur le premier élément d'un programme → « quand le drapeau vert est cliqué »  
L'enseignant(e) disposera d'une fiche permettant d'aider les élèves en difficultés à réaliser chaque programme.

**Etape n°2 (groupe de 2) Construire des programmes à partir de fonds de cartes (30 min)**

• 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.

- 1<sup>ème</sup> carte : déplacement libre (Fichier Séance 4 Etape 1.sb2)
- 2<sup>nd</sup> carte : 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 à 10 min)**

- Visualisation des programmes réalisés par les élèves