

# FACILACODER

Allez on «Scratch»



## DEFI 1 vert :

Découvrir l'interface Scratch, le sprite (personnage) peut être une lettre.

## Déroulement :

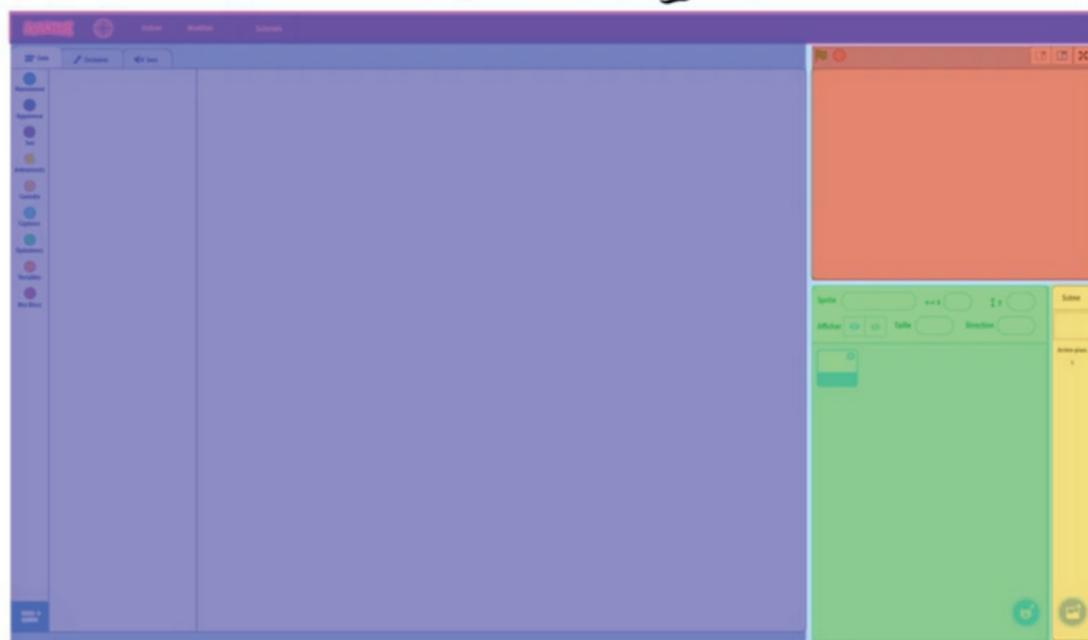
Découverte de l'interface avec le visionnement de :

<https://www.youtube.com/watch?v=hhL2XLJh16s>

Trace écrite possible à mettre dans le cahier des sciences (programmation) par exemple :

Nous avons vu une vidéo qui présentait Scratch3. Voici comment s'organise l'écran.

## SCRATCH 3



Étiquettes à coller aux bons endroits sur les cadres de couleur :

|  |                                     |                        |                           |
|--|-------------------------------------|------------------------|---------------------------|
| Zone où l'on voit l'exécution du programme | Zone qui sert à écrire le programme | Zone des arrière-plans | Zone des sprites (lutins) |
|--|-------------------------------------|------------------------|---------------------------|

Correction :

|             |            |             |            |
|-------------|------------|-------------|------------|
| cadre rouge | cadre bleu | cadre jaune | cadre vert |
|-------------|------------|-------------|------------|



# FACILACODER

Allez on «Scratch»



## DEFI 1 vert :

Découvrir l'interface Scratch, le sprite (personnage) peut être une lettre.



### Activité : Faire bouger une lettre.

1. Choisir un sprite (lutin) de son choix

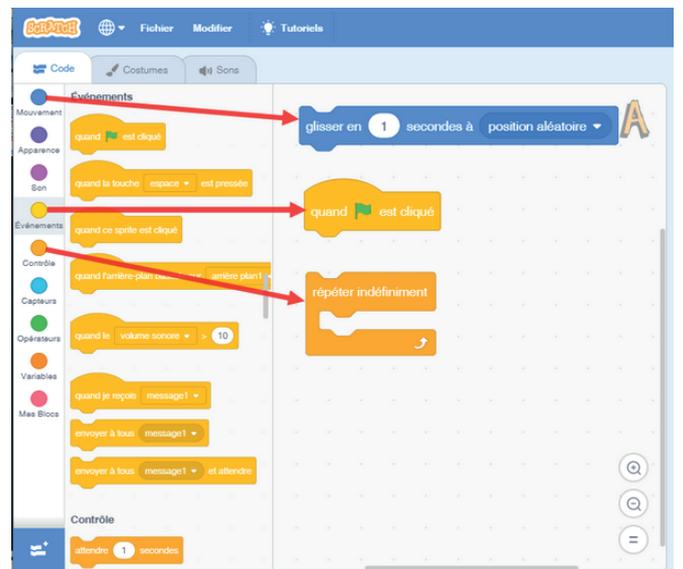


Pour faire disparaître un sprite, cliquer sur le sprite choisi puis sur la petite croix.



2. Animer la lettre A :  
Choisir les 3 instructions suivantes :

A vous de les agencer pour que la lettre bouge dès que l'on clique sur le drapeau vert, qui sera à chaque fois le départ du programme.



### Trace écrite possible:

| Programme écrit avec Scratch | Explication du programme  |
|------------------------------|---|
|                              | <p>...l'élève écrit ici avec ses mots l'explication du programme...</p> |

