

# Guide d'utilisation des parcours Scratch



**Pour découvrir les déplacements avant d'utiliser le logiciel** : Différence entre déplacements relatifs et absolus : dans Scratch, on se met à la place du personnage pour savoir s'il tourne à gauche ou à droite etc.

Dans chaque jeu, il y a un personnage vert que tu peux déplacer pour visualiser avec ta souris comment le personnage tourne (clic droit ou gauche) et se déplace.

<https://view.genially.com/5fcf9434b43f310d4095e5e4>

**Première approche du logiciel** : Crée-toi un compte avec la petite sirène et ensuite, laisse-toi guider par les vidéos pour programmer des déplacements de plus en plus complexes dans le logiciel. Tu pourras enregistrer tes programmes pour les conserver sur ton compte.

<https://view.genially.com/5f5510484c42ef0d845d42d1>

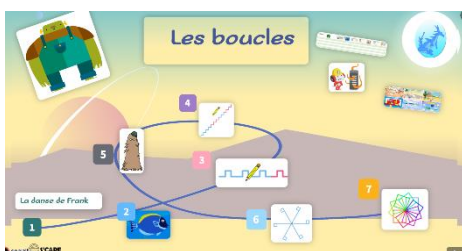


**Carrés et rectangles** : Construire des carrés et des rectangles avec contraintes.

<https://view.genially.com/5fe84c134a35bd0d034e7db1>

**Les blocs** : pour mettre de l'ordre dans les programmes et structurer les différentes parties.

<https://view.genially.com/6027d6b691cb540d5f56975d>



**Les boucles** : pour réduire la taille des programmes lorsqu'on répète plusieurs fois les mêmes instructions.

<https://view.genially.com/603fb5cca7c8140d975b5378>



**Utiliser les coordonnées pour se repérer :** une autre façon d'envisager les déplacements, chaque personnage est repéré par son abscisse et son ordonnée. On peut déplacer le lutin en se servant uniquement de ses coordonnées.

<https://view.genially.com/60361a9ef3ecc10db20e7b9f>

**Utiliser les variables :** pour créer un jeu, faire un programme de calcul, interagir avec l'utilisateur, garder en mémoire une donnée, ...

<https://view.genially.com/60915161fa2b010dc36717f2>



**Les programmes de calcul :** variables et boucles au service des mathématiques.

<https://view.genially.com/60f151201b5fd80dd6b7e199>



**Constructions géométriques avec boucles et variables :** triangles, polygones réguliers, parallélogrammes, étoiles, ... Pour construire ces figures, il faut calculer des angles 😊.

<https://view.genially.com/63eba0d926f8c1001a701b9e>



**Constructions géométriques (suite) :** constructions géométriques plus complexes.

<https://view.genially.com/63f885e2ad18f20012773b86>



**Les listes :** pourquoi et comment les utiliser ?

<https://view.genially.com/63ef775f1ce6e30018eb4436>



# Et maintenant ... les jeux !



**Jeux 1** : casse-brique, ping-pong, ...

<https://view.genially.com/60b88716f031cc0db1efb5a9>

**Pacman :**

<https://view.genially.com/608d05b99356fa0d08857e49>

