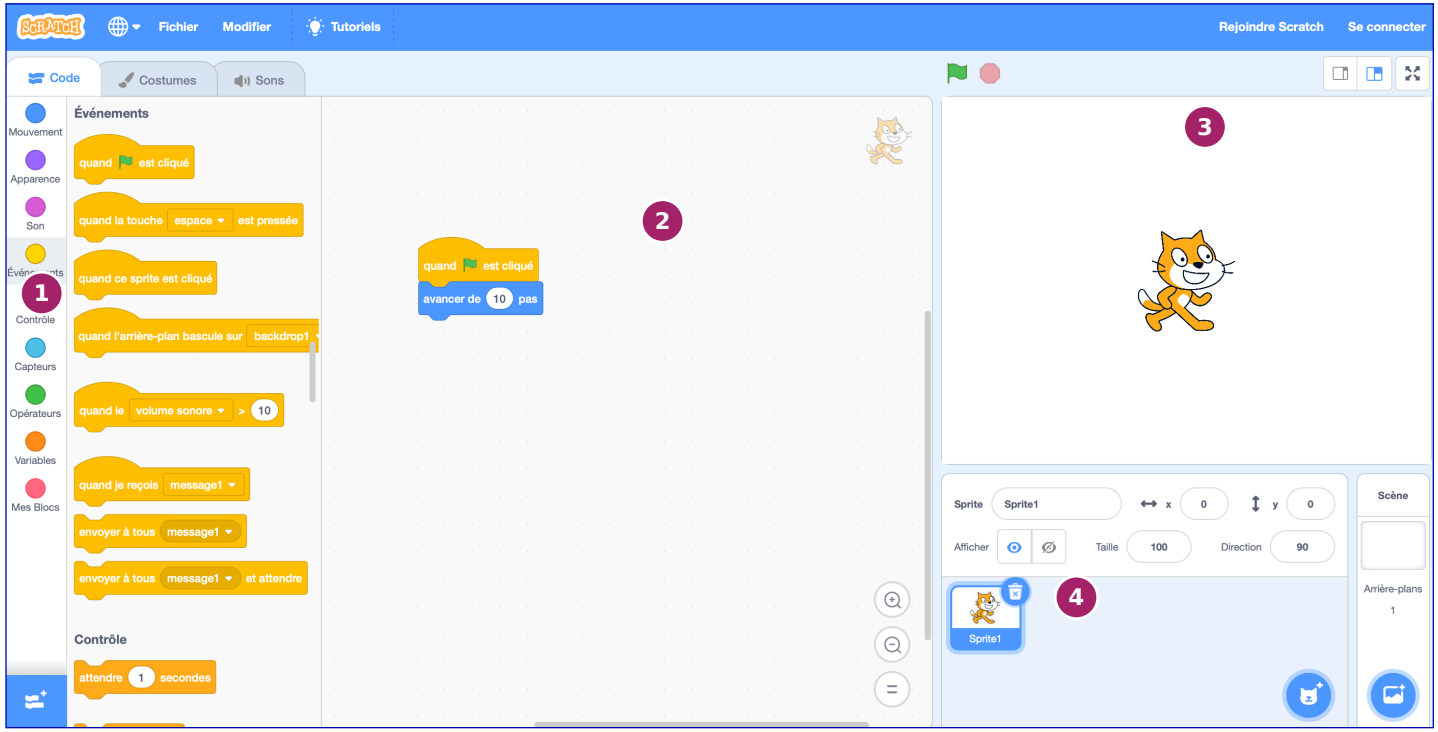
DÉCOUVRIR
se repérer

Scratch 3

Des sprites, des blocs et une scène

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
1 - INTERFACE

MÉTHODE | **Je sélectionne le bon sprite avant de construire son programme.**



1 Les catégories de blocs

Mouvement, **Apparence**, **Son**… Choisis une famille, puis glisse un bloc au centre.

2 La zone des scripts

Emboîte les blocs pour former un programme. Chaque sprite possède ses propres scripts.

3 La scène

Observe le résultat ici. Le **drapeau vert** déclenche les scripts prévus ; le bouton rouge les arrête.

4 Sprites et arrière-plans

Sélectionne le personnage à programmer. L'arrière-plan constitue le décor de la scène.

Commencer un projet

Ouvre Scratch 3, en ligne ou installé. Choisis **Français** dans le menu de langue, puis sélectionne le sprite du chat.

Un premier repère

Code sert à programmer ; **Costumes** à modifier le dessin ; **Sons** à choisir ou préparer l'audio.

PROGRAMMER
assembler une séquence

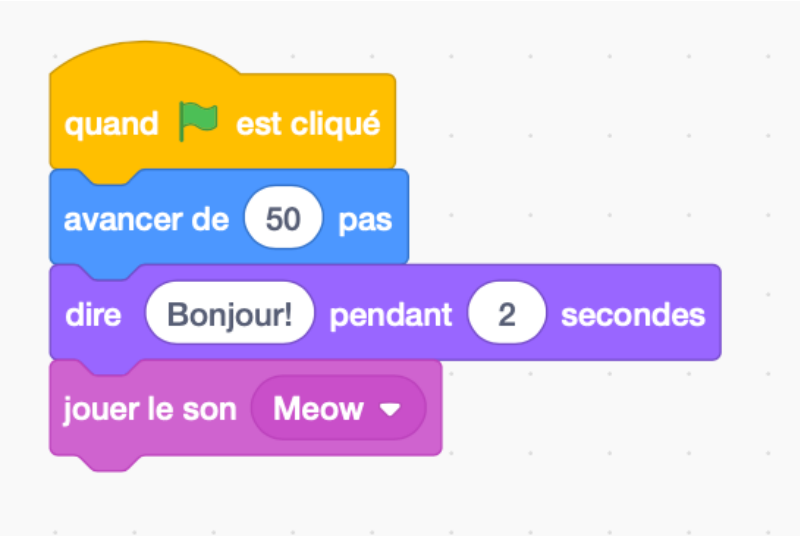
Scratch 3

Créer un premier script

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
2 - SÉQUENCE

MÉTHODE **Je place un événement en tête, puis les actions dans l'ordre souhaité.**

Un programme complet



Au clic sur le **drapeau vert**, le chat avance de **50 pas**, dit **Bonjour !** pendant **2 secondes**, puis joue le son **Meow**.

1 Déclencher

Dans **Événements**, prends **quand le drapeau vert est cliqué**. Ce bloc se place tout en haut.

2 Agir

Ajoute les blocs de **Mouvement**, d'**Apparence** et de **Son**. Modifie les valeurs dans les cases.

3 Tester

Clique sur le drapeau vert. Compare chaque action au résultat attendu, puis change une seule valeur à la fois.

Comprendre les pas

Un « pas » est une unité de déplacement dans Scratch. Ce n'est ni un centimètre ni un tour de roue.

Défi rapide

Remplace **50** par **100**, puis par **-50**. Observe le sens du déplacement. Garde le chat dans la scène.

ANIMER
répéter des actions

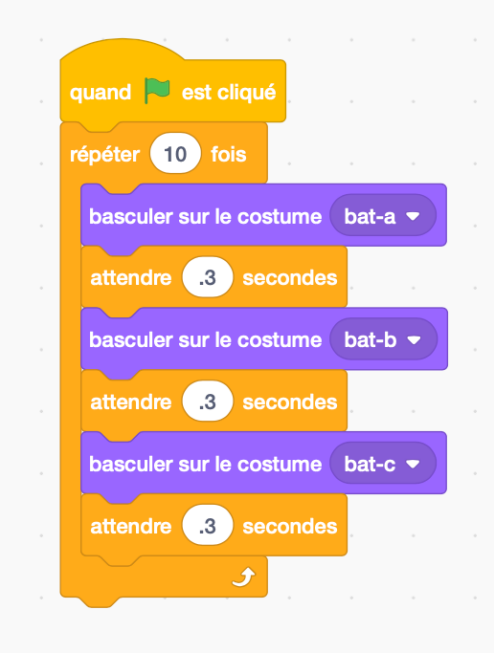
Scratch 3

Faire vivre un sprite avec ses costumes

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
3 - BOUCLE

MÉTHODE **Je change de costume et j'ajoute une pause pour rendre l'animation visible.**

Une animation répétée 10 fois





1 Choisir un sprite adapté

Ajoute une chauve-souris possédant les costumes **bat-a**, **bat-b** et **bat-c**. Consulte l'onglet **Costumes**.

2 Construire la boucle

Dans **Contrôle**, **répéter 10 fois** entoure les changements de costume et les pauses de **0,3 seconde** (notées « .3 » sur la capture).

3 Adapter l'animation

Un temps plus court accélère l'animation. **Répéter indéfiniment** poursuit la boucle jusqu'à l'arrêt du programme.

Lire la forme des blocs

Le bloc de boucle entoure les actions à répéter. Si un bloc reste à côté de la boucle, il n'en fait pas partie.

Pour aller plus loin

Une condition **si… alors** décide d'une action. Une **variable** mémorise une valeur, par exemple un score.

AJOUTER
activer une extension

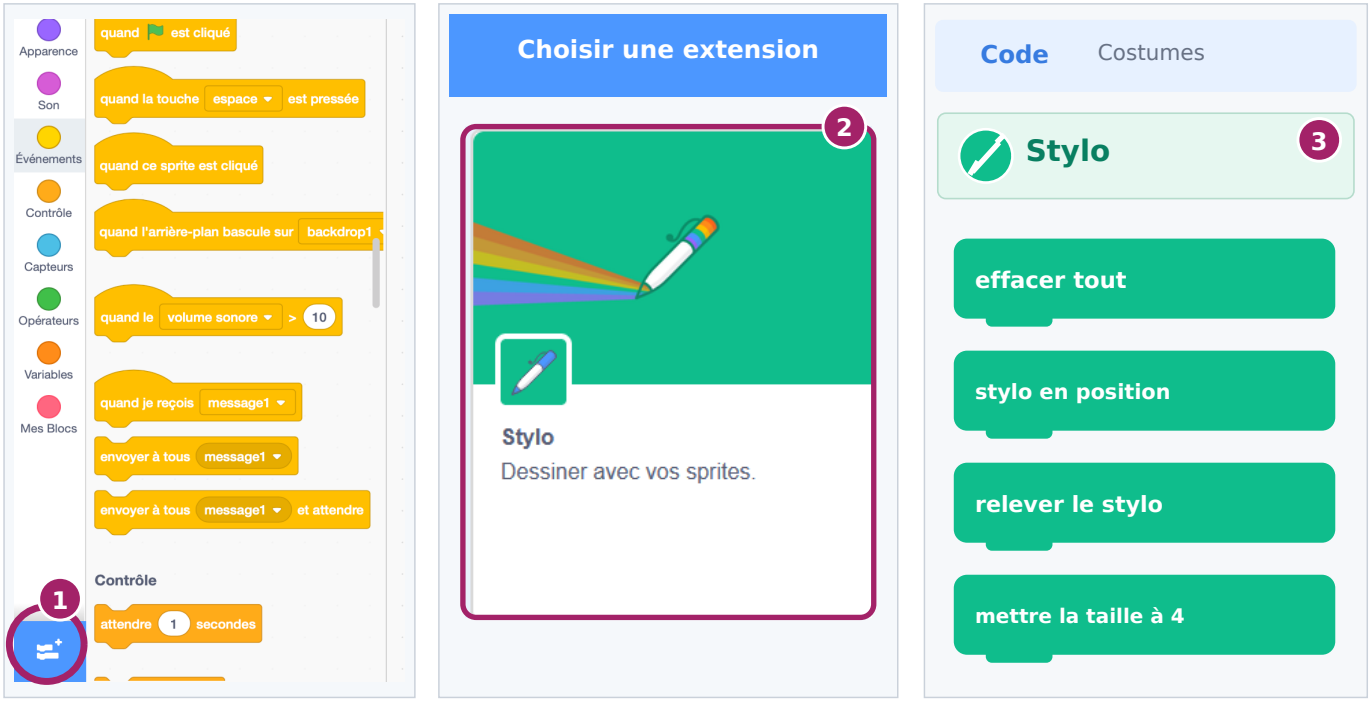
Scratch 3

Faire apparaître les blocs Stylo

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
4 - EXTENSION

MÉTHODE | **Je clique sur Ajouter une extension, puis je choisis Stylo.**

Trois repères pour activer le Stylo



1 Ouvrir les extensions

En bas à gauche de Scratch, clique sur le bouton bleu **Ajouter une extension**.

2 Choisir Stylo

Dans la bibliothèque qui s'ouvre, sélectionne la vignette verte **Stylo**.

3 Afficher les blocs

Une nouvelle catégorie **Stylo** apparaît à gauche, sous les autres familles de blocs. Clique dessus.

À retenir

Le Stylo est une **extension** : ses blocs ne sont pas visibles dans un nouveau projet tant qu'elle n'a pas été ajoutée.

Bon réflexe

Sélectionne le bon **sprite** avant de programmer son tracé. Chaque sprite peut utiliser son propre stylo.

DESSINER
tracer et personnaliser

Scratch 3

Comprendre et utiliser le Stylo

FICHE OUTIL
TECHNOLOGIE - CYCLE 4
5 - TRACÉ

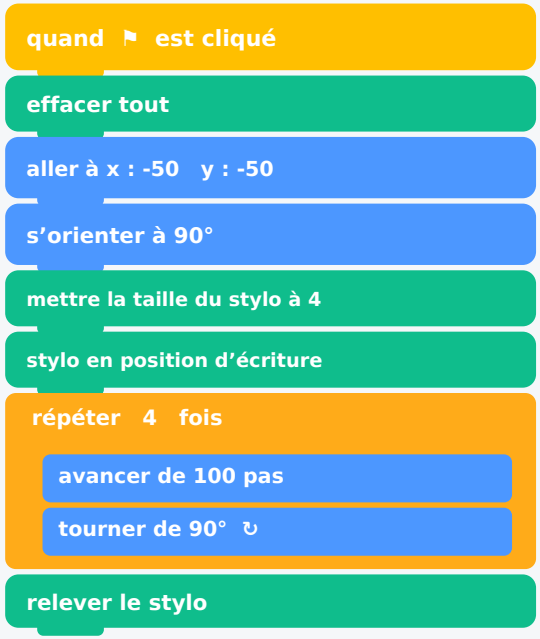
MÉTHODE — **J’efface, je baisse le stylo, je déplace le sprite, puis je le relève.**

À quoi servent les blocs ?

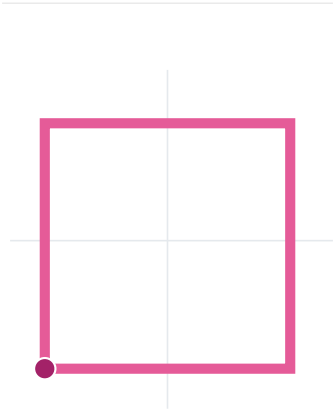
effacer tout	Supprime les traits déjà dessinés.
stylo en position d’écriture	Laisse un trait quand le sprite bouge.
relever le stylo	Arrête de dessiner pendant le trajet.
estampiller	Imprime le costume du sprite sur la scène.
mettre la couleur du stylo à ●	Choisit la couleur des traits.
mettre la taille du stylo à 4	Fixe l’épaisseur du trait (ex. : 4).
ajouter 10 à la couleur du stylo	Fait progressivement varier la couleur.

Exemple : dessiner un carré

SCRIPT



SCÈNE



4 côtés

Autres réglages

Ajouter 1 à la taille épaissit le trait ; **mettre [couleur] du stylo à 50** règle une propriété du trait.

À retenir

Effacer tout retire les tracés, mais ne supprime ni les sprites ni le décor.
Relever le stylo arrête de dessiner.

CONSERVER sauvegarder et corriger	Scratch 3 Garder un projet modifiable	FICHE OUTIL TECHNOLOGIE - CYCLE 4 6 - SAUVEGARDE

MÉTHODE	**Je conserve le fichier .sb3 et je teste le projet avant de le rendre.**

Sauvegarder sur l'ordinateur



Fichier → Sauvegarder sur votre ordinateur crée un fichier **.sb3**. Donne-lui un nom clair, par exemple **Nom_Classe_Animation.sb3**, puis range-le dans le dossier demandé.

Rouvrir et vérifier

Fichier → Importer depuis votre ordinateur permet de reprendre le projet.

Un compte connecté peut enregistrer en ligne. Garde aussi une copie du fichier demandé par le professeur. Une image du programme ne remplace pas le **.sb3**.

Quand le résultat ne correspond pas à la consigne

Ce que j'observe	Ce que je vérifie	Ce que je fais ensuite
Le drapeau ne lance rien.	Le bon sprite est sélectionné ; un événement est emboîté au script.	Relier les actions à l'événement attendu.
Le sprite disparaît.	Sa position x/y, sa visibilité et les déplacements répétés.	Le replacer au centre et tester un déplacement court.
L'animation est trop rapide.	Les pauses et les blocs placés à l'intérieur de la boucle.	Ajouter ou augmenter les temps d'attente.