


<h1 style="margin: 0;">Fiche 1</h1> <h2 style="margin: 10px 0 0 0;">Prise en main</h2>	
--	---

1. Rejoindre Scratch

Rejoindre Scratch

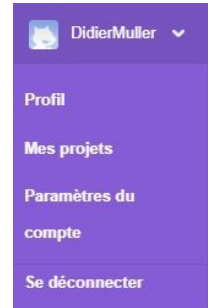
Sur la page d'accueil de son site officiel <http://scratch.mit.edu>, Scratch vous propose de vous enregistrer. **Faites-le en premier !**

Cela a l'avantage que vous pourrez sauvegarder vos projets sur un serveur et les partager.

Vous pourrez ainsi accéder à vos travaux depuis n'importe quel ordinateur, par exemple depuis chez vous, en sélectionnant « Mes projets ».

Les fois suivantes, n'oubliez pas de vous connecter avant de commencer à écrire vos scripts.

Se connecter

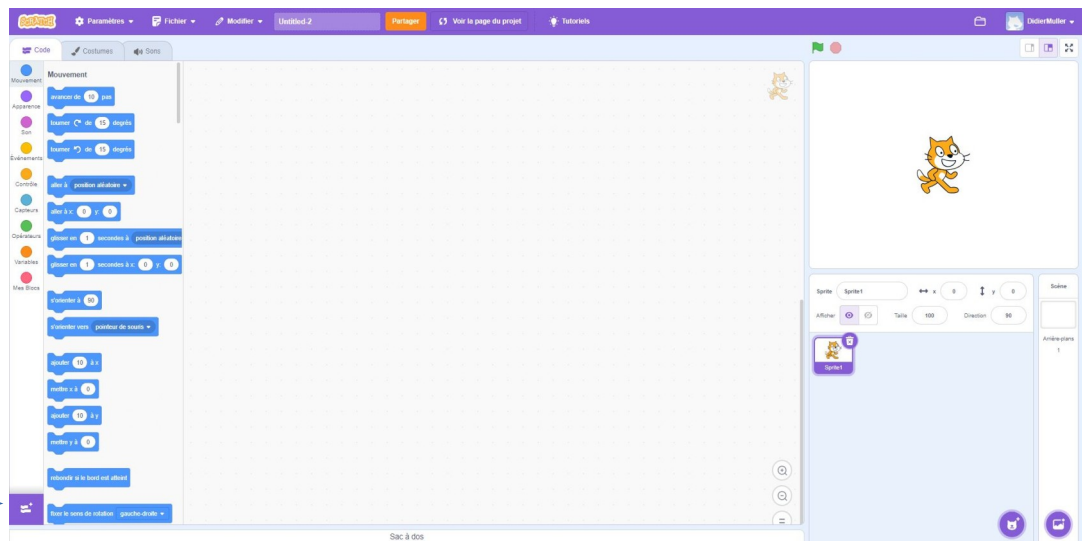


2. Commencer un projet

On peut travailler avec Scratch en ligne ou télécharger le logiciel sur son ordinateur.

Pour installer Scratch et pouvoir ainsi travailler sans connexion Internet : <https://scratch.mit.edu/download>

Voici l'écran d'accueil quand on lance Scratch sur le site <http://scratch.mit.edu> après avoir cliqué sur le menu « Créer ».



Ce bouton permet d'ajouter des palettes comme le stylo.

La zone de gauche comprend les **palettes** qui permettent de choisir les instructions de vos scripts. Elles sont classées par thème.

Au centre se situe la **zone de travail** dans laquelle les instructions vont être assemblées pour écrire les **scripts** en Scratch.

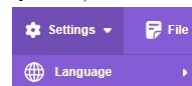
Sur la droite on trouve :

- en haut, la **scène** (ou fenêtre d'exécution) où vous verrez le résultat de vos scripts ;
- en bas, la **fenêtre des sprites** qui s'y trouvent, ainsi que les arrière-plans.

En français, on dira « lutin » à la place de « sprite ».

On démarre initialement avec un chat (nommé **Sprite1**) et une scène toute blanche.

Vous pouvez changer la langue en cliquant sur



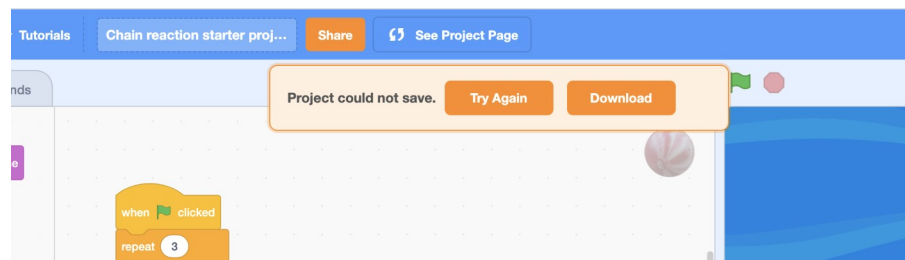
3. Sauvegarder

Il est important d'enregistrer le travail effectué jusqu'à présent.



- Si vous êtes bien enregistré, vos scripts seront sauvegardés automatiquement à intervalles réguliers, mais vous pouvez aussi choisir **Enregistrer maintenant**.
- Si vous n'êtes pas enregistré, vous pourrez seulement sauvegarder manuellement votre travail sur votre ordinateur ou une clé USB : cliquez dans le menu **Fichier** et choisissez **Sauvegarder sur votre ordinateur**. Vous le trouverez dans le dossier *Téléchargements*.
- Vous pourrez récupérer vos fichiers sauvegardés sur votre ordinateur et les corrigés des exercices en choisissant **Importer depuis votre ordinateur**.

Il arrive parfois, pour une raison inconnue, que l'on ne puisse pas sauvegarder son projet sur le site de Scratch :



Pour ne pas tout perdre, voici comment procéder :

1. Sauvegarder votre projet sur votre ordinateur.
2. Déconnectez-vous du site de Scratch.
3. Reconnectez-vous.
4. Créez un nouveau projet.
5. Importez votre projet depuis votre ordinateur (il est dans le dossier *Téléchargements*).
6. Normalement, vous devriez maintenant pouvoir le sauvegarder sur le site de Scratch...

4. Pourquoi apprendre à programmer ?

Bonne question !

Apprendre à programmer, ce n'est pas uniquement aligner des instructions, c'est :

- apprendre à décomposer un grand problème en plusieurs sous-problèmes plus simples ;
- réfléchir en termes d'algorithme, c'est-à-dire établir une méthode qui va résoudre le problème par une suite d'étapes ;
- renforcer sa créativité, pour imaginer des solutions nouvelles à certains problèmes ;
- renforcer ses capacités d'analyse ;
- développer des capacités d'enquêteur quand il y a un problème, pour comprendre où est l'erreur et la corriger ;
- faire l'expérience du « ça marche ! », moment magique où ce qu'on a imaginé prend vie devant nous.