

Séance 2 : Planter le décor et sauvegarder son travail

1. Changer le décor et le Lutin (5' + 5')

Tu peux supprimer le lutin « chat » à l'aide d'un clic droit /supprimer sur la petite image du lutin dans le cadre Lutin.

The screenshot shows the Scratch interface with the following labels: 'Choix de la langue', 'Scène', 'Palette d'instructions', and 'Zone du programme'. Below the main workspace, there are two orange-bordered boxes with instructions: 'Clique sur [icône] puis indiquer le chemin pour les élèves'. The bottom part of the screenshot shows the 'Lutins' panel with labels 'Zone « arrière-plan »' and 'Zone « lutins »'. A text box in the workspace says 'On écrit un programme en faisant glisser des instructions ici'.

Fais valider par un adulte

J'ai changé le lutin	
J'ai changé le décors	

2. Sauvegarder / Enregistrer son travail 10'

Enregistrer sur ton espace disque ton programme en lui donnant le nom suivant :

missionsurmars_prénom.swf

Chemin : Fichier / Télécharger dans votre ordinateur/...

J'ai enregistré au bon endroit	
J'ai donné le bon nom de fichier	