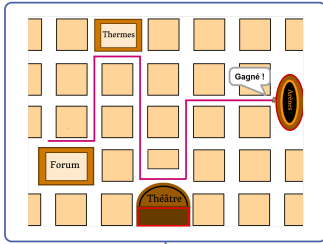


Aller d'un point à un autre avec SCRATCH



Fin de cycle 3

- Algorithmique débranchée (description d'un chemin sur papier)
- Utilisation de sites
 - Blockly games
 - Maze
 - Bird
 - Code.org
- Premières utilisations de Scratch
 - Stylo en position d'écriture
 - Un seul lutin, description d'un chemin, d'une figure, avec un programme séquentiel
 - Déplacement relatif
 - avancer de 50
 - Orientation du lutin à droite et à gauche
 - tourner de 90 degrés
 - tourner de 90 degrés

Début de cycle 4

- Possibilité d'utiliser tous les déplacements
 - Déplacement absolu
 - aller à x: 20 y: 60
 - Notion de direction relative
 - tourner de 15 degrés
 - Direction absolue
 - s'orienter à 60
- Premières boucles
- Un seul lutin avec programmation événementielle simple
- Instructions conditionnelles simples, notion de variable

Milieu de cycle 4

- Plusieurs lutins avec programmation événementielle
- Interactions avec des événements intérieurs (entre deux lutins) et extérieurs (appui sur une touche, utilisation de la souris)
- Actions en parallèle : déclenchement par le même événement de deux ou plusieurs scripts
- Envoi de messages à d'autres lutins, premiers blocs
 - quand je reçois Une vie en moins
 - définir Conditions initiales

fin de cycle 4

- Instructions conditionnelles imbriquées
- Décomposition d'un problème compliqué en sous-tâches, structure des scripts plus complexe
- Instructions d'affectation plus complexes
- Ajout de blocs, utilisation de l'aléatoire
- Démarche de projet
 - Alerte
 - Forum
 - Théâtre