

DES OUTILS POUR LA PERSONNALISATION, LE TRAVAIL COLLABORATIF
ET LA REMEDIATION



introduction à la logique et au codage

<https://studio.code.org/s/20-hour>

- **Labyrinthe**

exercice 1 pour expliquer le fonctionnement

faire les exercices 2 à 20

de 2 à 5 déroulement linéaire

de 5 à 9 intégration des boucles "répéter x fois"

de 9 à 13 intégration des boucles "répéter jusqu'à"

de 13 à 20 les conditions imbriquées

- **L'artiste**

exercices 1 et 2 pour expliquer le fonctionnement

faire les exercices 3 à 9

3 travail sur le carré "répéter x fois"

4 et 7 travail sur le triangle puis sur le triangle et le carré "répéter x fois"

8 travail sur les angles (difficile)

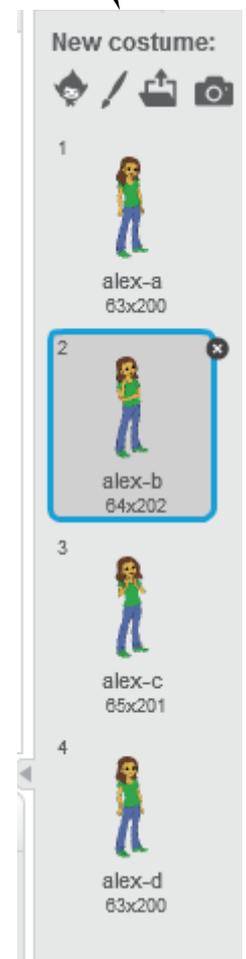
9 travail sur le cercle (difficile)

SCRATCH Programmation sur Scratch

Réalisation d'un programme qui anime un personnage

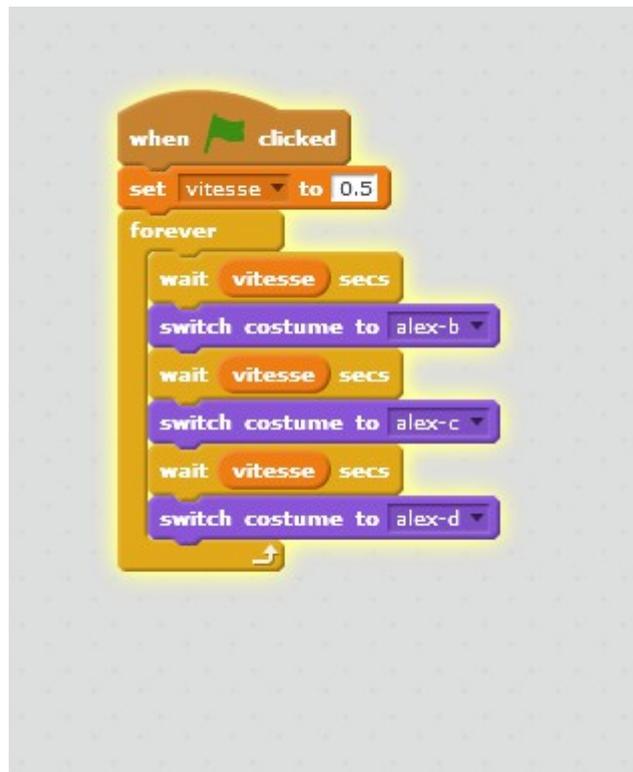
Dans scratch, choisir un personnage (sprite)

En cliquant sur costumes, regarder les 4 costumes de notre personnage

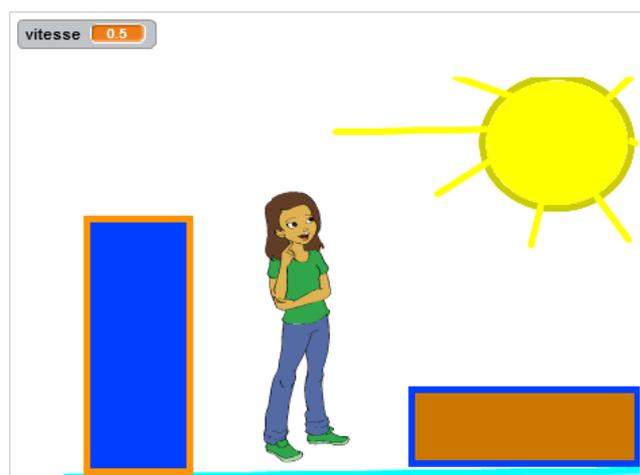


Réaliser le programme qui va toutes les 0,5 s passer d'un costume à un autre.

On réalisera une boucle



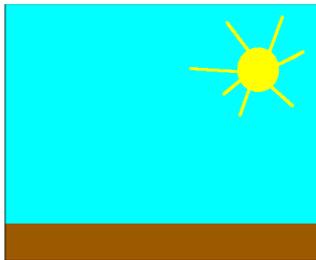
Travailler sur l'ajout d'un arrière plan



SCRATCH Programmation sur Scratch

Réalisation d'un programme qui multiplie deux nombres

Réaliser l'arrière plan (la scène)



Choisir le personnage



il faudra créer deux variables x et y



Déroulement du programme :

1. mettre à zéro les variables
2. afficher « faisons des multiplications » 5 secondes
3. demander le premier nombre
4. affecter la réponse à x
5. demander le second nombre
6. affecter la réponse à y
7. afficher « le résultat est » 2 secondes
8. afficher le résultat 5 secondes
9. recommencer au point 1

