

SEQUENCE 2 :

Comment programmer avec le logiciel «Scratch» ?

Scratch est un langage de programmation visuel. En glissant-déposant des blocs colorés, il est possible de créer des histoires interactives, de petits jeux, etc.

Séance N°1 : Comment déplacer un lutin dans toutes les directions ?

Séance N°2 : Comment déplacer un ballon lorsque le lutin le touche ?

Séance N°3 : Comment faire rebondir un ballon lorsqu'il touche un mur ?

Séance N°4 : Comment créer un jeu de labyrinthe?

Synthèse de la séquence

