

# **SEQUENCE 5 :**

## **COMMENT PROGRAMMER AVEC LE LOGICIEL «SCRATCH» ?**

### **Compétences travaillées :**

- Se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou élaborant des représentations
- Exploiter un document simple constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple.)
- Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information
- Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables

**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**