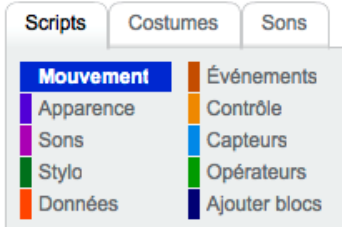


FICHE DE SYNTHÈSE

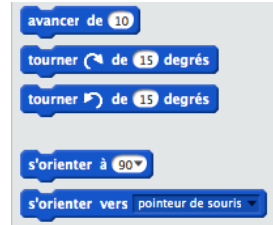
SÉQUENCE 2 : COMMENT PROGRAMMER AVEC LE LOGICIEL «SCRATCH» ?

- ✓ Scratch est un logiciel permettant d'apprendre les bases de la programmation par la création de petits jeux.
- ✓ Il est constitué de **blocs** que l'on manipule par **glisser déposer** permettant de réaliser des **algorithmes**.
- ✓ Un **algorithme** est une suite **d'opérations** et de **décisions** destinées à résoudre un problème.
- ✓ Le menu de programmation est décomposé en 10 domaines. Chaque domaine donne accès à un certain nombre de blocs que l'on agence pour écrire un programme.

Catégorie



Blocs de la catégorie Mouvement



A l'aide de Scratch et de l'aide (clic droit sur le bloc), remplit le tableau suivant :

Blocs	Catégories	Rôles
