

5Proj_22 Cycle 4 Seq : 05 Activité : 2	<h1>Initiation à la programmation avec Scratch</h1>	
Compétences	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
CT 3.1 ► Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas... CT 2.5 ► Imaginer des solutions en réponse au besoin		
	<h2>LE PROBLEME</h2> <p>Comment créer un programme avec le logiciel Scratch ?</p>	
	<h2>SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Installer et utiliser le logiciel Scratch</li> <li>- Lire les ressources</li> <li>- Réaliser les exercices N1 à N8</li> </ul>	
	<h2>CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les documents ressources dans le serveur de cours</li> <li>• Une connexion internet et le logiciel Scratch (local ou en ligne)</li> </ul>	
	<h2>J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI...</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- J'ai proposé un programme qui répond au problème.</li> <li>- Ma simulation sur scratch répond au problème posé.</li> <li>- J'ai réussi à l'envoyer au professeur.</li> </ul>	

**Mes notes :**