



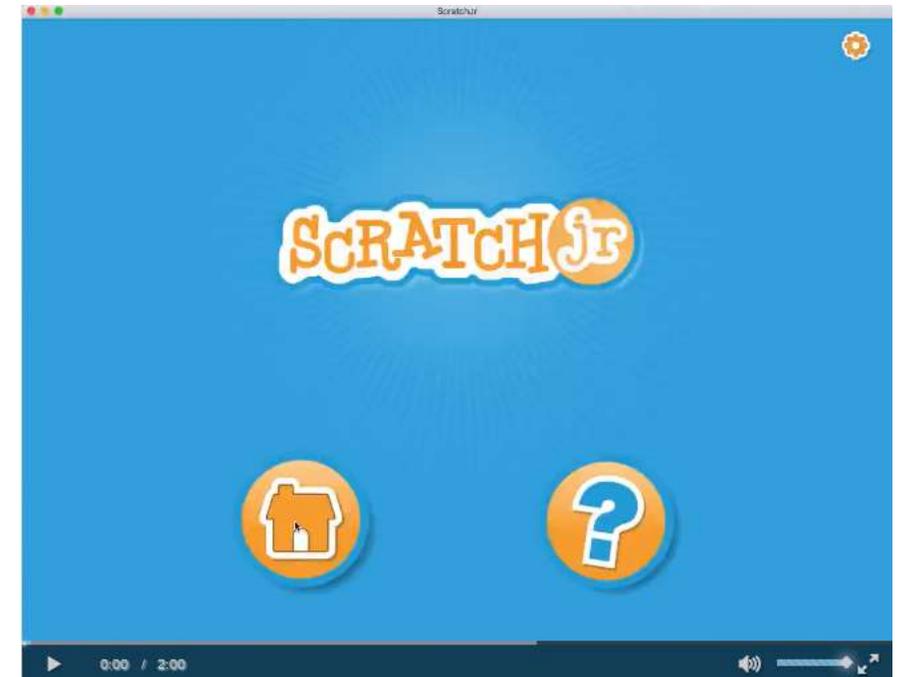
Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch Junior



[Défi Initiation 0](#) : Découverte de l'interface de Scratch Junior.

Objectif(s) : Découvrir et parcourir l'interface de Scratch Junior





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch Junior



[Défi Initiation 1](#) : AVANCER DE 10 PAS.

Objectif(s) :

- Apprendre à coder les déplacements d'un lutin.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch Junior



Défi Initiation 2 : AVANCER DE 20 PAS

Objectif(s) :

- Découvrir et apprendre à utiliser les boucles de programmation.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch Junior



[Défi Initiation 3](#) : AVANCER DE 20 PAS ET DIRE « BONJOUR ».

Objectif(s) :

- Apprendre à coder un dialogue.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

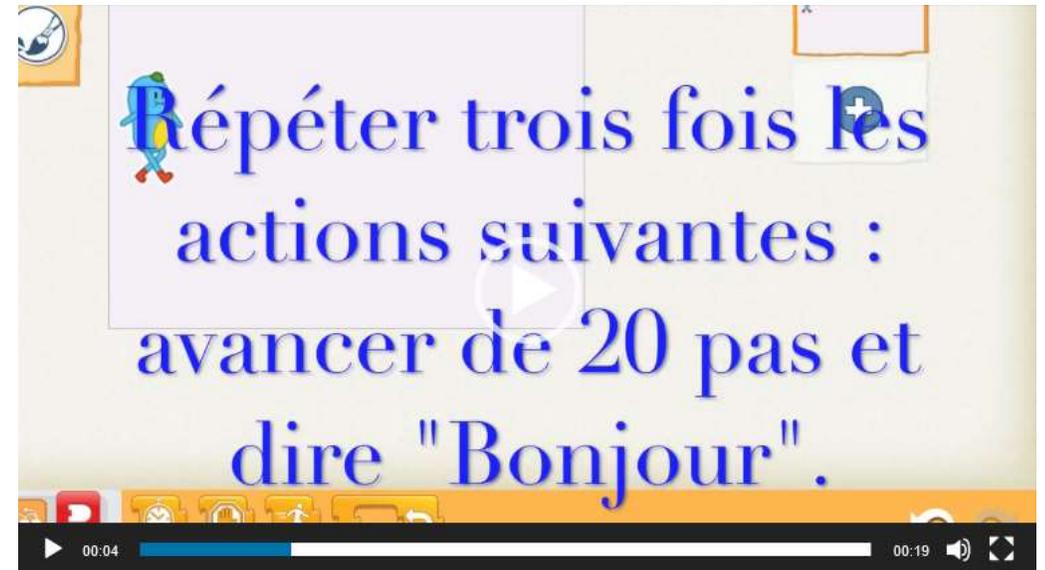
Forum Initiation Scratch Junior



Défi Initiation 4 : UTILISER UNE BOUCLE FINIE POUR CODER PLUS EFFICACEMENT LE DÉPLACEMENT DU LUTIN.

Objectif(s) :

- Découverte de l'utilisation des boucles et intérêts.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

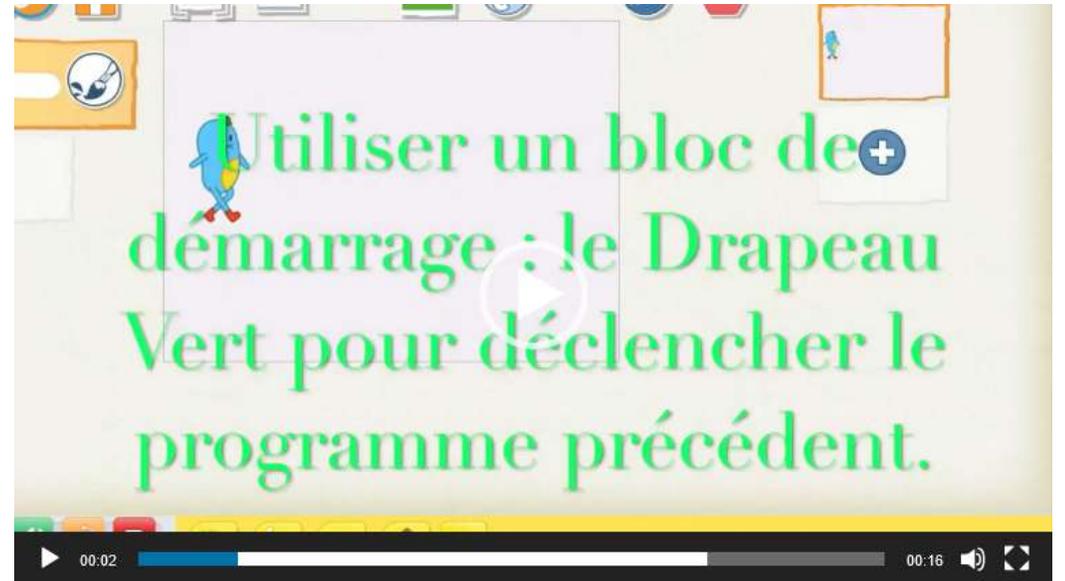
Forum Initiation Scratch Junior



[Défi Initiation 5](#) : APPRENDRE A UTILISER UN BLOC DE DEMARRAGE.

Objectif(s) :

Découvrir et apprendre à utiliser les blocs de démarrage.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch Junior



Défi Initiation 6 : AJOUTER / CHANGER DE LUTIN

Objectif(s) :

- Apprendre à ajouter un lutin.
- Apprendre à basculer d'un lutin à un autre.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch Junior



Défi INITIATION 7 : AJOUTER / CHANGER D'ARRIERE-PLAN

Objectif(s) :

- Apprendre à ajouter un arrière-plan (décor).
- Apprendre à basculer d'un arrière-plan à un autre.

