



## **Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch**

**Mon Carnet de Roboticien :**

**Coder pour raconter une histoire.**

**[Défi Histoire à Coder Vidéo du Défi Intégral](#) : Observe et reproduis cette [histoire](#).**



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch

[Défi Histoire à Coder Etape 1](#) : Observe et reproduis les déplacements de Scratch.  
Fais le parler.

### Objectif(s) :

Observe et reproduis les déplacements de Scratch.  
Fais le parler.

#### Principe

- utiliser les briques de déplacements
- utiliser les briques de communication pour faire parler Scratch



### J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

### Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch



[Défi Histoire à Coder Etape 2](#) : Découvrir et utiliser les blocs apparences et attendre.

### Objectif(s) :

Découvrir et utiliser les blocs apparences et attendre.

#### Principe

- Faire apparaître Scratch dans sa maison.
- le faire attendre avant de se déplacer



**J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :**

**Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :**



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch



[Défi Histoire à Coder Etape 3](#) - Créer un dialogue entre les personnages

### Objectif(s) :

Créer un dialogue entre les personnages

#### Principe

- Faire parler un personnage.
- Utiliser la brique d'envoi de message.
- Quand je reçois un message, je dis ma phrase.



### J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

### Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch



[Défi Histoire à Coder Etape 4](#) - Coder la course poursuite entre Scratch et la souris. Utiliser un sous-programme pour changer d'arrière-plan.

### Objectif(s) :

Coder la course poursuite entre Scratch et la souris.  
Utiliser un sous-programme pour changer d'arrière-plan.

### Principe

- Utiliser les briques de déplacement sur les deux personnages.
- Rechercher à quel moment le décor change et le programmer
- utiliser une brique d'envoi et de réception de message.



### Vidéo du résultat attendu pour les étapes 4 et 5

Défis 4 et 5 : la course-poursuite avec changement de décor, l'instruction conditionnelle et les blocs capteurs

### J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

### Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch



[Défi Histoire à Coder Etape 5](#) - Utiliser le bloc "quand je suis touché" pour démarrer un programme..

### Objectif(s) :

Utiliser le bloc "quand je suis touché" pour démarrer un programme..

### Principe

- Quand Scratch touche la souris, la course poursuite commence.
- Quand la chauve-souris touche les personnages, ils sont séparés



### Vidéo du résultat attendu pour les étapes 4 et 5

Défis 4 et 5 : la course-poursuite avec changement de décor, l'instruction conditionnelle et les blocs capteurs

### J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

### Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch



[Défi Histoire à Coder Etape 6](#) - Réaliser le dernier dialogue de l'histoire entre les 3 personnages

### **Objectif(s) :**

Réaliser le dernier dialogue de l'histoire entre les 3 personnages

#### **Principe**

- Utilisation des blocs dialogue
- Utilisation d'envoi et de réception de message.

**J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :**

**Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :**



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch



[Défi Histoire à Coder Etape 7](#) - Créer le changement de situation à l'aide des briques apparences, dans le dialogue.

### Objectif(s) :

Créer le changement de situation à l'aide des briques apparences, dans le dialogue.

### Principe

- Utilisation des blocs d'apparence



**J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :**

**Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :**