

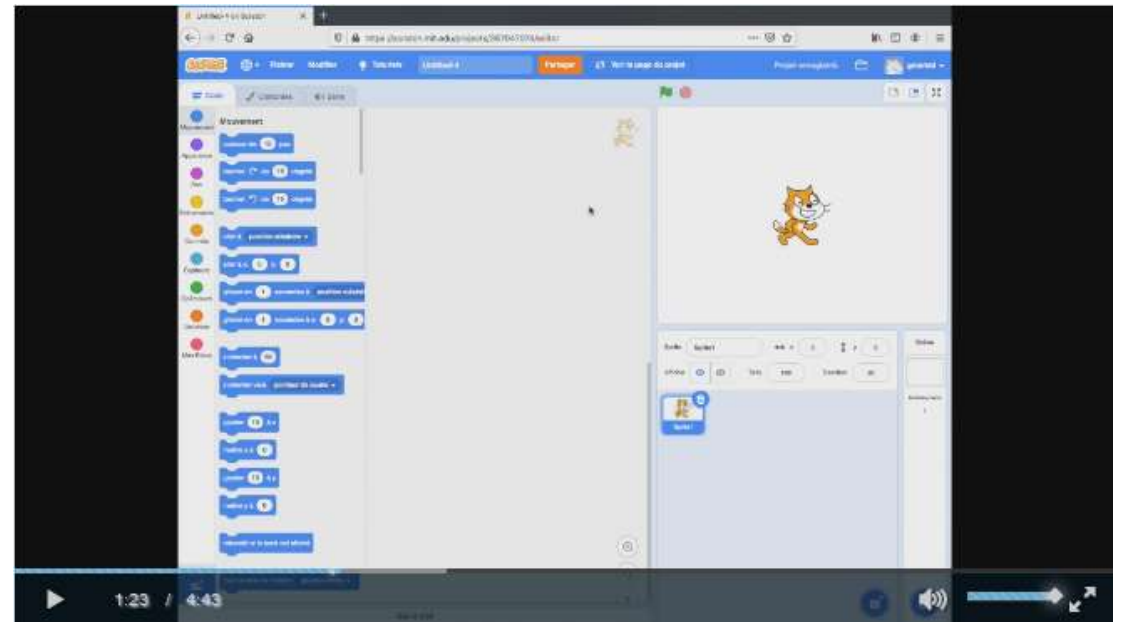


Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative Forum Initiation Scratch



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

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





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch



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



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



Défi Initiation 3 : PROGRAMMER LA POSITION INITIALE DU LUTIN.

Objectif(s) :

- Apprendre à coder la position de départ du lutin.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

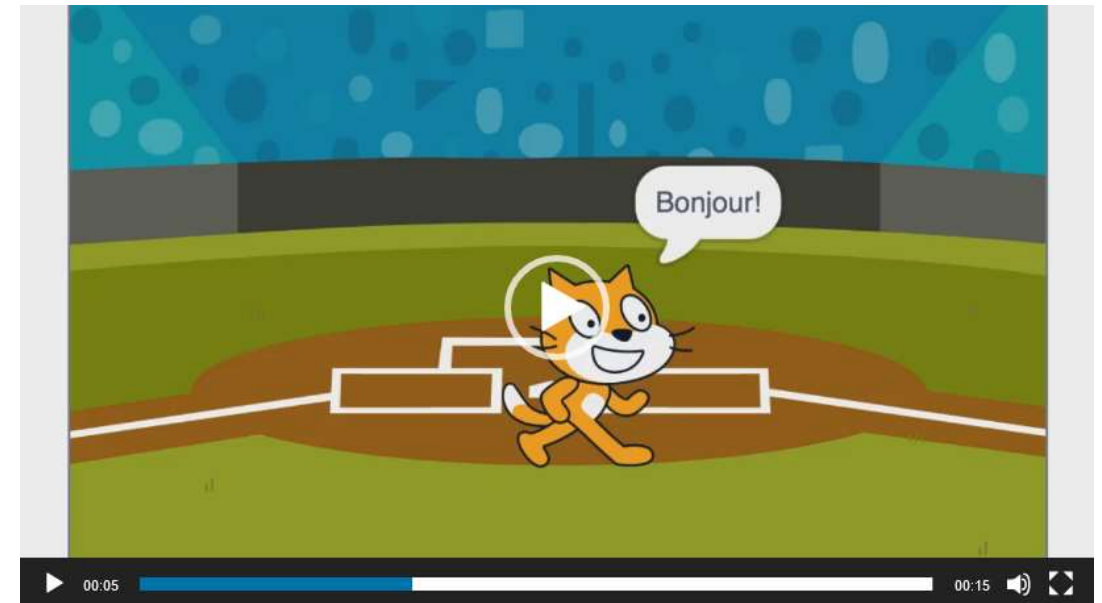
Forum Initiation Scratch



Défi Initiation 4 : PROGRAMMER UN DEPLACEMENT ET UN DIALOGUE.

Objectif(s) :

- Coder une position (position centrale du lutin), un déplacement (Avancer de 20 pas) et un dialogue (Dire « Bonjour »).





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

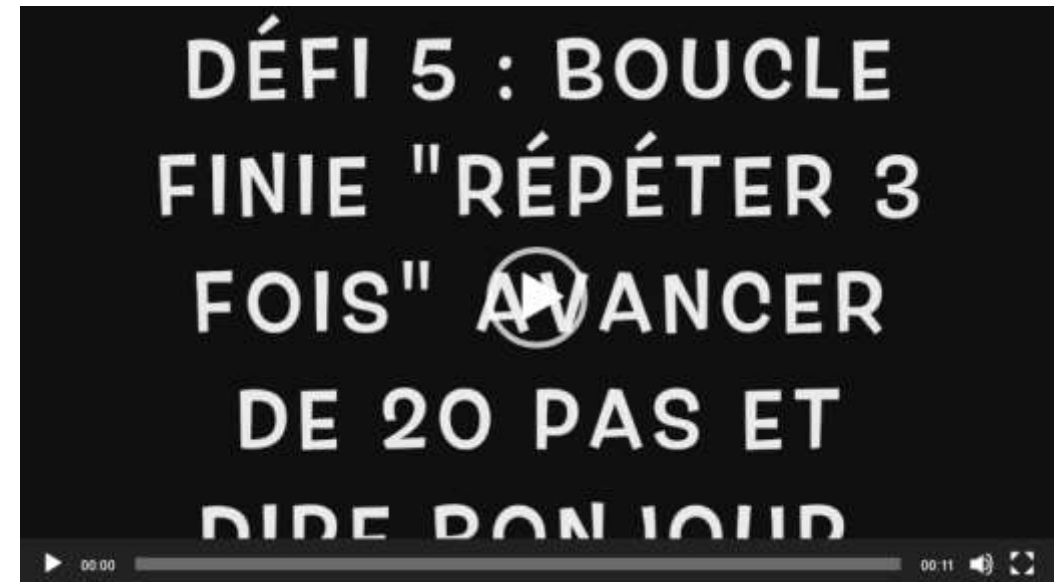
Forum Initiation Scratch



Défi Initiation 5 : APPRENDRE A UTILISER UNE BOUCLE FINIE.

Objectif(s) :

Découvrir et apprendre à utiliser les boucles finies.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch



Défi Initiation 6 : APPRENDRE A UTILISER UNE BOUCLE INFINIE.

Objectif(s) :

- Découvrir et apprendre à utiliser les boucles de programmation infinies.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch

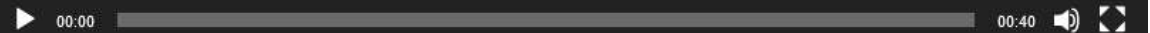


Défi Initiation 7 : APPRENDRE A UTILISER UN BLOC DE DEMARRAGE.

Objectif(s) :

- Découvrir et apprendre à utiliser les blocs de démarrage.

DÉFI 7 : UTILISER LE BLOC
ÉVÉNEMENT "DRAPEAU
VERT" POUR
DÉCLENCHER LE
PROGRAMME.





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch



Défi Initiation 8: 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



Défi INITIATION 9 : AJOUTER / CHANGER D'ARRIERE-PLAN

Objectif(s) :

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





Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Forum Initiation Scratch



Défi INITIATION 10 : ENREGISTRER SON PROGRAMME.

Objectif(s) :

- Apprendre à enregistrer son programme / son travail.

