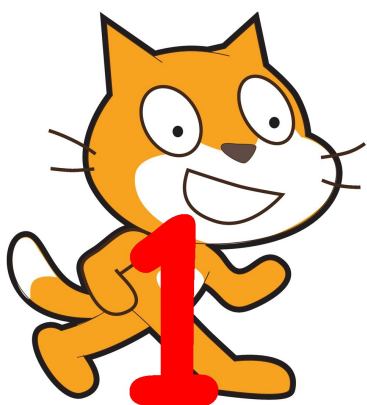


<https://lyon3.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article587>

Peut-on programmer à l'école ? Démonstration avec Scratch : Projet 1.

- Les écoles et dispositifs de la circonscription - Les écoles - 30 - Ecole primaire Aimé Césaire -



Publication date: vendredi 10 avril 2015

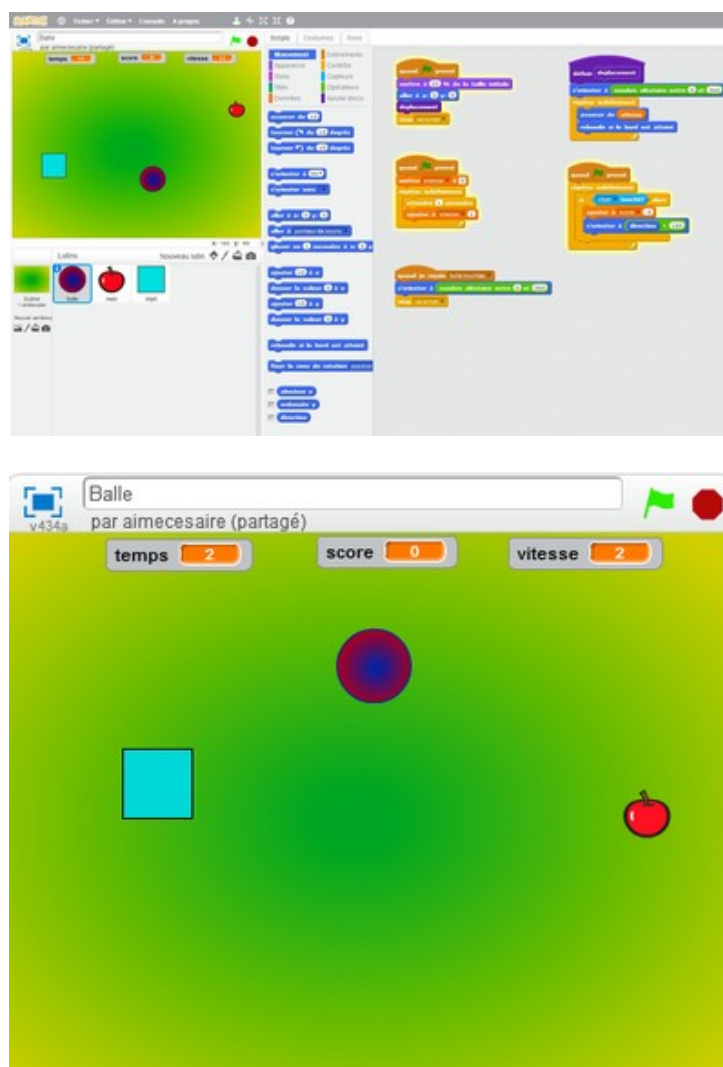
Copyright © Circonscription Lyon 3 - Tous droits réservés

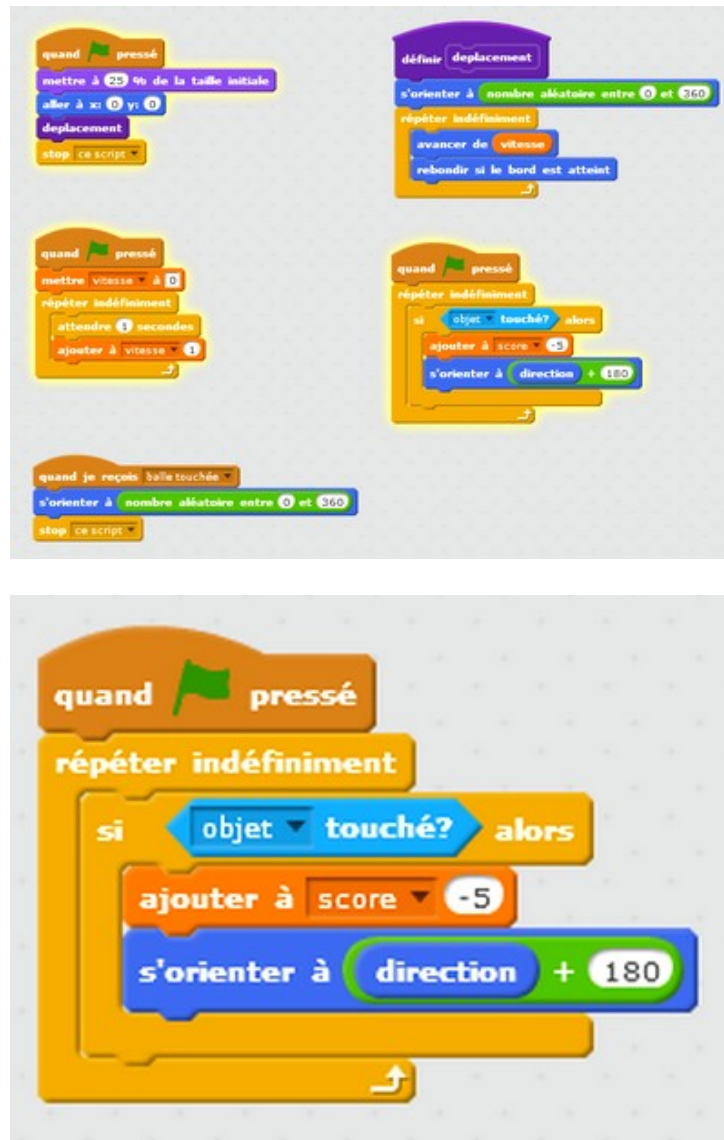
"Balle" : Projet de Cheïma et Bassma (CM2).

Le projet "Balle" est le projet de Cheïma et Bassma.

Le but est de toucher la balle avec la pomme, en cliquant avec la souris, avant qu'elle ne touche le carré bleu. Bien sûr la balle bouge en permanence et sa vitesse augmente. Attention le carré change de place régulièrement. Le score indique votre performance : vous gagnez des points quand vous touchez la balle mais vous en perdez quand la balle touche le carré.

L'avis des auteurs du jeu : "C'est sympa de dessiner les lutins avec Scratch et d'écrire des scripts. En revanche c'est un peu compliqué car c'est dur de comprendre ses erreurs et de chercher comment il faut corriger le script. En tous cas c'est vraiment rigolo de jouer aux jeux qu'on a créés."





Le projet "Balle " est disponible à l'adresse suivante :

<https://scratch.mit.edu/users/aimecesaire/>