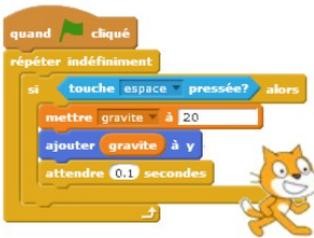
	<h1>Relever un premier défi informatique</h1>	<b>CYCLE 4</b>
		Technologie
		<b>SÉQUENCE</b>
		<b>22</b>
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
	CT 4.2 ► Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.	

### Pouvez-vous relever ce défi ?

L'objectif de cette première séance est de se familiariser avec l'interface du logiciel de programmation que nous allons utiliser ensuite dans le projet. Soyez les premiers à réaliser un premier jeu comprenant : 1 arrière-plan + 1 lutin + 1 objet + le score.



#### Travail à faire

- Créer les éléments du jeu ;
- Programmer un déplacement du lutin ;
- Lorsque le lutin rencontre l'objet augmenter le score et déclencher un événement.

#### Critères de réussite

- Les tutoriels sont utilisés pour avoir de l'aide avant d'appeler le professeur ;
- L'outil de dessin du logiciel Scratch 2 a été utilisé pour créer l'objet ;
- Le contact entre le lutin et l'objet déclenche un événement et augmente le score ;
- Je partage mes propositions avec celles des autres membres de l'équipe.

### Comment décrire ce que fait un programme informatique ?

L'objectif de cette seconde séance est d'identifier et de comprendre la fonction des éléments qui structurent ton programme informatique afin que tu expliques le fonctionnement de ton jeu à la classe.



#### Travail à faire

- Décrire par écrit le fonctionnement d'un programme (script) de jeu informatique à quelqu'un ;
- Présenter ta description du fonctionnement du programme (script) du jeu à la classe.

#### Critères de réussite

- Les lecteurs de mon document ont pu identifier les éléments du programme (script) correspondant à la description du fonctionnement du jeu que j'ai faite ;
- J'utilise mon document lors de la présentation orale à la classe ;
- Je partage mes propositions avec celles des autres membres de l'équipe.

**Ressources** : Logiciel Scratch 2