

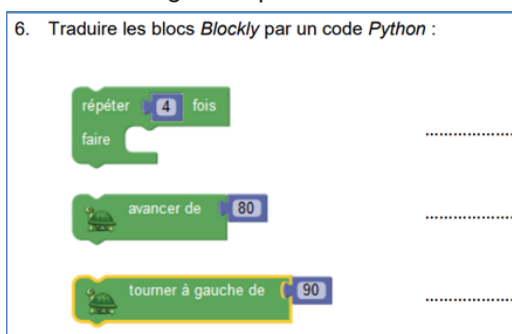
DE SCRATCH A PYTHON, IL N'Y A QU'UN PAS

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario propose une activité sur le tracé de figures géométriques. À travers la lecture d'un script en programmation par blocs, l'élève découvre ce qu'est un algorithme réalisé avec des blocs.

Les élèves sont ensuite invités à écrire un script sur une plateforme particulière. Le site permettant la traduction du code écrit avec des blocs en langage Python, les élèves doivent alors interpréter le code pour voir à quel bloc chaque commande correspond.

Pour finir, il est proposé aux élèves de modifier le code du programme en Python pour tracer un rectangle à la place du carré.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15214>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Poursuite avec les deux autres activités proposées dans la fiche :

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15214>

Activités sur la continuité des apprentissages en algorithmique et programmation :

<https://eduscol.education.fr/maths/enseigner/ressources-et-usages-numeriques/developpement-des-pratiques-pedagogiques-en-academie/travaux-academiques-mutualises/2017-2018-continuite-des-apprentissages-en-algorithmique-et-programmation.html>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Tracé de quadrilatères avec Scratch : <https://pedagogie.ac-reims.fr/index.php/mathematiques-c4/enseigner-maths-c4/item/3507-tracer-des-quadrilateres>

Programmation de motifs géométriques aux cycles 2 et 3 :

<https://primabord.eduscol.education.fr/programmer-des-motifs-geometriques>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2nde 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Mathématiques

CRCN

•••

Domaine :

Création de contenus

Compétences travaillées :

❖ Programmer

Niveau de maîtrise : 3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

•••

Écrire un algorithme

Manipuler un programme, de l'exécution à la modification