



## Programmation – Cycles 2 et 3 - CE2 et CM1

Cyclistes, sur la ligne de départ. Prêts ? Partez !

Ils sont partis. Mais que va-t-il se passer durant cette course ? C'est à vous de l'imaginer en programmant une histoire sur l'application Scratch junior.



### Sitographie

- [Télécharger la vidéo de présentation de l'épreuve](#)

### Prolongement possible

- [Des missions Scratch Junior pour les élèves](#)
- [Le concours Castor informatique](#)

### Consigne



- Regarder la vidéo de présentation
- Imaginer une histoire mettant en scène un ou plusieurs cyclistes. Il n'y a ni contrainte ni limite au nombre de personnages, de lieux, d'objets. L'histoire doit toutefois respecter la thématique de course de vélo et doit avoir un scénario cohérent.
- Rédiger l'histoire par écrit sous forme de texte ou de storyboard
- Programmer l'histoire sur l'application Scratch Junior
- Enregistrer la vidéo et l'envoyer par courriel à Alex Lesturgie (alex.lesturgie@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « *Réponse à l'épreuve programmation CE2 (ou CM1) classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

### Barème : 10 points

- 10 points si la vidéo est complète, cohérente, et respectueuse de la thématique
- 5 points si la vidéo n'a pas de réel scénario ou ne respecte pas la thématique



## Programmation – Cycles 2 et 3 - CE2 et CM1

### Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
  - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver (C1.2)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
  - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.1)
- **Domaine 3 (création de contenu)**
  - Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion (C3.3)
  - Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples (C3.4)
  - Réaliser un programme simple (C3.4)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
  - Se connecter à un environnement numérique