

Programmation – Cycle 3 - CM2

Avant de se lancer dans le Tour de France, le chat Scratch doit s'entraîner avec son ami Itch au vélodrome. Ils doivent réaliser un tour complet sans rouler dans l'herbe. Mais le programme de Scratch s'est complètement défilé, il faut donc le reconstituer en plaçant les blocs au bon endroit.



Sitographie

- [Le site Scratch](#)

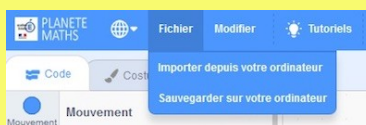
Prolongement possible

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

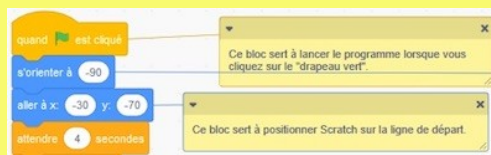
Consigne



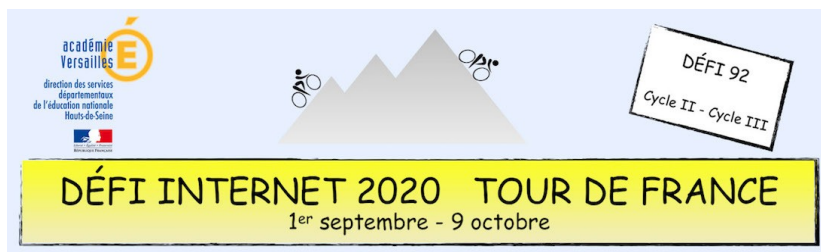
- Ouvrir dans son navigateur Le site Scratch
- Cliquer sur « **Fichier** » puis « **Importer depuis votre ordinateur** »



- Ouvrir le fichier « **Scratch au vélodrome** »
- Reconstituer le programme. Il n'y a que le programme de Scratch qui doit être modifié, et il n'est pas nécessaire d'ajouter ni de supprimer des blocs. Des indications à côté du programme seront là pour vous aider.



- Enregistrer le programme et l'envoyer par courriel à Alex Lesturgie (alex.lesturgie@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « **Réponse à l'épreuve programmation CM2 classe XXX** » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)



Programmation – Cycle 3 - CM2

Barème : 10 points

- 10 points si le programme est correctement reconstitué
- 5 points si le programme est partiellement reconstitué

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)**
 - 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