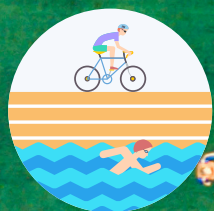


Contexte

À l'occasion des Jeux olympiques et, paralympiques en France à l'été 2024, les élèves programment un personnage sportif qui se rend à son entraînement.



Consigne



Imaginer un ou plusieurs sportifs qui se rendent dans leur lieu d'entraînement. Des péripéties s'invitent dans le récit. Rédiger une histoire et la programmer avec l'application Scratch Junior.

[vidéo de lancement](#)

Objectifs

- Développer la créativité
- Programmer les déplacements d'un robot
- Favoriser l'action collective, la prise de responsabilités et l'initiative



RUEIL MALMAISON

SCRATCH Jr aux JO 2024

Restitution finale



<https://acver.fr/scratchjrJO>

Cadre de référence des compétences numériques

Domaine 3 Création de contenus
Compétence 3.4 Programmer
Niveau 1 Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples
Niveau 2 Réaliser un programme simple

Compétences

- Rédiger un récit cohérent qui répond à une consigne précise
- Programmer les déplacements d'un personnage sur un écran
- S'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail grâce à cette démarche.