

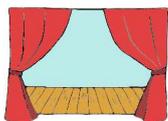
	PARTIR VIVRE SUR UNE AUTRE PLANETE	CYCLE 3
		Science & Technologie
	COMMENT SIMULER LA MISSION ?	SEQUENCE
		2
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" 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

S2-01 Découvrir l'environnement de programmation de Scratch



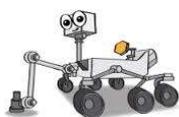
Travail à faire	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les éléments de l'interface de programmation • Explorer librement Scratch • Réaliser quelques exercices pour se familiariser avec l'interface • Colorier sur le tableau de bord les commandes utilisées 	<input type="checkbox"/> Je suis attentif pendant la démonstration <input type="checkbox"/> Je sais lancer Scratch <input type="checkbox"/> J'ai été curieux, j'ai exploré librement Scratch <input type="checkbox"/> J'ai réalisé un maximum d'exercices sur le temps restant de la séquence <input type="checkbox"/> J'ai colorié les commandes que j'ai découvertes sur mon tableau de bord

S2-02 Comment planter le décor ?



Travail à faire	Critères de réussite
<ol style="list-style-type: none"> 1. Changer le lutin 2. Changer l'arrière-plan 3. Enregistrer le travail sur le commun de l'atelier (en identifiant quoi ? Qui ?) 	<input type="checkbox"/> Je suis attentif pendant la démonstration <input type="checkbox"/> Je sais lancer Scratch <input type="checkbox"/> J'ai téléchargé le lutin <i>Rover</i> et l'arrière-plan <i>Sol Martien</i> sur ma simulation <input type="checkbox"/> J'ai enregistré mon travail pour le retrouver plus tard

S2-03 Comment piloter le Rover ?



Travail à faire	Critères de réussite
<ol style="list-style-type: none"> 1. Faire avancer <i>le rover</i> vers la gauche 2. Faire avancer <i>le rover</i> dans n'importe quelle direction 3. Piloter <i>le rover</i> à l'aide des flèches 4. Faire rebondir <i>le rover</i> sur les bords 5. Initialiser la position du <i>rover</i> au centre du décor 6. Identifier les coordonnées X et Y du <i>rover</i> 	<input type="checkbox"/> Je suis attentif pendant les démonstrations <input type="checkbox"/> Je fais déplacer mon <i>rover</i> à l'aide des flèches du clavier <input type="checkbox"/> J'ai compris ce que sont les coordonnées X et Y du <i>rover</i> <input type="checkbox"/> Je ne passe à une tâche que si j'ai validé la tâche précédente <input type="checkbox"/> Je complète régulièrement mon tableau de bord des commandes utilisées

S2-04 Comment récolter des ressources et gérer son score ?



Travail à faire

1. Importer une ressource (Glace) sous la forme d'un nouveau lutin
2. Faire dire "bravo" à la ressource lorsqu'elle est touchée par le rover
3. Faire disparaître la ressource quand elle est touchée
4. Créer une variable "score"
5. Augmenter le score lorsqu'on récolte une ressource
6. Initialiser le score à zéro
7. Faire réapparaître une ressource à une position aléatoire
8. Importer une nouvelle ressource (Végétation) et refaire le même travail que pour la Glace

Critères de réussite

- Je suis attentif pendant les démonstrations
- Je ne passe à une tâche que si j'ai validé la tâche précédente
- Je complète régulièrement mon tableau de bord des commandes utilisées
- Je sauvegarde régulièrement mon travail pour le retrouver plus tard