

Proposition de progression – Année 1 cycle 4

Programmation de l'année		Notions introduites	Notions réinvesties	Descriptif
Semaine 2	1h	Découverte Scratch Déplacements		Le chat est dans un labyrinthe : L'élève doit construire un script qui permet de le faire sortir du labyrinthe en cheminant dans le labyrinthe jusqu'à la sortie.
Semaine 5	1h	Dessin Boucles	Déplacements	Polygones : L'élève doit faire tracer au chat un carré, un pentagone, un octogone, etc. (selon la vitesse de chacun).
Semaine 7	2h	Variable Opérateurs Affichage d'un texte		Programme de calcul : Ecrire un script qui réalise un programme de calcul (un enchaînement d'opérations).
Toussaint				
Semaine 11	2h		Variable Affichage d'un texte	Soldes : On demande un prix initial, on affiche la réduction et le prix soldé. Le pourcentage de remise peut être imposé ou non (approfondissement)
Semaine 12	2h	Décomposer un problème en sous-problèmes Instruction conditionnelle	Capteur de réponse Affichage d'un texte	Machine enregistreuse
Noël				
Semaine 16	2h	Plusieurs lutins Boucle infinie - Capteurs	Déplacements	Le chat et le chien : Le chat est commandé avec les touches clavier, le chien se déplace aléatoirement. A leur rencontre, ils s'arrêtent et se saluent.
Semaines 20, 21	3h		Déplacements Capteurs Boucle infinie Plusieurs lutins/scripts Affichage d'un texte Décomposer un problème en sous-problèmes	Projet 1 : Le chat et la souris Un chat doit attraper une souris qui se déplace sur la scène.
Hiver				
Semaines 23, 24	3h	Conditions imbriquées Mini-projet	Instruction conditionnelle Affichage d'un texte Opérateurs	Expérimentation: Simulation d'un lancer Simuler un lancer de dé et exploiter les résultats en statistiques.
Printemps				
Semaines 25, 26	4h		Décomposer un problème en sous-problèmes	Projet 2 : « Chat-balle ! »
Pour les 3e	3h		Boucles Déplacements Dessin	Projet 3 : Dessiner un cube Travail coopératif (répartition des tâches)
Pour les 3e	2h		Capteur Opérateurs Apparence : dire	Années bissextiles : Trouver une schématisation de test « Est-ce une année bissextile ? » et le programmer.
TOTAL : 20h à 25h				

Proposition de progression - 6ème

Programmation de l'année		Notions introduites	Notions réinvesties	Descriptif
Semaine 3	1h	Déplacements (avancer) Apparence		<u>Zombie Tsunami</u> Un Zombie se déplace sur une route et se dirige vers une personne pour la manger et il dit dans une bulle « Je vais me régaler »
Semaine 6	1h	Stylo Déplacements Temporisation Couleur		<u>Triangle en couleur</u> L'élève doit faire tracer au chat un triangle dont les côtés sont tous de couleur différente
Semaine 8	1h	Déplacements (tourner)	Avancer Apparence Son	<u>Pikachu se déplace dans un parc</u> Pikachu se déplace de manière linéaire et se présente dans une bulle en disant « Je suis Pika Pika Chu !!! »
Toussaint				
Semaine 11	1h	Costume Glisser	Déplacements Temporisation	<u>Zombie tsunami</u> Une fois le zombie arrivé à hauteur de la personne, il ouvre la bouche pour la manger et fait le son « Argh !! »
Semaine 14	1h	Éventuellement Boucle	Déplacements - stylo couleur	Construction d'un carré et de polygones réguliers
Noël				
Semaine 17	1h	Montrer - Cacher Boucles	Déplacements - Son Boucles	<u>Harry Potter sur un balai</u> Harry Potter vole sur son balai et joue au quiddich, il se dirige vers la balle.
Hiver				
Semaine 23	1h		Déplacements Couleur	<u>Triangle équilatéral et belle figure</u>
Printemps				
Semaine 24	2h	2 lutins Dupliquer Décomposer un problème en sous-problèmes	Déplacements Temporisation	<u>Hay Day</u> Greg va vers le bateau mais celui-ci quitte le quai avant qu'il arrive
Semaine 25	2h	3 lutins	Décomposer un problème costumes Déplacement	<u>Hay Day : Trois vaches sont dans leur enclos</u> Une vache attend pour se faire traire 2 vaches ruminent et marchent dans l'enclos