

En vert : fiches identiques en 2016-2017 aux fiches de 4ème

En bleu : fiches pouvant être considérées en 2017-2018 comme un approfondissement de fiches données en 4ème

N°	Contenu	Notions algorithmiques abordées	Connaissances Scratch	Liaisons avec le cours
	<i>Fiche préparation : Repérage dans le plan</i>			
1	Cible (toiles d'araignée)	Notion de script Modifier un programme	Lutin, Modification arrière-plan Position, attributs du stylo	Repérage dans le plan
	<i>Fiche préparation (travail de groupes) : angles supplémentaires, échelles</i>			
2	Le robot	Notion de boucle Modifier un programme	Orienter le lutin Glisser au lieu d'aller	Angles supplémentaires Approche rotation Polygones réguliers
	<i>Fiche préparation : notion de variable</i>			
3	Rosaces	Variables Notion de boucle Créer un programme	Attributs du stylo Variable "réponse"	Approche rotation
4	Le magicien	Version light : test d'un script		Programme de calcul, développer, réduire
5	Le panneau de basket	Variables Créer un programme Instruction conditionnelle Actions en parallèles	Regroupe texte et variable dans réponse Opérateurs, Test Modification arrière-plan	Pythagore : savoir si un triangle est rectangle
6	Diviseurs	Variables Créer un programme Boucle conditionnelle	Créer une liste Réinitialiser une liste Regroupe texte et variable Fonction modulo, Test	Division euclidienne Diviseurs Nombres premiers
7	Pavage (losanges, d'après http://juliette.hernando.free.fr/)	Variables Boucles imbriquées	Créer un bloc Orienter le lutin Attributs du stylo	Repérage dans le plan Translation Trigonométrie
8	Lancer de dés + Lancer de deux dés(*) (irem Rouen)	Variables Créer un programme Notion de boucle Boucle conditionnelle	Importer un lutin Jouer un son Instruction conditionnelle Fonction aléatoire Test Basculer sur des costumes	Probabilité : fonction aléa
9	Flocons	Variables Créer un programme	Changer couleur du stylo Variable "réponse"	PI, Rotation, géogébra
10	Le train	Variables Créer un programme	Regroupe texte et variable Variable "réponse" Opérateurs	Repérage dans le plan Vitesse (conversions, calcul de temps)

(*) à faire