

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	<b>Cible</b> ( 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	<b>Le robot</b>	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	<b>Rosaces</b>	Variables Notion de boucle Créer un programme	Attributs du stylo Variable "réponse"	Approche rotation
4	<b>Le magicien</b>	Version light : test d'un script		Programme de calcul, développer, réduire
5	<b>Le panneau de basket</b>	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	<b>Diviseurs</b>	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	<b>Pavage</b> ( losanges, d'après <a href="http://juliette.hernando.free.fr/">http://juliette.hernando.free.fr/</a> )	Variables Boucles imbriquées	Créer un bloc Orienter le lutin Attributs du stylo	Repérage dans le plan Translation Trigonométrie
8	<b>Lancer de dés + Lancer de deux dés(*)</b> (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	<b>Flocons</b>	Variables Créer un programme	Changer couleur du stylo Variable "réponse"	PI, Rotation, géogébra
10	<b>Le train</b>	Variables Créer un programme	Regroupe texte et variable Variable "réponse" Opérateurs	Repérage dans le plan Vitesse ( conversions, calcul de temps )
11	<b>Segments colorés</b> (transmaths)	Scripts en parallèle	Rebondir sur les bords	

(\*) fera l'objet d'un projet