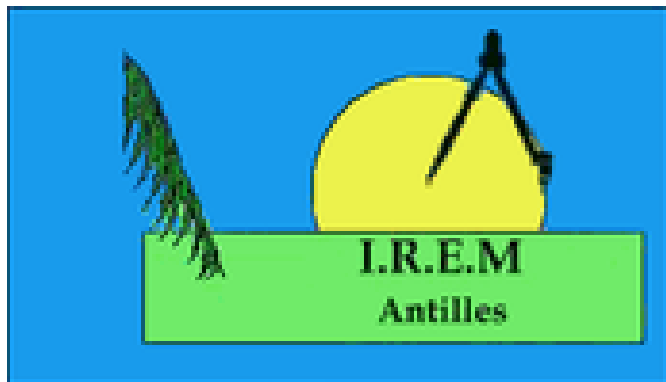


# SCRATCH ET COMPETENCES

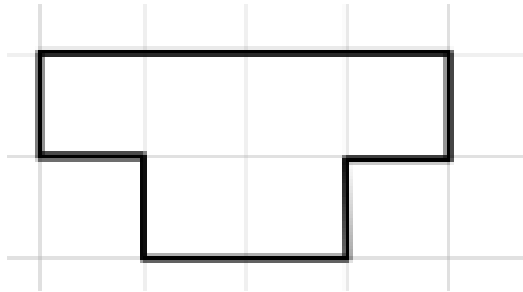
---



# CONSTRUCTION DE PAVAGE (1)

---

**Objectif:** Construire un pavage à l'aide d'un motif.



**Consignes:**

1. Créer le motif ci-contre
2. Créer un pavage à l'aide de ces motifs.

# CONSTRUCTION DE PAVAGE (2)

The image shows the Scratch interface with the following components:

- Stage:** A cat sprite is positioned at the top. Below it, a blue-outlined brick pattern is drawn on the stage. The coordinates at the bottom right of the stage are X: -203 Y: 180.
- Scripts Area:**
  - quand est cliqué
  - effacer tout
  - aller à x: -192 y: -117
  - répéter 1 fois
    - répéter 5 fois
      - s'orienter à 90
      - Figure
      - avancer de 80
      - s'orienter à -90
      - Figure
  - relever le stylo
- Figure Block:** A separate 'Figure' block is shown on the right with the following sequence:
  - stylo en position d'écriture
  - avancer de 80
  - tourner de 90 degrés
  - avancer de 20
  - tourner de 90 degrés
  - avancer de 20
  - tourner de 90 degrés
  - avancer de 20
  - tourner de 90 degrés
  - avancer de 40
  - tourner de 90 degrés
  - avancer de 20
  - tourner de 90 degrés
  - avancer de 20
  - tourner de 90 degrés
  - avancer de 20
  - tourner de 90 degrés
  - relever le stylo

# CONSTRUCTION DE PAVAGE (2)

---

Compétences pouvant être mises en œuvre:

- Chercher
- Modéliser
- Représenter
- Raisonner

# TACHE COMPLEXE (1)

## Situation problème:

Anne veut réaliser une animation dans laquelle les lutins « Sprite 1 » et « Sprite 2 » se déplacent en effectuant une même translation.

Aider Anne à déterminer les deux nombres qu'elle doit entrer dans le script du lutin « Sprite 2 ».

## Les supports de travail:

Les documents, la calculatrice, le logiciel scratch.

Toute piste de recherche, même non aboutie, figurera sur la feuille.

### Doc. 2 Le script du lutin « Sprite1 »

quand  cliqué

aller à x: -126 y: -83

effacer tout

stylo en position d'écriture

glisser en 1 secondes à x: -44 y: 58



x: -44  
y: 58

### Doc. 3 Le script à compléter du lutin « Sprite2 »

quand  cliqué

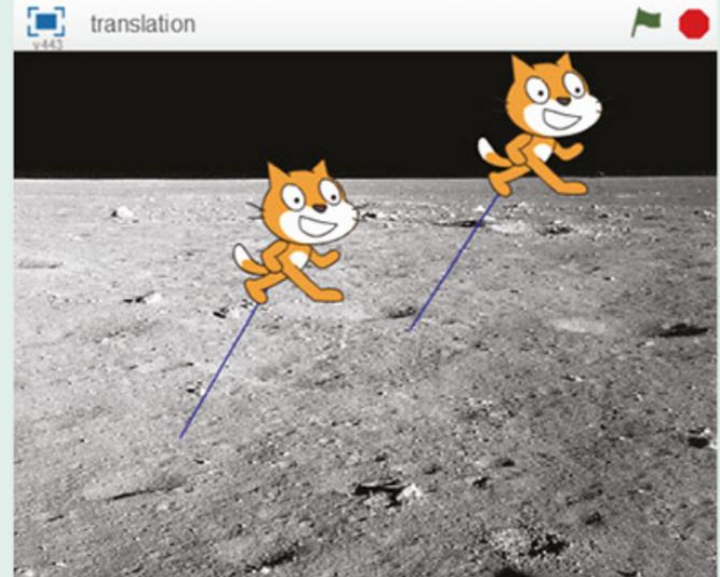
aller à x: 30 y: -10

effacer tout

stylo en position d'écriture

glisser en 1 secondes à x: ● y: ●

### Doc. 1 L'animation à réaliser



# TACHE COMPLEXE (2)

---

Compétences pouvant être mises en œuvre:

- Représenter
- Calculer
- Raisonner
- Communiquer

# Autres types d'exercices

---

	Chercher	Calculer	Communiquer	Raisonner	Représenter	Modéliser
Pavage	X		X	X	X	X
Tâche complexe	X	X	X	X	X	
Déterminer la nature d'un triangle		X	X	X		