



Extrait du Lycée Porte-Océane - Le Havre

<http://porte-oceane.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article627>

MPS - Informatique

- Espace famille
- Nos formations
- La Classe de Seconde
- Ens d'explo : ICN Informatique et Création Numérique

The image shows a Scratch project interface. On the left, there is a vertical stack of five blue-outlined boxes containing the following text from top to bottom: "1000 000 €", "100 000 €", "10 000 €", "1000 €", and "100 €". To the right of these boxes is a speech bubble containing the text "Question n°1". Below the speech bubble is the Scratch cat character. In the background, there is a Scratch stage with a grey background and a "cagnotte" (pot) icon with the number "0". The word "SCRATCH" is written in large orange letters on the right side of the stage. Above the "cagnotte" icon, the text "Date de mise en ligne : mercredi 18 janvier 2017" is visible. The interface also shows four empty text input fields labeled "a", "b", "c", and "d" with "longueur: 0" below each.

Copyright © Lycée Porte-Océane - Le Havre - Tous droits réservés

Retrouvez ici les projets d'élèves de seconde. Consultez cet article pour y jouer dès maintenant !

retrouvez ici les 4 pièces jointes à télécharger des meilleurs projets d'élèves concernant le thème 1 " Qui veut gagner des millions ?".

Pour jouer il suffit d'aller sur le site <https://scratch.mit.edu/> :

- De cliquer sur l'onglet "créer", le logiciel Scratch se lance (utilisation en ligne).
- De cliquer sur "Fichier", "Importer depuis votre ordinateur", puis sélectionner un des 4 fichiers scratch téléchargés précédemment.

Cet enseignement vise à apporter aux élèves des connaissances élémentaires dans le domaine de la programmation informatique appliquée aux nouvelles technologies, ainsi qu'une première perception des enjeux du développement du numérique dans la société.

Enseignement d'exploration dispensé à raison de 1h30 par semaine.

Son objectif : découvrir / progresser / se perfectionner dans l'utilisation du logiciel de programmation Scratch.- (En lien avec le programme de mathématiques,- introduction à l'algorithmique en classe de 2nde)
