

Utilisation de capsules vidéo et de *Genially*

Annexe 2

Exemple de parcours *Scratch*

Le principe est le même que pour les parcours *Geogebra* : un travail différencié et des évaluations de fin de parcours quand les élèves se sentent prêts.

<https://view.genial.ly/5fcf9434b43f310d4095e5e4>

Des jeux branchés/débranchés permettent une approche progressive de la programmation des déplacements dans le plan.



	<p>Comprendre que les déplacements sont relatifs et non pas absolus.</p>
--	--

Fais glisser le déplacement sous le code correspondant
Le personnage est orienté vers la droite à chaque début de programme.

Associer des déplacements à des programmes.

Le personnage commence ici et est orienté vers la droite

Placer les briques dans le bon ordre.