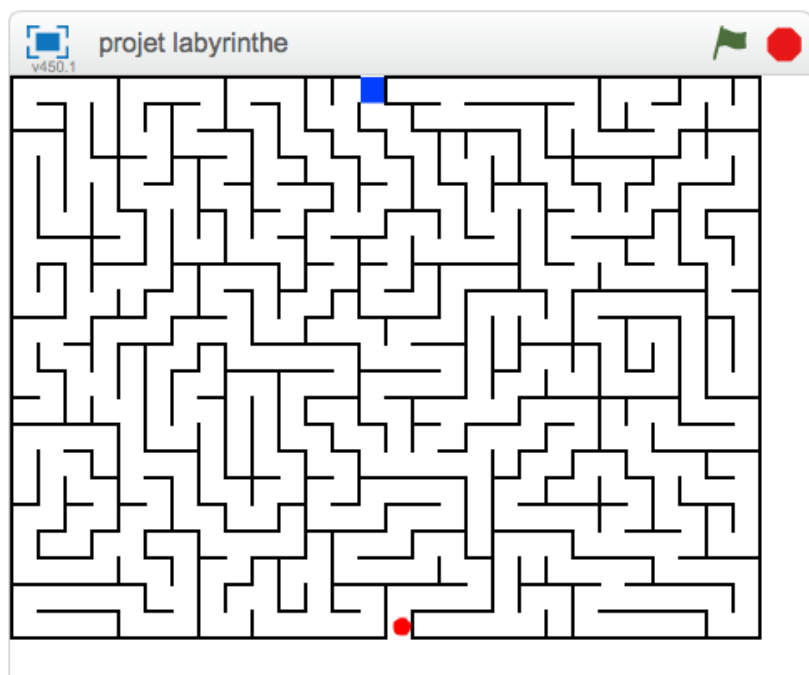


 académie Strasbourg RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE 	 TraAM >> Mathématiques - Technologie	Année scolaire 2016 – 2017
		Cycle 4 5 ^{ème}
		Premier jeu sur Scratch : le labyrinthe



Prérequis : initiation à Scratch

Volume horaire : 1 heure pour un jeu qui fonctionne + 1 à 3 heures pour développer le projet

Objectifs : Programmer un premier jeu qui fonctionne rapidement et qui offre beaucoup de possibilités d'améliorations.

Déroulement de l'EPI :

- Organisation : en salle informatique avec Scratch.
- Différenciation possible, prolongements: accompagner certains élèves dans les différentes phases de test, proposer des défis pour l'amélioration du jeu.

Mots-clés : démarche de projet, programmation événementielle, programmation en parallèle, déplacements.