



Fiche mission

Comment jouer avec les nombres ?

Technologie
Cycle 4

Maîtriser l'informatique et la programmation :

- > Simuler numériquement le comportement d'un objet
- > Organiser et stocker des ressources numériques
- > Décrire, en utilisant des outils et des langages, le comportement d'un système
- > Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique



Générateur de formes géométriques



Travail à faire :	Critères de réussite :
- Réaliser un générateur de formes géométriques	- J'ai réalisé les scripts avec scratch - Les formes sont bien dessinées



Le match d'aspirateurs

Travail à faire :	Critères de réussite :
- Réaliser une simulation d'aspirateur - Transformer la simulation en jeu	- J'ai réalisé un jeu avec les touches du clavier - Le score fonctionne - Le gagnant est identifié



Alex et les scarabées

Travail à faire :	Critères de réussite :
- Réaliser un programme qui affiche les tables de multiplication - Transformer le programme en jeu	- J'ai réalisé un jeu avec les touches du clavier - Le score fonctionne, le gagnant est identifié, les scarabées avancent - j'ai utilisé des nombres aléatoires et des opérations mathématiques



Je réalise mon jeu

Travail à faire :	Critères de réussite :
- Décrire le jeu par une carte mentale - Coder le jeu - Travailler le graphisme - Mettre en ligne son jeu sur l'ENT - Préparer la présentation orale du projet	- J'ai réalisé un jeu en respectant les contraintes - J'ai publié mon jeu sur l'ENT - J'ai complété et stocké tous les documents du projet (descriptif, carte mentale, jeu) pour la présentation orale.