

Discipline : Technologie

Classe ou niveau : Quatrième

Domaines : 3. Création de contenu

Compétences : 3.4 Programmer

Niveau du cadre de référence des compétences numérique : Niveau 2



DESCRIPTION DE L'ACTIVITE

Dès le cycle 2 le déplacement relatif (ex : gauche, droite, ...) et absolu (ex : s'orienter vers la fenêtre, Nord, ...) sont abordés. Le cycle 3 permet d'utiliser un environnement de programmation de type Scratch. Cette activité sera cependant plus adaptée au cycle 4 car la notion de coordonnées et de nombre relatif sont abordés.

Ce défi a pour but d'aider les élèves à comprendre la différence entre un déplacement relatif et absolu et de l'appliquer à leurs connaissances nouvelles (repère orthonormé et nombres relatifs).



OUTILS UTILISÉS DOMAINE(S)

Ordinateur

Application de programmation par blocs (Scratch, Thinker, Pyonkee, ...)

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

Les étapes de cette activité sont décrites dans le document ci-dessous.

Nota bene : Une version pdf ou epub est disponible. La version epub présente des vidéos des résultats attendus.

- [Document pdf](#)
- [Document epub](#)

CONSIGNES DONNÉES AUX ÉLÈVES

Cette activité se présente sous forme d'un défi, de ce fait la consigne est concise.

[Consigne élève](#)