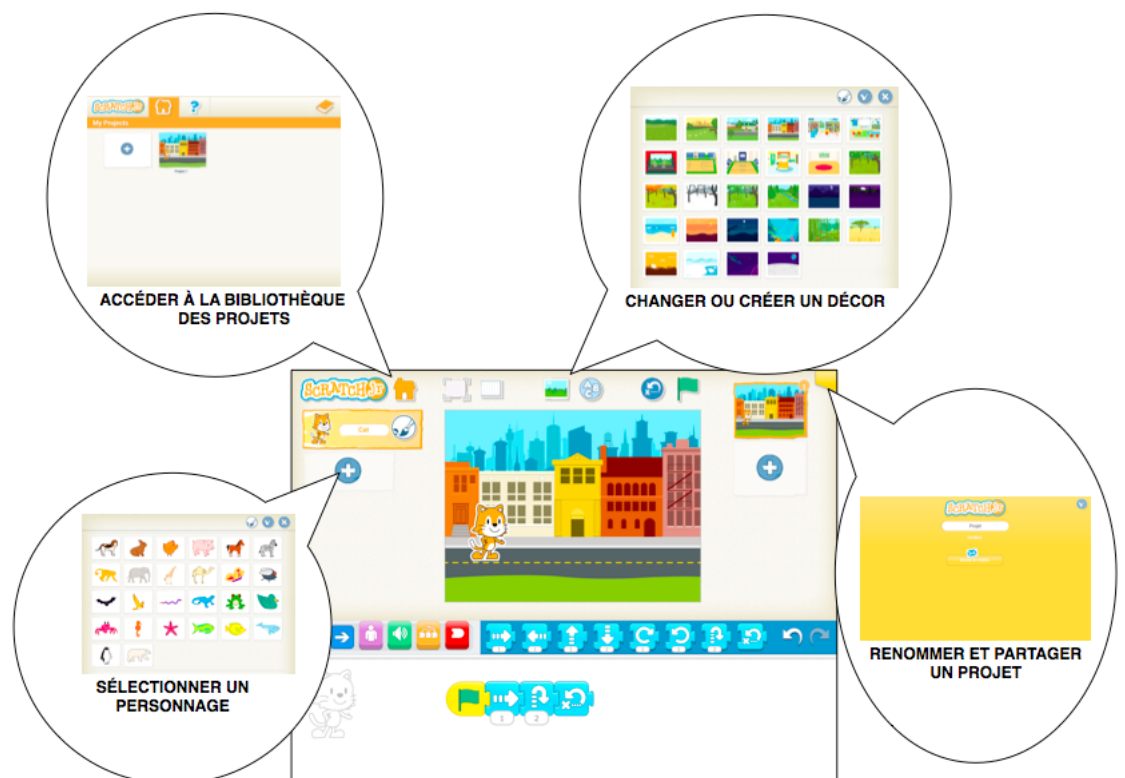


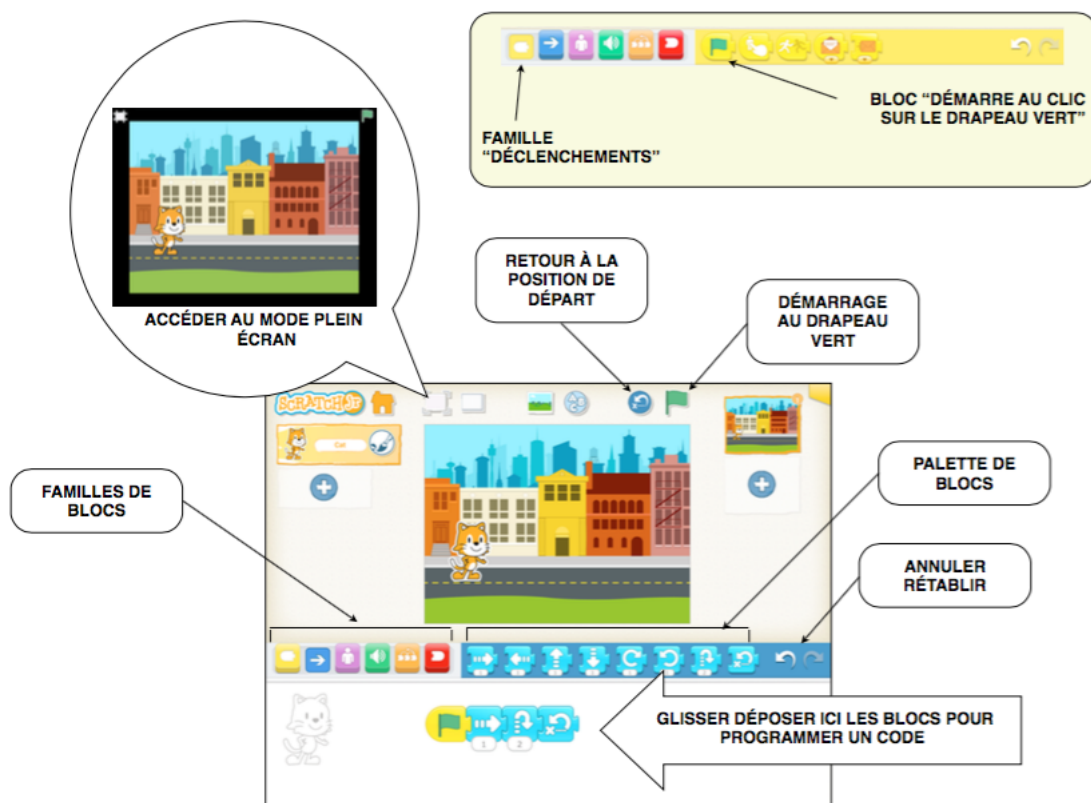
Initiation à la programmation

Annexe 4.1 : ScratchJr – Fiche descriptive

Les différents menus



Il est possible de nommer et créer des fichiers dans sa bibliothèque, avec des décors et un (ou plusieurs) personnage(s).



Les familles de blocs

Blocs jaunes : lancer le programme, provoquer une action



Blocs bleus : les déplacements



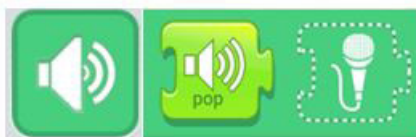
Blocs mauves : faire parler le personnage, changer sa taille, le faire disparaître...



Retrouvez Éduscol sur



Blocs verts : le son



Blocs orange : faire une pause, modifier la vitesse, répéter une suite d'instructions



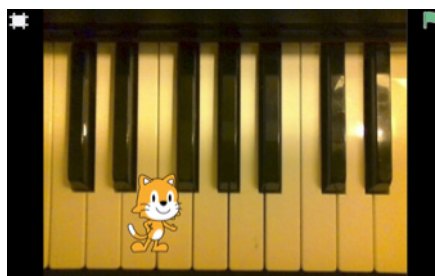
Blocs rouges : ils marquent la fin du script



Des décors personnalisés

Si les élèves veulent un décor particulier, ils peuvent le dessiner à partir de l'outil palette ou même photographier un décor existant et l'insérer à partir du bouton suivi d'un clic sur la zone de travail.

Dans l'exemple ci-dessous, le petit chat Scratchy se déplace sur les touches d'un piano qui ont été prises en photo.



Retrouvez Éduscol sur

