

Sixième

- ⑥ Il se repère, décrit (tourner à gauche, à droite ; faire demi-tour ; effectuer un quart de tour à droite, à gauche) ou exécute des déplacements.
- ⑥ Il connaît et programme des déplacements absolus (vers le haut, l'ouest...) d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.
- ⑥ Il connaît et programme des déplacements relatifs (tourner à sa gauche, à sa droite ; faire demi-tour ; effectuer un quart de tour à sa droite, à sa gauche...) d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.

S1	GeoGebra : découverte.	Activité introduction Parallèles et perpendiculaires.doc
S2	Défis Géogebra	Mettre ce que Johanna va envoyer
S3	Scratch : découverte	code.org reine des neiges <i>Dialogue avec des lutins</i> http://juliette.hernando.free.fr/scratch/dialogueentrelutins.pdf <i>Pas de danse</i> http://juliette.hernando.free.fr/scratch/boucles.pdf
S4	Fusées : activités libres	
S5	Fusées (suite)	
S6	Geogebra angle, foot	Hernando ou fée des maths
S7	GeoGebra + Tableur : découverte du périmètre du cercle	https://maths.ac-noumea.nc/IMG/pdf/Activite_Geogebra_-_Perimetre_et_cercle.pdf
S8	Tableur : proportionnalité et graphique	Tableur - Statistiques et proportionnalité.doc
S9	Scratch : premiers tracés	http://juliette.hernando.free.fr/scratch/spirales.pdf
S10	Geogebra : symétrie axiale	Activité symétrie

Cinquième

Niveau 1

- Il réalise des activités d'algorithmique débranchée.
- Il met en ordre et/ou complète des blocs fournis par le professeur pour construire un programme simple sur un logiciel de programmation.
- Il écrit un script de déplacement ou de construction géométrique utilisant des instructions conditionnelles et/ou la boucle « Répéter ... fois ».

Niveau 2

- Il gère le déclenchement d'un script en réponse à un événement.
- Il écrit une séquence d'instructions (condition « si ... alors » et boucle « répéter ... fois »).
- Il intègre une variable dans un programme de déplacement, de construction géométrique ou de calcul.

Niveau 3

- Il décompose un problème en sous-problèmes et traduit un sous-problème en créant un « bloc-personnalisé ».
- Il construit une figure en créant un motif et en le reproduisant à l'aide d'une boucle.
- Il utilise simultanément les boucles « Répéter ... fois », et « Répéter jusqu'à ... » ainsi que les instructions conditionnelles pour réaliser des figures, des programmes de calculs, des déplacements, des simulations d'expérience aléatoire.
- Il écrit plusieurs scripts fonctionnant en parallèle pour gérer des interactions et créer des jeux.

S1	GeoGebra : programmes de construction	http://juliette.hernando.free.fr/ateliers5.php
S2	GeoGebra : symétrie centrale	http://juliette.hernando.free.fr/ateliers5.php
S3	Scratch : Prise en mains	
S4	Scratch : circuit de voiture	
S5	Scratch : Dessins 1 – premiers tracés	Hernando ...
S6	Scratch : Dessins 2 (maison, flocons)	http://juliette.hernando.free.fr/scratch/maison.pdf http://juliette.hernando.free.fr/scratch/VonKoch.pdf
S7	Scratch : Jeu de Pong	http://juliette.hernando.free.fr/scratch/pong2.pdf
S8	Tableur stats graphiques	cahier tice bordas
S9	Scratch : déplacements	http://juliette.hernando.free.fr/scratch/poursuite.pdf http://juliette.hernando.free.fr/scratch/lancerballe.pdf

Quatrième

Niveau 1

- ④ Il réalise des activités d'algorithmique débranchée.
- ④ Il met en ordre et/ou complète des blocs fournis par le professeur pour construire un programme simple sur un logiciel de programmation.
- ④ Il écrit un script de déplacement ou de construction géométrique utilisant des instructions conditionnelles et/ou la boucle « Répéter ... fois ».

Niveau 2

- ④ Il gère le déclenchement d'un script en réponse à un événement.
- ④ Il écrit une séquence d'instructions (condition « si ... alors » et boucle « répéter ... fois »).
- ④ Il intègre une variable dans un programme de déplacement, de construction géométrique ou de calcul.

Niveau 3

- ④ Il décompose un problème en sous-problèmes et traduit un sous-problème en créant un « bloc-personnalisé ».
- ④ Il construit une figure en créant un motif et en le reproduisant à l'aide d'une boucle.
- ④ Il utilise simultanément les boucles « Répéter ... fois », et « Répéter jusqu'à ... » ainsi que les instructions conditionnelles pour réaliser des figures, des programmes de calculs, des déplacements, des simulations d'expérience aléatoire.
- ④ Il écrit plusieurs scripts fonctionnant en parallèle pour gérer des interactions et créer des jeux.

S1	Scratch : spirale multicolore	
S2	Scratch : frises	http://juliette.hernando.free.fr/scratch4.php
S3	Scratch : pavages triangles et carrés	http://juliette.hernando.free.fr/scratch4.php
S4	Tableur : puissances	http://juliette.hernando.free.fr/scratch4.php
S5	Tableur : statistiques + listes (moyenne)	
S6	Scratch : Jeu de Nim	http://juliette.hernando.free.fr/scratch/nim0.pdf
S7	Scratch : Jeu de Nim 2	http://juliette.hernando.free.fr/scratch/nim1.pdf

Troisième

Niveau 1

- ③ Il réalise des activités d'algorithmique débranchée.
- ③ Il met en ordre et/ou complète des blocs fournis par le professeur pour construire un programme simple sur un logiciel de programmation.
- ③ Il écrit un script de déplacement ou de construction géométrique utilisant des instructions conditionnelles et/ou la boucle « Répéter ... fois ».

Niveau 2

- ③ Il gère le déclenchement d'un script en réponse à un événement.
- ③ Il écrit une séquence d'instructions (condition « si ... alors » et boucle « répéter ... fois »).
- ③ Il intègre une variable dans un programme de déplacement, de construction géométrique ou de calcul.

Niveau 3

- ③ Il décompose un problème en sous-problèmes et traduit un sous-problème en créant un « bloc-personnalisé ».
- ③ Il construit une figure en créant un motif et en le reproduisant à l'aide d'une boucle.
- ③ Il utilise simultanément les boucles « Répéter ... fois » et « Répéter jusqu'à ... » ainsi que les instructions conditionnelles pour réaliser des figures, des programmes de calculs, des déplacements, des simulations d'expérience aléatoire.
- ③ Il écrit plusieurs scripts fonctionnant en parallèle pour gérer des interactions et créer des jeux.

S1	Scratch - rotations	Hernando ?
S2	Tableur : puissances (feuille pliée)	Liens à envoyer
S3	PGCD sur tableur	Math et tique
S4	Géogebra ou scratch : homothétie	A trouver ou construire
S5	Tableur : lancer 1 dé ; somme de 2 dés	Math et tique
S6	Scratch : travail sur sujet brevet	
S7	Scratch : travail sur sujet brevet	
S8	Tableur : tracé de fonctions	
S9	Stat : sujet de brevet	

Cette progression n'est qu'indicative.

Elle est un guide et un soutien pour l'enseignant qui peut l'adapter en fonction de sa classe.