

Le mur

Algorithmique et programmation : continuité collège – lycée

Objectif : cette activité a pour objectif d'introduire le langage Python en classe de seconde à partir des compétences algorithmiques développées par les élèves au cours du cycle 4.

Prérequis : les élèves doivent savoir décomposer un problème en sous-problèmes et avoir une maîtrise suffisante de Scratch.

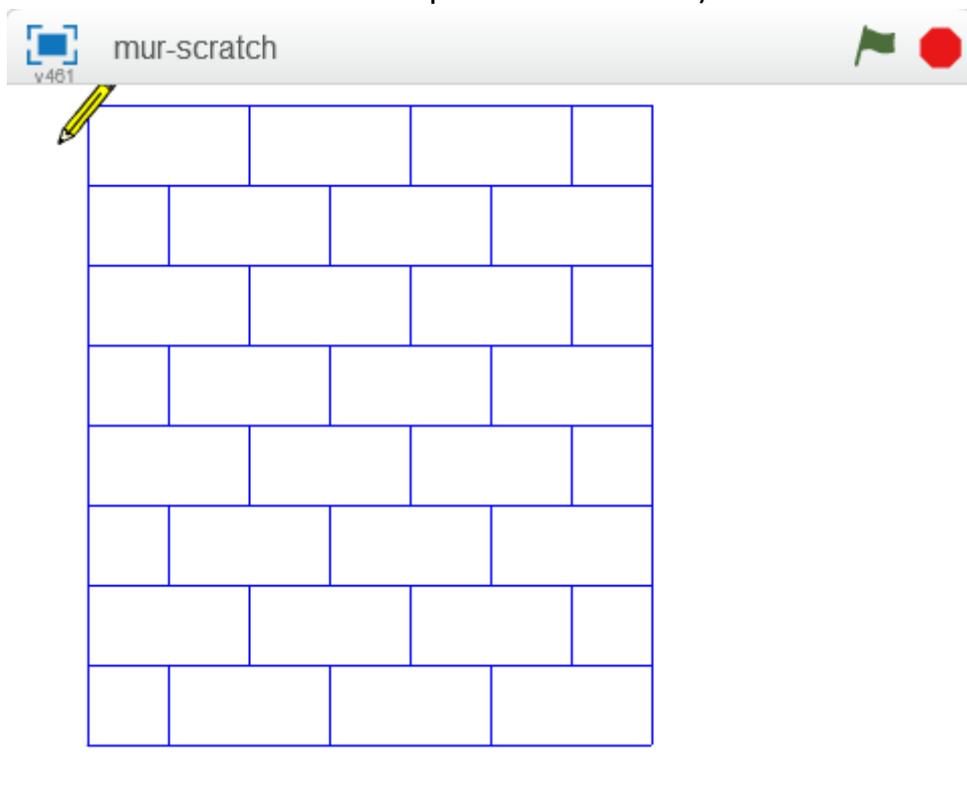
Niveau : seconde générale et technologique.

Durée : 2 heures, en début d'année scolaire.

Situation :

Séance 1 : 1 heure

1. Le tracé d'un mur réalisé avec Scratch est projeté au tableau. Les élèves doivent le reproduire à l'aide des compétences acquises au collège en utilisant Scratch (le professeur ne propose pas d'aide sauf aux élèves qui seraient en difficulté au bout de plusieurs minutes).



2. Une fois ce travail effectué, le professeur distribue un document qui va permettre aux élèves de traduire leur script codé en Scratch en un script codé en Python (merci à Nathalie WEIBEL pour la réalisation de ce document qui est en pièce jointe à cet article).

Séance 2 :

1. Les élèves traduisent leur script du mur de Scratch en Python.
2. Les élèves vérifient que leur script fonctionne et le dépose sur l'ENT.

