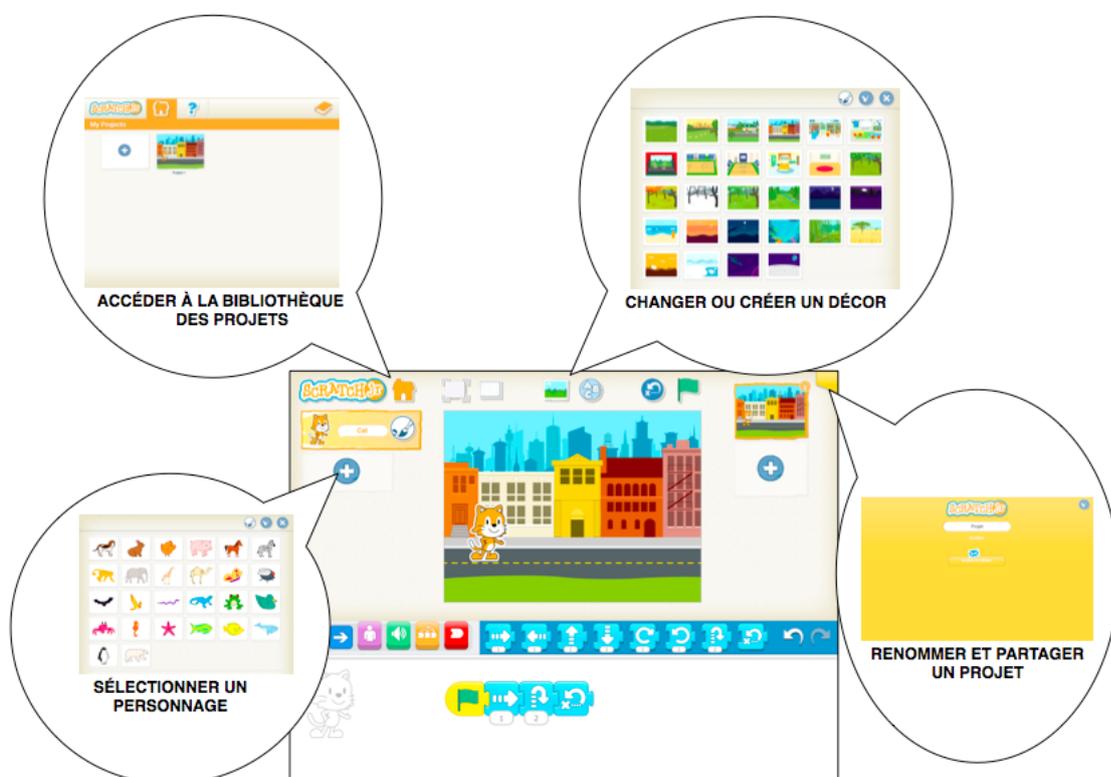


Initiation à la programmation

Annexe 4.1 : ScratchJr – Fiche descriptive

Les différents menus



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

