

Nom : Prénom : Classe : 6.....		
Séquence 5	Thème de la séquence : La programmation d'un objet	Séance 3
Compétences développées : - Réaliser un programme simple associé à un algorithme et vérifier son fonctionnement.		

Olivier Pinot, Seq5_A3_code_org.doc

Situation déclenchante



Problématique

Comment programmer les déplacements de notre héros au cours de son aventure ?

Travail à faire

1. Se connecter au site : <https://studio.code.org/join>.
2. Vérifier le choix de la langue : Français
3. Saisir les 6 lettres de la section créée par votre professeur.

Colle proprement la vignette avec ton identifiant et ton mot de passe au dos de cette feuille si tu ne veux pas que je te fasse disparaître !



Rejoindre un groupe de classe sur Code.Org

Merci d'entrer votre code à 6 caractères que votre professeur vous a donné (exemple : "ABCDEF") pour rejoindre son groupe de classe.

Code de la section (ABCDEF)

Rejoindre

4. Cliquer sur votre identifiant dans la liste proposée.

5. Saisir votre mot de passe.

Maintenant entre tes mots secrets

Connexion

6. En cas d'un travail à deux sur un même ordinateur, cocher la case ☐ J'ai un partenaire sur mon ordinateur

Connexion

7. Cliquer sur « Essaie Maintenant » pour commencer l'aventure. Vous avez 12 missions à accomplir.

Essaie Maintenant

Obtenir de l'aide

✓ Attribué

Nom de la Leçon	Progression
1. Minecraft : Voyage Aquatique	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

C'est parti !