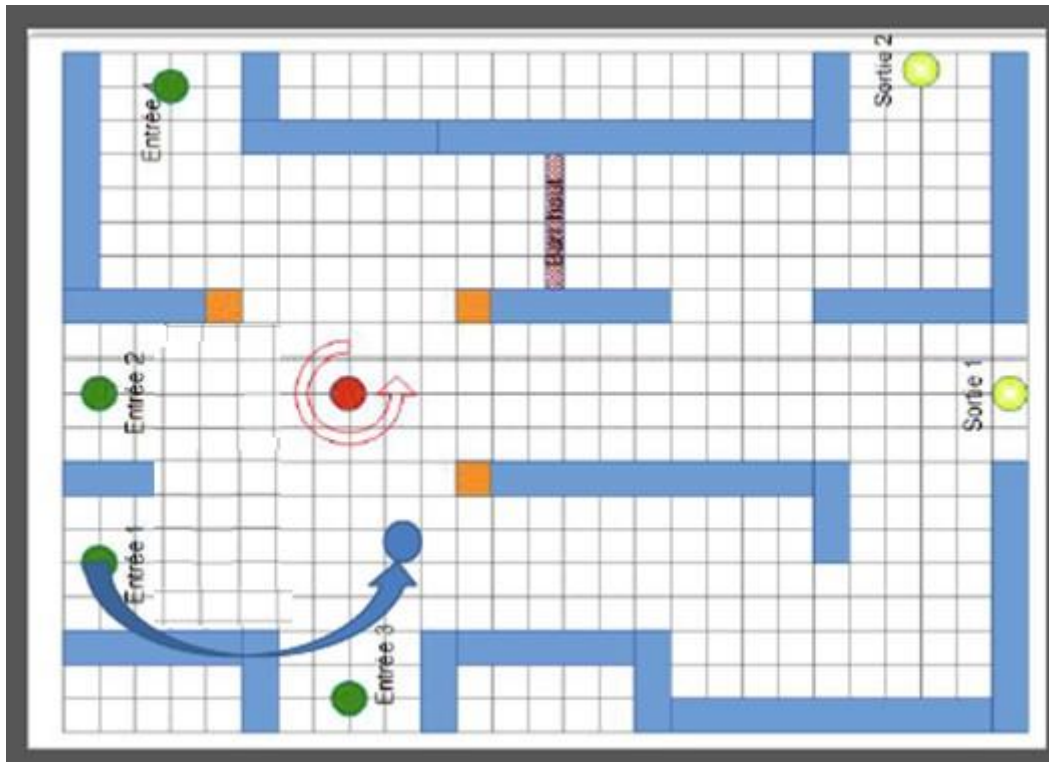


<b>Technologie – 6ème</b>		<b>Thème 3 - Les outils du numérique au collège</b>
<b>Sqyrob</b>		<b>Logiciel Scratch : sortir d'un labyrinthe</b>
Compétences	D5	• Comprendre le fonctionnement des outils numériques et les utiliser.

Le but de cette activité est de faire parcourir au lutin le labyrinthe et de le faire sortir. Pour cela, vous devrez réaliser vous-même le programme. Il y a 3 niveaux de difficulté à réaliser. Vous devrez valider un niveau pour pouvoir passer au suivant.



Ce parcours est à insérer comme arrière plan sous Scratch. Vous le trouverez en pièce jointe.

### **Niveau 1 :**

Réaliser un programme pour que votre lutin parte de **l'entrée 2** et qu'il arrive à la **sortie 1**.

Le sauvegarder sur le réseau dans votre dossier.

### **Niveau 2 :**

Réaliser un programme pour que votre lutin parte de **l'entrée 1** et qu'il arrive à la **sortie 1**.

Le sauvegarder sur le réseau dans votre dossier.

### **Niveau 3 :**

Réaliser un programme pour que votre lutin parte de **l'entrée 3** et qu'il arrive à la **sortie 1**.

Le sauvegarder sur le réseau dans votre dossier.