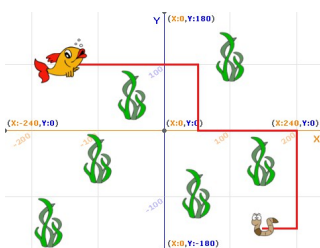
	<h2>Créer un programme informatique pour expliquer l'aquaponie à tes parents et amis</h2>	CYCLE 3
		Sciences & Technologie
		SÉQUENCE
		31
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
MOT 5.1 → Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information		

Nourrir les poissons : créer mon premier algorithme et mon premier programme informatique

Tu dois réaliser un programme informatique permettant à un poisson de se nourrir en se déplaçant dans un aquarium afin d'attraper un ver, tout seul dans un premier temps, puis avec les touches du clavier.



Travail à faire

- Propose une suite d'instructions qui permet de guider le poisson jusqu'au ver en se déplaçant de case en case ;
- Recommence en utilisant cette fois-ci la scène du logiciel mBlock comme aquarium ;
- Utilise ton algorithme pour programmer le déplacement du poisson jusqu'au ver.

Critères de réussite

- J'ai écrit une instruction par ligne sous la forme d'une phrase courte ;
- J'utilise l'axe X et l'axe Y pour guider le poisson ;
- J'ai reconstitué le programme en respectant l'ordre des instructions de mon algorithme.

Ressources : Docs « poisson-ver-case », « poisson-ver-XY » - Fichier « mBlock-poisson-ver-XY »