

**Consigne** : Raconte au passé composé à la première personne du pluriel une étape de la séquence de programmation réalisée au mois de janvier.

**Mylene : Hour of code**

Un jour de décembre 2017, nous sommes allés au level 5 pour participer à "Hour of Code "qui veut dire "l'Heure du Code". Nous avons eu 3 choix : Scratch Jr, un site Internet [code.org](http://code.org), ou playgrounds.

Nous avons été répartis en 3 équipes avec une classe de cm1 international.

Scratch Jr, c'est presque pareil que Scratch sur l'ordinateur, mais avec moins de contrôle.

Le site Internet [code.org](http://code.org) proposait différents jeux comme Minecraft, il faut faire bouger Steve (l'avatar original) pour qu'il fasse le contour d'une maison ou traverse le ruisseau sans tomber dedans ...L'application playgrounds est le jeu principal de "Hour of Code", tu es dans un monde et il faut faire déplacer un avatar.

Nous avons testé tout ça pendant 1 heure .

**Amaury : Hour of code**

En décembre 2017, nous sommes allés au level 5 pour faire "Hour of code" et nous avons joué à des applications comme ScratchJr, playgrounds, lightbot ou code.org.

Hour of code, ça sert à apprendre à coder en s'amusant et ça a duré une heure.

**Préparation Algoréa : Jules**

Nous nous sommes préparés pour le concours Algoréa. Nous avons utilisé la technique Scratch, nous avons appris le principe :

- des boucles (les boucles servent à répéter des actions).
- des conditions (par exemple, si une case est marquée, la peindre, si non avancer).

**Initiation Scratch : William**

Nous sommes allés sur les ordinateurs, sur internet et dans Google, nous avons tapé [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu).

On a suivi la découverte des actions du lutin, nous avons appris comment faire bouger les icônes, comment faire danser « Cassy ». Nous avons regardé quelques vidéos pour réaliser notre projet.

**Scratch mission et devinette : Hugo**

- Mission : les missions sont des petites vidéos où on voit le lutin faire des mouvements, parler ou écrire puis il faut imaginer le script et le reproduire.
- Devinette : les devinettes sont des feuilles avec un script et au-dessus du script, il y a des questions. Le but, c'est de répondre aux questions en imaginant le script, mais sans utiliser l'application Scratch.

### **Scratch mission et devinette : Julien**

Après avoir compris comment utiliser Scratch, nous avons fait des devinettes et des missions. Pour les devinettes, nous avons eu un script avec une question. Nous avons imaginé et écrit ce que le lutin allait faire. Pour les missions, il nous a fallu regarder des vidéos où on voyait le lutin faire un mouvement, parler ou écrire et nous avons essayé de reproduire les vidéos.

### **Concours SCRATCH : Alex**

Maintenant, nous allons vous parler du concours SCRATCH organisé entre des écoles de la zone Asie Pacifique. Tout d'abord, nous avons eu 5 vidéos à reproduire sur SCRATCH pendant 40 min. Ensuite, pendant 15 minutes, nous avons eu 5 codes différents, et nous avons dû choisir le code solution pour chaque vidéo mais nous ne pouvions plus reprendre l'ordinateur.

### **Concours SCRATCH : Martin**

Le concours scratch, c'est un concours le codage sur la zone Asie pacifique. Le concours scratch, c'est deux étapes.

Pour la première, il fallait reproduire la vidéo avec le site scratch.

Pour la deuxième étape, il fallait essayer de trouver la bonne réponse sur 5 codes proposés.