

## Chapitre 16 : REPÈRAGE ET PROGRAMMATION

Auto-évaluation				
Connaître et programmer des déplacements absolus, liés à l'environnement : « aller vers l'ouest », « aller vers le haut » d'un déplacement sur l'écran.				
Connaître et programmer des déplacements absolus relatifs, liés au personnage : « tourner d'un quart de tour à gauche » d'un déplacement sur l'écran.				
À l'aide d'un logiciel de programmation, assembler des blocs de déplacement pour déplacer une balle d'un labyrinthe,				

Cette grille d'auto-évaluation vise à aider les élèves à travailler avec une certaine autonomie et n'a pas d'autre prétention. Certaines des formulations ci-dessus sont (librement) inspirées des repères annuels pour le cycle 3 et des attendus de fin d'année de 6e.