

Test-diagnostic d'entrée de 2^{de} sur Scratch



Aide de correction pour les enseignants.

Réponses correctes : 1 : A – 2 : C – 3 : C – 4 : D – 5 : A – 6 : A – 7 : B – 8 : B – 9 : C – 10 : C

Éléments à retravailler en fonction de l'erreur produite :

Question 1 : les briques sont déconnectées donc il n'y a rien à exécuter quand la touche Espace est pressée ; être attentif aux éléments présents

Question 2 : les instructions s'exécutent successivement ; c'est la dernière qui contient le message qui reste à la fin

Question 3 : le lutin (chat) touche la pomme donc la condition est vraie ; être attentif aux éléments et au fonctionnement d'une conditionnelle

Question 4 : la condition est fausse (la saisie ne correspond pas au message dans le test ; être attentif aux éléments et au fonctionnement d'une conditionnelle

Question 5 : ce sont les deux mêmes programmes, le 2^e utilise simplement une boucle pour répéter la tracé, il est plus « économique »

Question 6 : bien repérer la condition de fin de l'instruction « répéter » ; être attentif aux instructions

Question 7 : bien repérer l'instruction « si parrot touché » puis ce qui est fait ; être attentif aux instructions

Question 8 : la saisie de « nombre 2 » correspond à l'instruction « demander » qui la précède ; être attentif aux consignes

Question 9 : le résultat correspond à l'addition des trois nombres saisis qui doivent être 10, 20 et 5 ; être attentif aux consignes et aux opérations effectuées

Question 10 : le résultat correspond à multiplier 1 par « réponse », ceci cinq fois de suite donc 5 facteurs égaux au nombre saisi ; être attentif à la signification du calcul dans la boucle et à l'initialisation de la variable « nombre »