

Progression des fiches de mission Scratch

Catégories		ÉVÉNEMENTS	MOUVEMENT	APPARENCE	SONS	CONTROLES	STYLOS	Blocs	Capteurs	Données	Opérateurs	Plusieurs lignes	Instructions nouvelles
Niveau 1	Mission 1	quand cliqué											
	Mission 2	quand le reçoit											
	Mission 3	quand ce lutin est cliqué											
	Mission 4	quand l'arrière-plan bascule sur											
	Mission 5	quand est cliqué											
	Mission 6												
	Mission 7												
	Mission 8												
Niveau 2	Mission 9												
	Mission 10												
	Mission 11												
	Mission 12												
	Mission 13												
	Mission 14												
	Mission 15												
	Mission 16												
	Mission 17												
	Mission 18												
Niveau 3	Mission 19												
	Mission 20												
	Mission 21												
	Mission 22												
	Mission 23												
	Mission 24												
	Mission 25												
	Mission 26												
	Mission 27												
	Mission 28												
Niveau 4	Mission 29												
	Mission 30												
	Mission 31												
	Mission 32												
	Mission 33												
	Mission 34												
	Mission 35												
	Mission 36												
	Mission 37												
	Mission 38												

Samuel Chaffour - Canopé 88  
 À partir du travail de Isabelle Pencho - Canopé 78 - <http://www.moz78.ac-versailles.fr/ftp.php?article1158>

Pour chaque ligne, les cases encadrées en noir indiquent les nouvelles instructions découvertes.  
 Pour chaque colonne, les cases encadrées en noir indiquent la mission où on les découvre pour la première fois.