



Art et programmation : Stamp it !

Publié le 07/06/2018 – Mis à jour le 14/03/2019

STAMP IT! est une application en ligne. Elle permet de programmer les déplacements d'un automate virtuel pour réaliser du Pixel Art. Les élèves écrivent leurs programmes à l'aide de blocs.

"Stamp it !" est une des applications créées par l'équipe numérique 1er degré du département de la Mayenne.

"Stamp it" propose de prendre le contrôle d'une **machine à tamponner** et de produire des images sur le principe du **pixel art** (grilles 8x8, 10x10 ou 16x16).

Le mode de déplacement relatif du tampon associé à des instructions itératives et/ou conditionnelles permettent de créer des motifs complexes.

Disponible via un navigateur récent (besoin d'une connexion internet)

Pour celles et ceux en manque d'inspiration ou en attente de challenge, un **carnet** de motifs 8x8 (et plus) à programmer est disponible en téléchargement :

Carnet d'idées de motifs à programmer (version 1.1)

Un tutoriel composé de 9 missions propose de découvrir progressivement l'utilisation des blocs de base. Le mode activité libre permet de laisser libre cours à sa créativité et donne accès à des blocs supplémentaires pour une programmation plus experte.

[Accéder au tutoriel mission 1](#)

Il permet d'aborder la programmation de manière simplifiée par rapport à Scratch : moins de blocs sont disponibles pour faire réaliser des actions à son automate.

Il reste cependant évolutif car l'enseignant peut y ajouter d'autres commandes.

Pour aller plus loin **Consulter "[Usages et pédagogie, initier à la programmation](#)"**

Thématique :

Innovation pédagogique, Numérique, Mathématiques, Pédagogie de projet

Date :

14/03/2019

M.A.J. le 14/03/2019

Dans cette rubrique

- [Éducation aux médias et à l'information](#)
- [Enseigner avec le numérique](#)