ANIMATIONS FORMATIONS

Recherche

Partager cette page

Recevoir la newsletter

Pour vous abonner, cliquez ici et remplissez le formulaire en précisant

un code postal en 78.

Rambot Game 2

Traces de soldats

Art Nouveau

Compétences

Créathon

au CP

Dans cette partie

Pour enseigner la lecture et l'écriture

Gestion, Suivi et Validation des

Apprendre à apprendre : les outils

Des Expositions Scientifiques, Pédagogiques et Culturelles

Les Conférences du CNESCO

1|2|3|4|5|6|7|8|9|...|44

Ressources pour débuter

numériques de test

📲 🔐 🖪 🔾 🖽 🖨 🐮 🕒

Q

OK

LIBRAIRIE MÉDIATHÈQUE

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

LANGUES VIVANTES

ÉCOLE NUMÉRIQUE INFOS PRATIQUES PROGRAMMATION ET ROBOTIQUE

Accueil > École numérique > Programmation et robotique > Ressources pédagogiques > SCRATCH Junior, des missions ludiques et créatives

PROGRAMMER SUR TABLETTE AU CYCLE 2.

SCRATCH Junior, des missions ludiques et créatives

CODAGE ET ALGORITHMIQUE AU CYCLE 2

A A A

Cet ensemble de documents a été réalisé dans le cadre du laboratoire des usages « Robotique et programmation » du réseau Canopé, et utilisé pour la première fois à l'occasion d'une formation « Atelier Vacances » à l'Atelier Canopé des Yvelines, Marly-le-Roi, puis lors d'autres formations "Initiation Scratch Junior" à l'intention de professeurs du 1er degré (GS, cycles 2 et 3).

Les cartes « Missions »

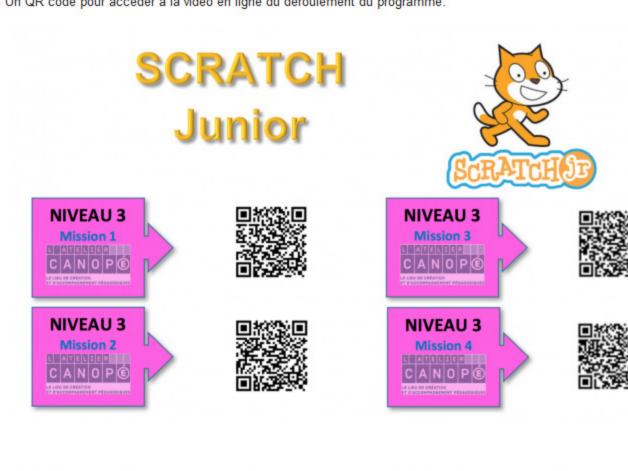
Des « missions » de type « scénario » (petit dessin animé) sont proposées aux stagiaires. Chacune des missions consiste à réaliser un programme avec Scratch Junior, en s'appuyant sur une animation vidéo qui montre le déroulement de ce programme. Les 28 missions sont réparties en 4 catégories, correspondant à des niveaux de difficulté croissante : jaune, bleu,

magenta, vert. Exemple de vidéo, mission 8 de niveau bleu

avec leur QRcode, avec pour chacune :



> le numéro de la mission (de 1 à 13 JAUNE ; de 1 à 8 BLEU ; de 1 à 4 MAGENTA ; de 1 à 3 VERT) > Un QR code pour accéder à la vidéo en ligne du déroulement du programme.





NIVEAU 1





NIVEAU 1









Scratch s'approche



(les blocs ne sont pas ordonnés) > une fiche « CORRECTION », qui donne une solution possible.

MISSION Nº 1 MISSION Nº 1 CORRECTION **AIDE**

> une fiche « AIDE », qui donne une combinaison possible de blocs Scratch Jr permettant de réaliser l'animation







de reproduire cette animation ? Comme pour la résolution d'un problème, par investigations, questionnements, formulations d'hypothèses, essais

la carte, de faire deviner au stagiaire ce qui va se passer sur la vidéo de l'animation.

L'ours chasse le pingouin.

Pour y répondre, il faut analyser le programme et en simuler mentalement le déroulement.

portant sur la prise en main et l'appropriation du logiciel.

successifs, en modifiant et en adaptant l'algorithme, l'animation va se construire progressivement. De nombreux échanges collectifs ont lieu lors de ces manipulations, en particulier sur la transposition de ces activités

traiter, les compétences transdisciplinaires que l'on peut atteindre, les apports du domaine du codage et de

en classe avec les élèves, les points de programmes (essentiellement langagières) que ces exercices permettent de

De nombreuses questions sont alors soulevées. Quel fond ? Quels personnages (lutins) ? Quel blocs vont permettre

« Devinettes » Il est possible également de partir d'une carte mission CORRECTION et après observation du codage inscrit au bas de

MISSION N° 8

l'algorithmique en classe.

Niveau 2

CORRECTION



> fiches missions (3 pages) :

- > bibliothèque des blocs Scratch Junior (captures d'écran de l'application)
- Ces documents sont publiés sous licence Creative Commons CC-BY-NC-SA ...

Canopé des Yvelines de Marly le Roi. **Documents joints**

Un tableau de progression par briques édité par Samuel Chalifour (Canopé Lorraine)

info document (PDF - 179.8 ko)

Auteur des documents : Hervé PERROT, enseignant dans le 1er degré et formateur au numérique éducatif à l'Atelier

Article publié le jeudi 31 mars 2016, par Hervé Perrot

Plan du site **RSS 2.0** Se connecter spip 3 🖸

Mentions légales

À propos

Sites institutionnels Académie de Versailles ₫

Conseil général 78 2 Éduscol₫

DSDEN des Welines 2

ESR Sécurité routière 🗗 L'Ecole pour tous : ASH &

WebTV de l'académie ₽

Accompagnement

TICE 🗗

Actualités diverses 🗗 Audio Lingua 27 Éducation aux médias et à l'information 🗷 Se préparer aux ASSR

Ressources

Créatice 丞 Créer son blog ₽ ScolaWebTV ≥

Services en ligne