

**Tous
cycles**

Défis Scratch Junior

- activité déconnectée avec matériel à imprimer
- tablettes IOS ou Android avec application Scratch Jr installée

RÉSUMÉ

Une formation complète créée par **Laurent Rodrigo médiateur numérique à CANOPE 39** proposant des exemples d'usages en classe de l'application Scratch Junior avec des défis.

COMPÉTENCES PRINCIPALES TRAVAILLÉES

résolution de problème, algorithmie.

- développer le sens logique
- résoudre des problèmes
- structurer la pensée
- développer l'anticipation

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES MISES EN OEUVRE

Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions

DOMAINE DISCIPLINAIRE PRINCIPAL

Mathématiques :

MODALITÉS

Projet filé sur plusieurs semaines (1/2 journée, ou 1 ou 2 jours pendant une période établie)

DÉROULEMENT

- Visionnage de 2 vidéos d'usages
- Prise en main de l'application pour se confronter au réel de l'élève
- Textes officiels traitant de la place de la programmation à l'école
- Exercice de programmation « à vous de codez » pour renforcer sa prise en main de l'application (avec aide et solution)
- Exemples de moments opportuns pour utiliser Scratch Junior en Classe
- Bibliographie et sitographie (contenant du matériel pratique à imprimer)

LIENS VERS LES RESSOURCES PRÉSENTÉES

<https://canope.ac-besancon.fr/codeetrobots/2018/06/scratch-junior-du-cycle-1-au-cycle-3-quelles-usages-en-classe/>

Cette fiche a été créée à partir de la page "Canopé Code et robots" en lien dans la rubrique ressources présentées.
La formation de Laurent Rodrigo est sous licence Creative Commons



Attribution - Pas d'Utilisation
Commerciale - Partage dans les Mêmes
Conditions 4.0 International
(CC BY-NC-SA 4.0)