

SEMAINE : <i>Programmation</i> Niveau 1 – avec Scratch Jr	
Application Scratch	
Scratch Jr est une application existant sur tablette Android et iOS. Elle a pour but de permettre l'apprentissage du code à de jeunes élèves. Pour les enseignants comme pour les élèves, la prise en main de Scratch Jr est simple car l'ergonomie de l'application est très intuitive. Dès le CP, les élèves sont capables d'intégrer les fonctionnalités des différents « blocs ». Cette application permet de travailler les déplacements absolus : le personnage se déplace vers la gauche, vers la droite, vers le haut ou vers le bas de l'écran. Sur tablette, l'application est à télécharger à partir du Store. Sur PC : https://www.bluestacks.com/apps/education/scratchjr-on-pc.html	
Séance d'enseignement (40 min. environ) Découverte du logiciel	
Montrer la vidéo exemple de la saynète de présentation. Faire des groupes de 2-3 élèves par ordinateur ou tablette. Faire ouvrir l'application à chaque groupe : « Vous allez apprendre à programmer avec cette application. » ➤ Montrer la disposition de l'interface au vidéoprojecteur https://www.scratchjr.org/learn/interface ➤ Présentation du référentiel des blocs : https://www.scratchjr.org/learn/blocks ➤ Mission 1 niveau 1 : Action travaillée : mouvement Montrer la vidéo de ce que l'on doit réussir à faire : https://cano.pe/scratchjr101 Chercher ensemble ce que l'on voit pour savoir précisément ce que l'on devra faire. <i>Scratch se déplace de gauche à droite.</i> 15 min. de temps de recherche accompagné (certains auront besoin d'aide pour trouver le Sprite plongeur et l'arrière-plan océan) Pour aider les groupes qui en ont besoin : fiche aide. Puis bilan collectif et correction.	Vidéo présentation Fiche enseignant fiches aide
Activités de réinvestissement (15 à 20 minutes par jour) (à proposer sur plusieurs jours, à intégrer dans les activités ritualisées...)	
➤ Mission 11 niveau 1 : Actions travaillée : enregistrement sonore https://cano.pe/scratchjr111 <i>Scratch se présente oralement.</i>	

➤ Mission 5 niveau 2 : Actions travaillées : arrière-plan, déplacement, rapetisser un personnage https://cano.pe/scratchjr205 <i>Promenade à vélo</i> ➤ Mission 8 niveau 2 : Actions travaillées : déplacement, contact https://cano.pe/scratchjr208 <i>Le pingouin s'enfuit dès que l'ours le touche</i>	
Activité finale (30 – 40 min)	
Programmation des saynètes par groupe. Attention : nécessité enregistrer son directement sous Scratch Jr (impossible d'importer un son). Possibilités : Mettre sa tête sur un personnage, prendre en photo le décor...	

Fiche aide :

« Programmer une saynète de rencontre entre 2 personnages »

