



WEBINAIRE



CANOTECH

PAR CANOPO



WEBINAIRE



CANOTECH
PAR CANOPO

ScratchJr & Mathématiques



Bonnes pratiques



Coupez votre micro



Éteignez votre caméra



Posez vos questions dans le tchat





Déroulement



10 min



40 min



10 min



Déroulement


10 min

- Scratch


40 min


10 min



Déroulement



10 min

- Scratch



40 min

- Prise en main



10 min



Déroulement



10 min

- Scratch



40 min

- Prise en main



10 min

- Ressources et Q&R

Programmes



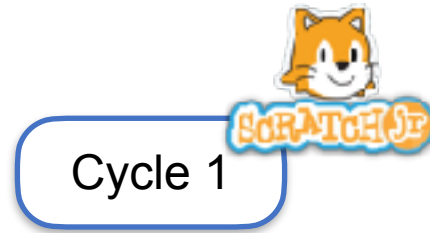
Programmes

- Turing-complet



Programmes

- Turing-complet
 - Séquences



Programmes

- Turing-complet
 - Séquences
 - Boucles



Programmes

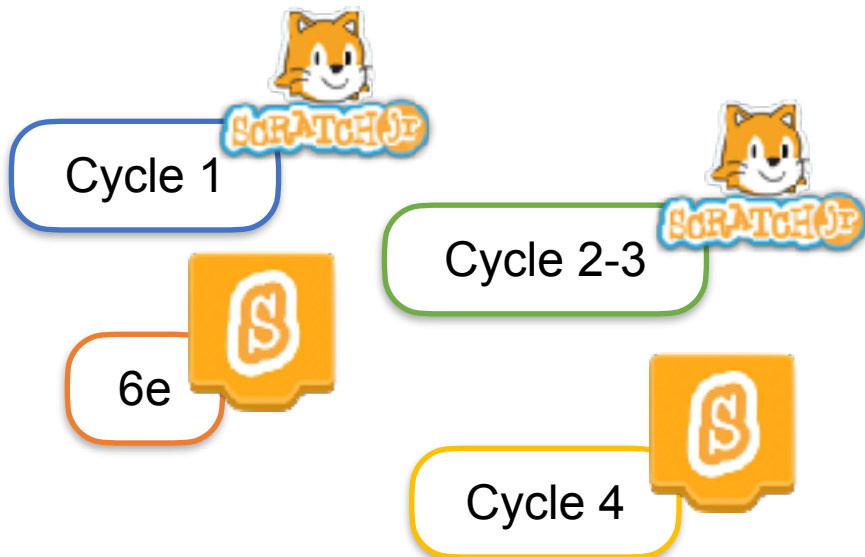
- Turing-complet
 - Séquences
 - Boucles
 - Instructions conditionnelles



Programmes



- Turing-complet
 - Séquences
 - Boucles
 - Instructions conditionnelles
 - Variables



ScratchJr



ScratchJr

À propos Apprendre Créer ScratchJr sur l'App Store Télécharger

ScratchJr, c'est une application gratuite.

ScratchJr
Programmation pour les jeunes enfants.

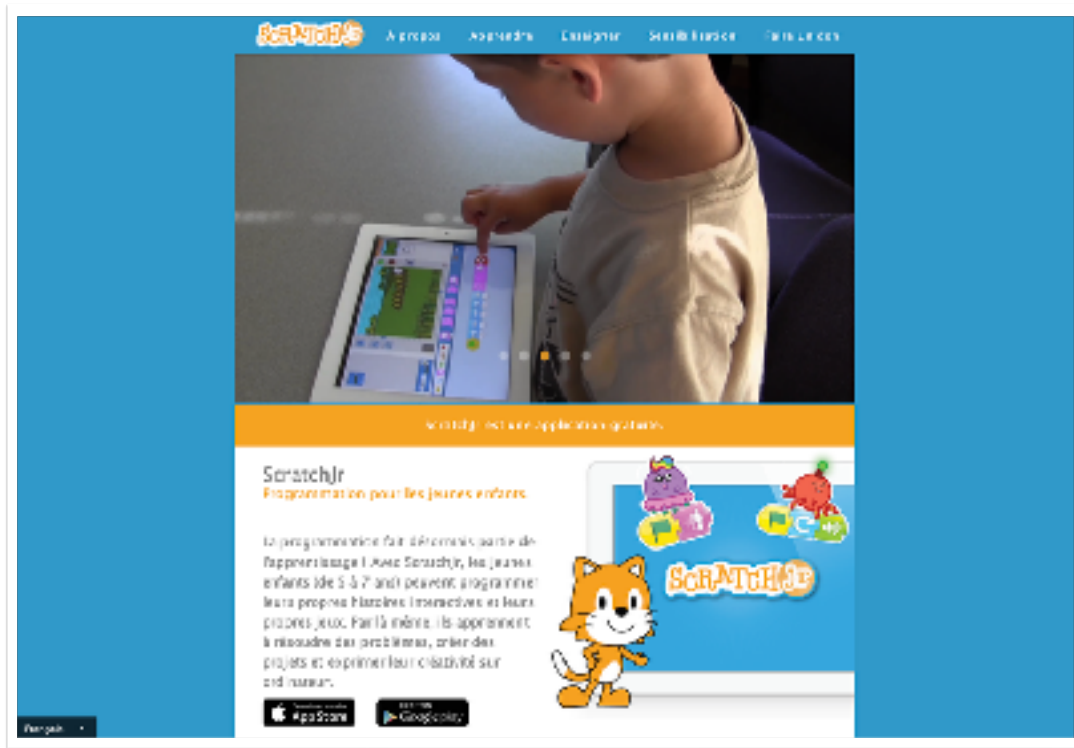
La programmation fait désormais partie de l'apprentissage ! Avec ScratchJr, les jeunes enfants de 5 à 7 ans peuvent programmer leurs propres histoires interactives et leurs propres jeux. Par là même, ils apprennent à résoudre des problèmes, créer des projets et exprimer leur créativité sur ordi comme sur papier.

ScratchJr sur l'App Store

ScratchJr sur Google Play



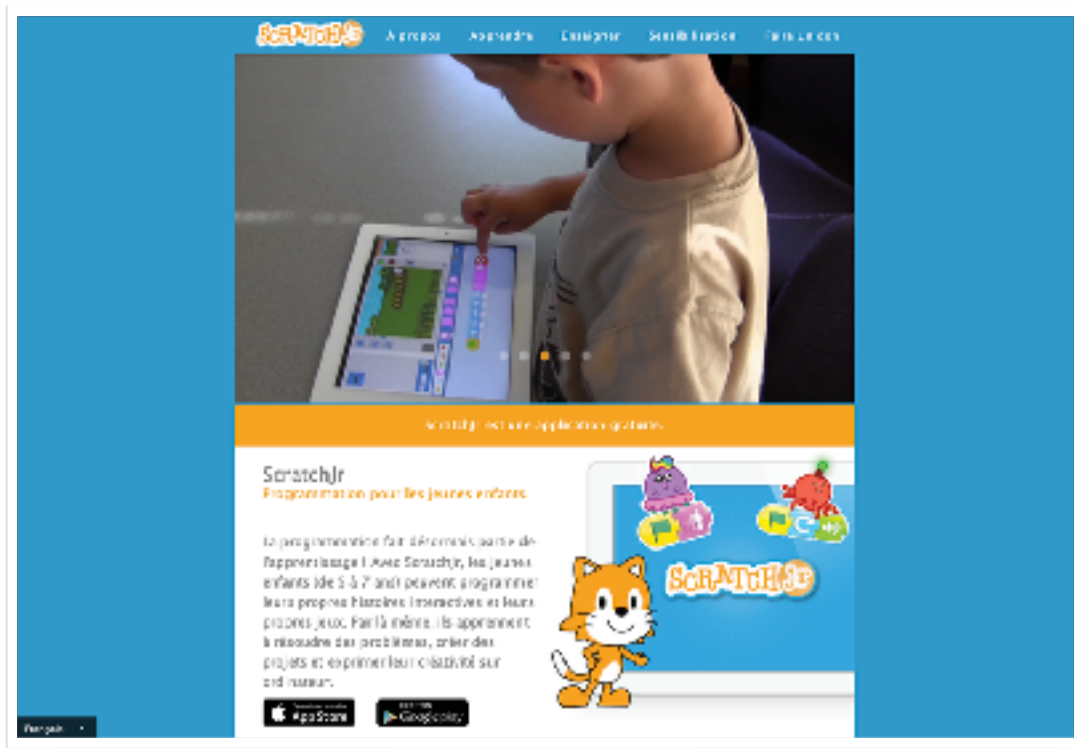
ScratchJr



<https://www.scratchjr.org>



ScratchJr



<https://www.scratchjr.org>







Environnement ScratchJr





Environnement ScratchJr

- sur la scène :

Environnement ScratchJr

- sur la scène :
 - des arrière-plans,



Environnement ScratchJr

- sur la scène :
 - des arrière-plans,
 - des lutins,



Environnement ScratchJr

- sur la scène :
 - des arrière-plans,
 - des lutins,



Environnement ScratchJr

- sur la scène :
 - des arrière-plans,
 - des lutins,
 - des sons.



Chatons 1 !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/5/7/6/09576.mp4>



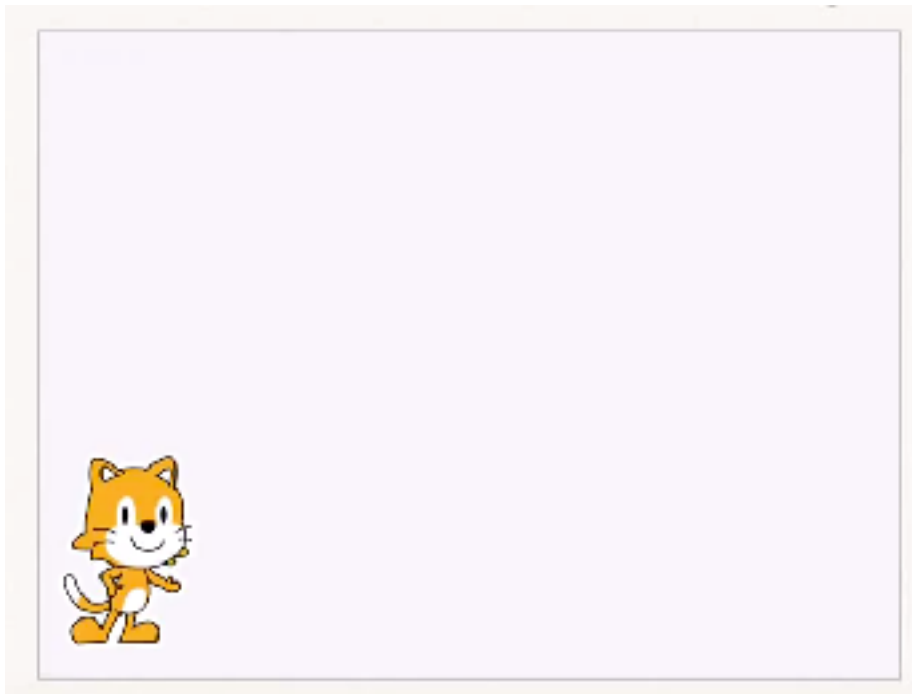
Chatons 1 !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/5/7/6/09576.mp4>



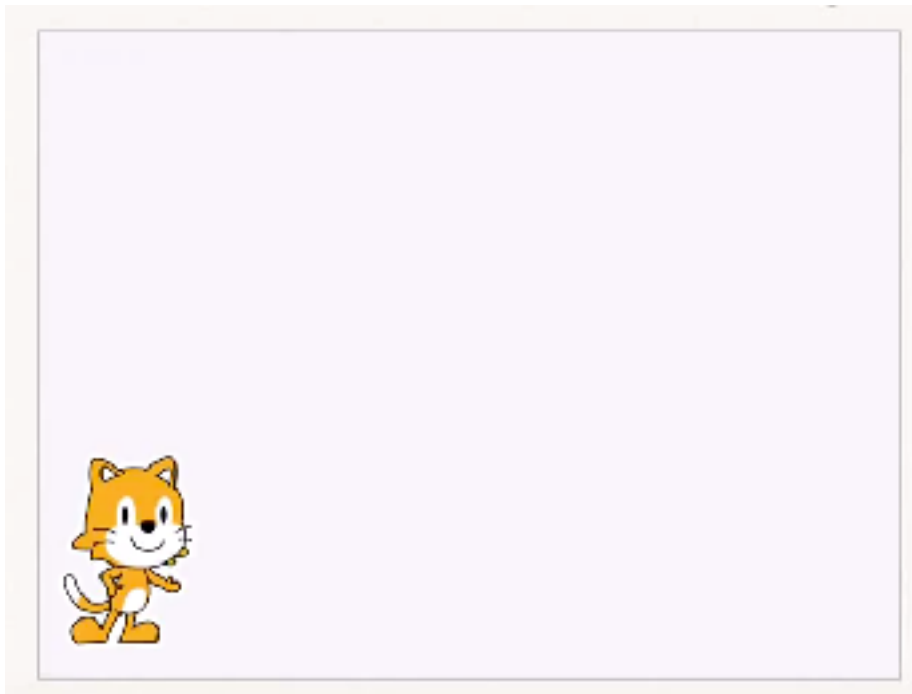
Chatons 3 !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/5/8/7/09587.mp4>



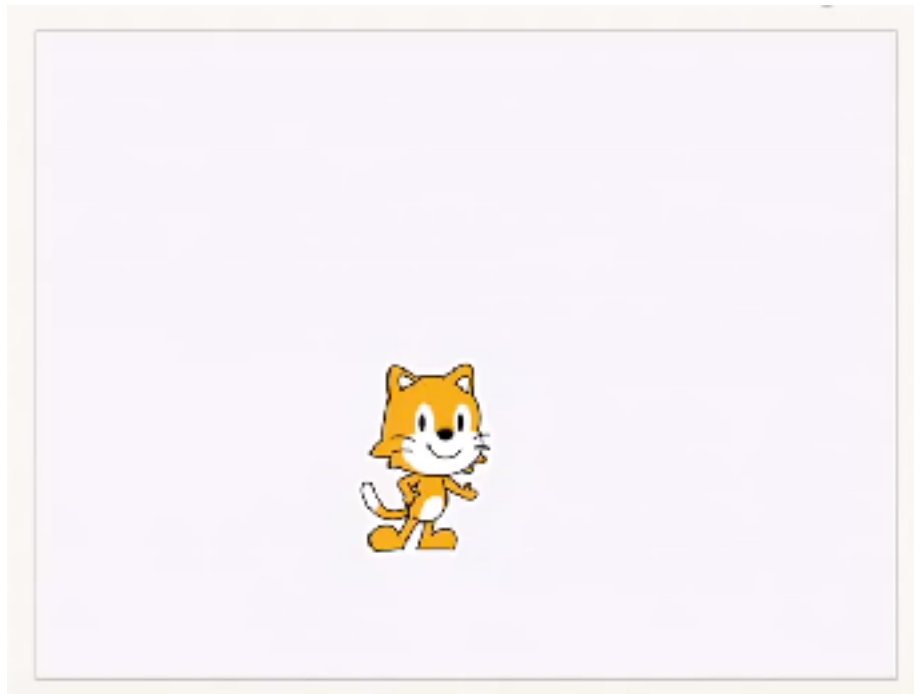
Chatons 3 !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/5/8/7/09587.mp4>



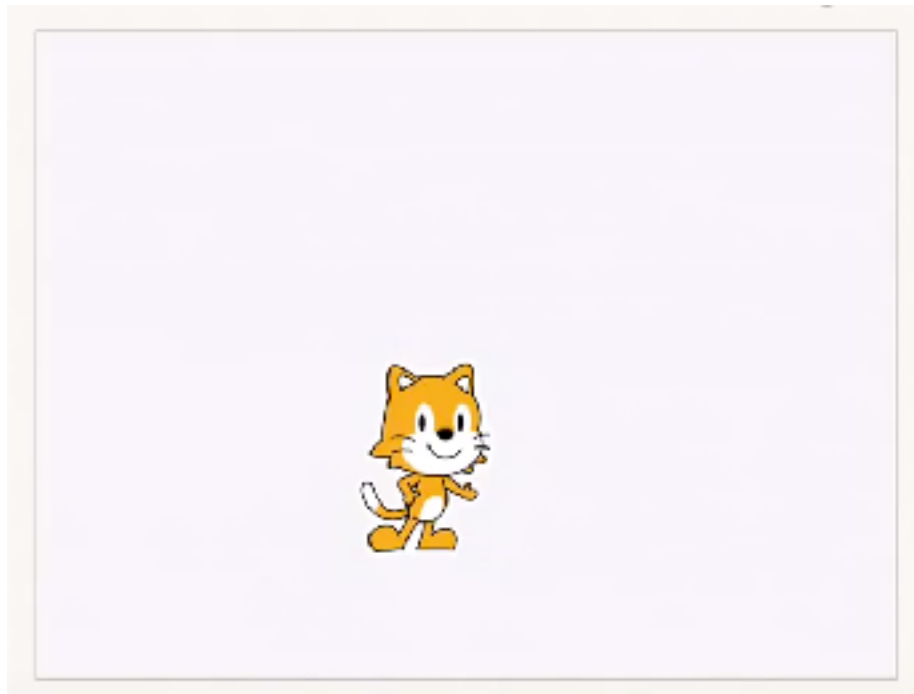
Chatons 6 !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/5/8/4/09584.mp4>



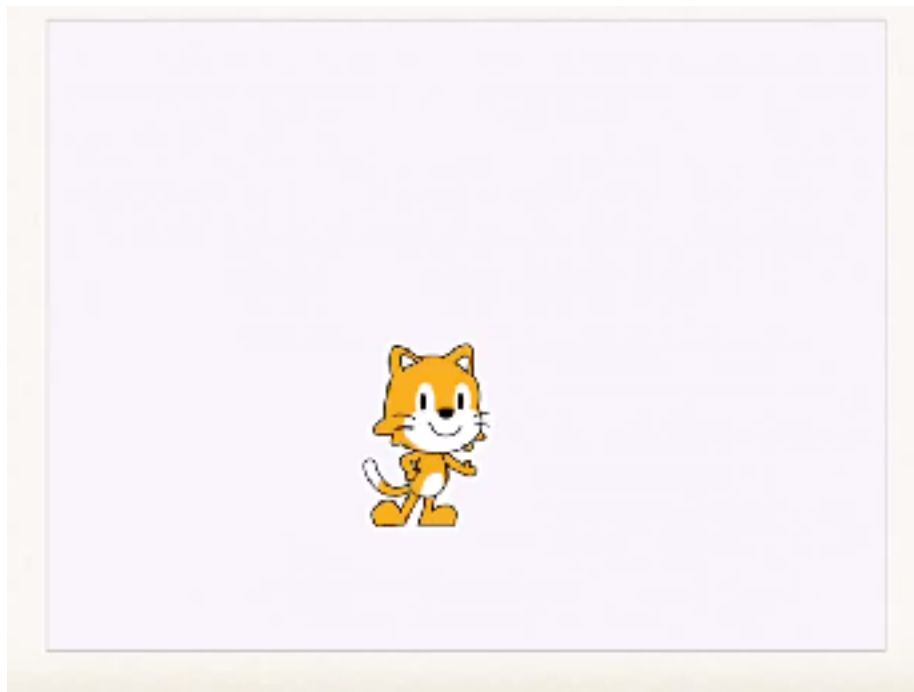
Chatons 6 !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/5/8/4/09584.mp4>



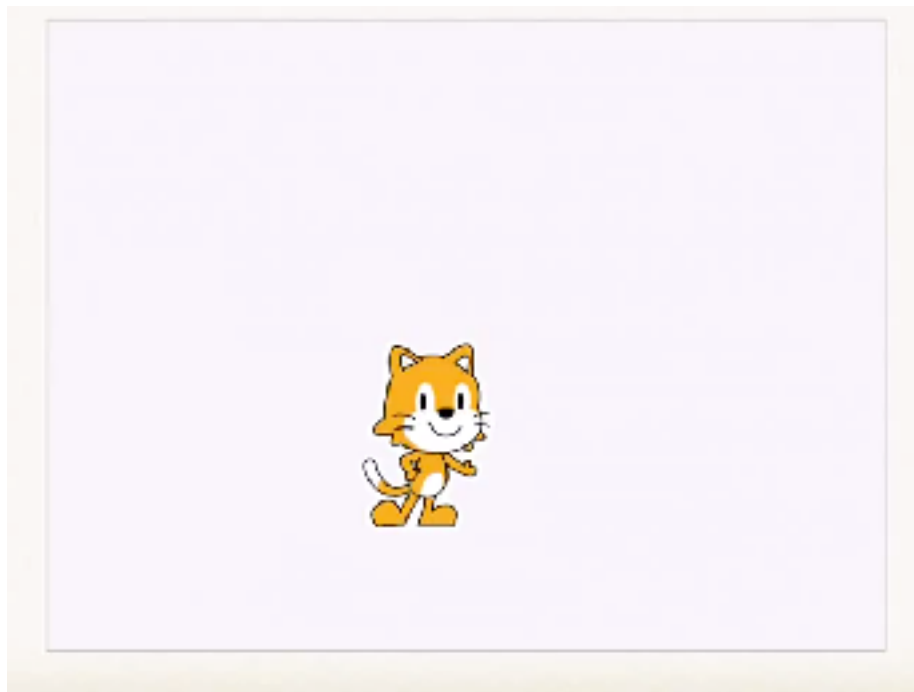
Multiplions 8 !



<https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?iframe&id=9582>



Multiplions 8 !



<https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?iframe&id=9582>



Programmes disciplinaires



Programmes disciplinaires



- Science et technologie

Programmes disciplinaires



- Science et technologie
 - environnement numérique

Programmes disciplinaires



- Science et technologie
 - environnement numérique
 - information

Cycle 2-3





Programmes disciplinaires

- Science et technologie
 - environnement numérique
 - information
- Maths

Cycle 2-3





Programmes disciplinaires

- Science et technologie
 - environnement numérique
 - information
- Maths
 - Espace et géométrie

Cycle 2-3





Programmes disciplinaires

- Science et technologie
 - environnement numérique
 - information

- Maths
 - Espace et géométrie
 - se repérer et se déplacer

Cycle 2-3





Programmes disciplinaires

- Science et technologie
 - environnement numérique
 - information

- Maths
 - Espace et géométrie
 - se repérer et se déplacer
 - relations géométriques

Cycle 2-3





Programmes disciplinaires

- Science et technologie
 - environnement numérique
 - information

- Maths
 - Espace et géométrie
 - se repérer et se déplacer
 - relations géométriques
 - Nombres et calcul

Cycle 2-3



Programmes disciplinaires



- Science et technologie
 - environnement numérique
 - information

Cycle 2-3



- Maths
 - Espace et géométrie
 - se repérer et se déplacer
 - relations géométriques
 - Nombres et calcul
 - mettre en oeuvre un algorithme de calcul



Programmes disciplinaires

- Science et technologie

- environnement
 - numérique

- information

- Maths

- Espace et géométrie

- se repérer et se déplacer

- relations géométriques

- Nombres et calcul

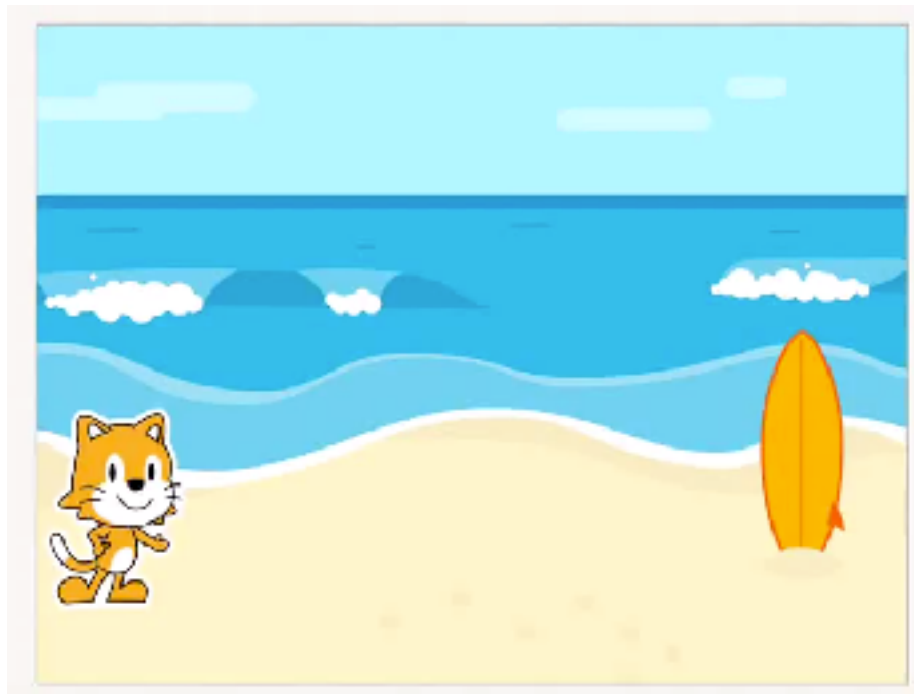
- mettre en œuvre un algorithme de calcul

**ESSAIS-
ERREURS**

Cycle 2-3



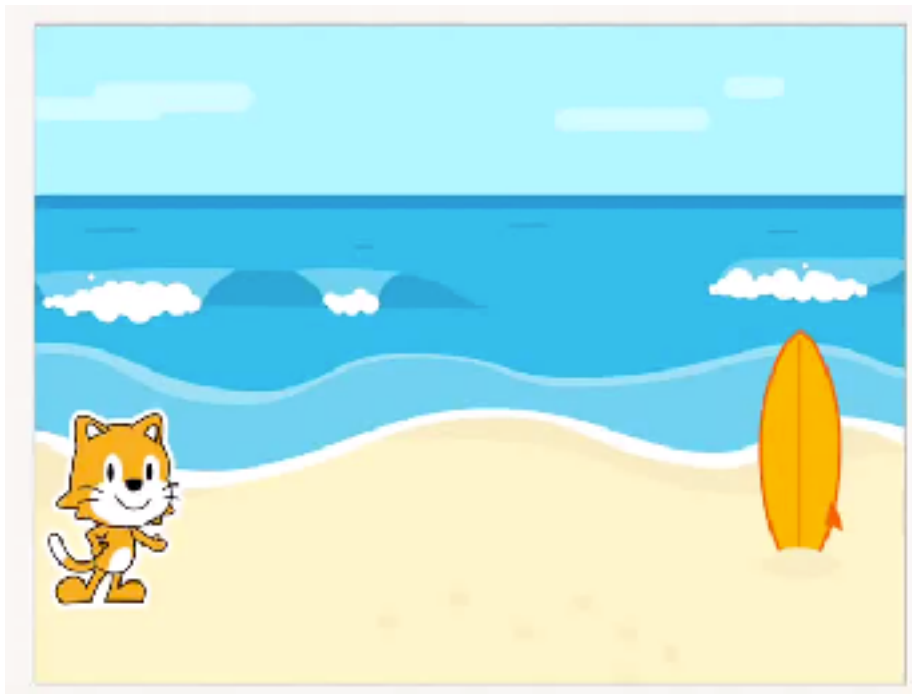
Surfons !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/0/6/9/09069.mp4>



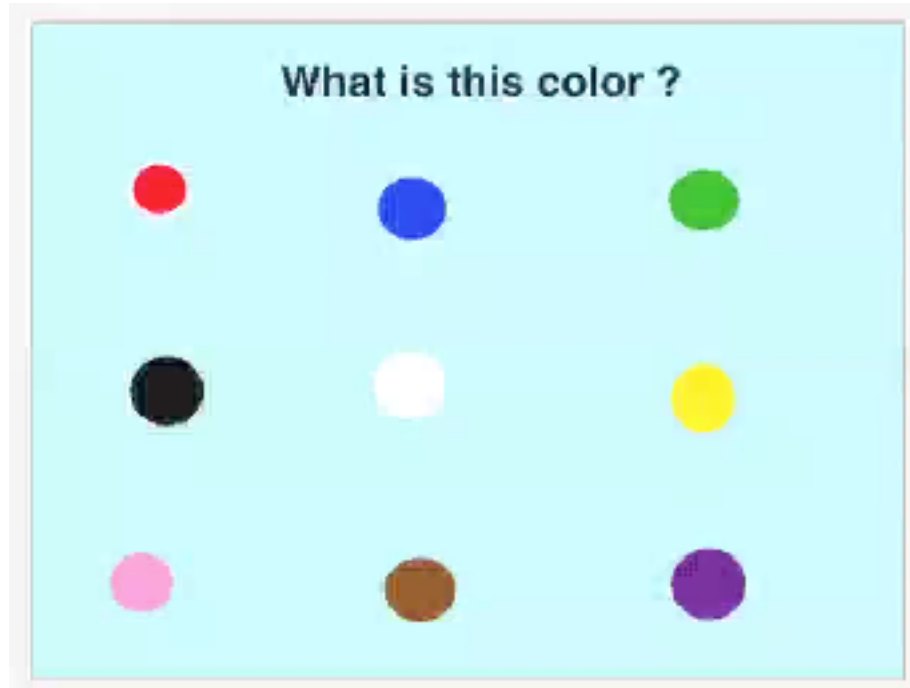
Surfons !



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/0/6/9/09069.mp4>



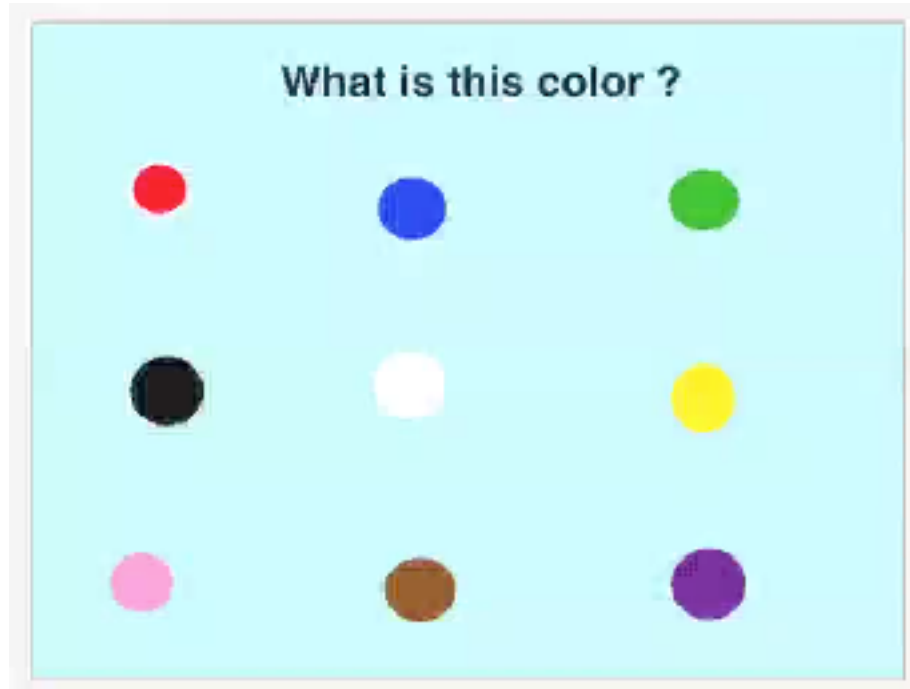
Lets colour!



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/1/2/4/09124.mp4>



Lets colour!



<https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/1/2/4/09124.mp4>



Ressources pédagogiques

Parcours élémentaire

- [123Codez](#)
- [Code et robots](#)
- [Document d'accompagnement Eduscol Annexe 4.3](#)
- [Version française du référentiel](#)

Ressources pédagogiques



Parcours élémentaire

- [123Codez](#)
- [Code et robots](#)
- [Document d'accompagnement Eduscol Annexe 4.3](#)
- [Version française du référentiel](#)

Crédits

Médiateur ressources et services numérique

Samuel Chalifour (88)

samuel.chalifour@reseau-canope.fr

Crédits

Médiateur ressources et services numérique

Samuel Chalifour (88)

samuel.chalifour@reseau-canope.fr



7 décembre 2022

[https://tne.reseau-canope.fr/
service/scratchjr-au-service-de-
la-creation-dhistoires-
interactives-en-francais-
tne.html](https://tne.reseau-canope.fr/service/scratchjr-au-service-de-la-creation-dhistoires-interactives-en-francais-tne.html)

Retrouvez-nous sur reseau-canope.fr