

Programmation ScratchJr -> <http://bit.ly/mstscratchjr>

Préscolaire et 1er cycle

SONYA FISET 27 AVRIL 2017 23H50

Fonctionnement et ressources pour les enseignants

Site du RÉCIT MST

J'apprends de la maison

Premier cycle du primaire - J'apprends de la maison

Présentation Installe l'application ScratchJr sur une tablette, l'extension sur un appareil infonuagique ou le logiciel sur un ordinateur. Tu auras peut-être besoin d'un adulte pour t'aider et autoriser l'installation.

RECITMST



Présentation de l'interface

The image shows the ScratchJr interface with several categories of blocks highlighted by red arrows:

- Lancer le programme**: Lancer le programme, Lancer le programme en touchant, Lancer le programme si collision, Message reçu, Message envoyé.
- Les briques de mouvement des personnages**: Aller à droite, Aller à gauche, Monter, Descendre, Tourner à droite, Tourner à gauche, Sauter, Position initiale.
- Les briques d'apparence des personnages**: Bulle de texte écrit, Agrandir le personnage, Réduire le personnage, Rétablir la taille, Cacher le personnage, Afficher le personnage.
- Les briques pour les sons**: Jouer le son, Enregistrement, Enregistrer.

referentiel-scratch-jr.pdf
Document PDF
RECITPRESCO.QC.CA

Description des blocs



LES BLOCS D'ACTION

Pour commencer un programme

	Commence au drapeau vert	Commence le programme quand tu touches le drapeau vert.
	Tape pour démarrer	Commence le programme quand tu touches le personnage.
	Démarré quand ils se touchent	Commence le programme quand le personnage touche l'autre personnage.
	Démarré quand tu reçois un message	Commence quand tu reçois un message d'une couleur particulière.
	Envoie un message d'une couleur particulière	Envoie un message d'une couleur particulière.

Les déplacements

	Bouge vers la droite	Fait bouger le personnage à droite, du nombre de case indiqué.
	Bouge vers la gauche	Fait bouger le personnage à gauche, du nombre de case indiqué.
	Descends	Fait bouger le personnage vers le haut, du nombre de case indiqué.
	Monte	Fait bouger le personnage vers le bas, du nombre de case indiqué.

[scratchjr-les-actions.pdf](#)

Document PDF

RECITPRESCO.QC.CA

Blocs pour les déplacements

[images-des-blocs-scratchjr-en-francais.pdf](#)

Document PDF

RECITPRESCO.QC.CA

Impression des blocs

Des sites de référence

Autoformation du Campus RÉCIT : Coder avec Scratch Jr

[Leçons en anglais](#) BootUp

Coder avec ScratchJr

Coder est un nouveau type d'alphabétisation! Avec ScratchJr, les jeunes enfants (5-7 ans) peuvent programmer leurs propres histoires et des jeux interactifs. Durant ce processus, ils apprennent à résoudre des problèmes, des projets de conception, et ainsi, exprimer leur créativité grâce à leur tablette.

RECIT

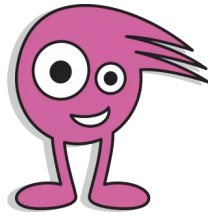


Projet CODE MTL

Ateliers - Code MTL

Nos ateliers interactifs Choisissez le niveau scolaire. Atelier de l'éducation préscolaire Ateliers de l'éducation préscolaire Ateliers de la 1re année...

CODE MTL



Missions de Canopé commencer avec ScratchJr

ScratchJr

Niveau 1

Mission 1 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 2 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 3 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 4 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 5 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 6 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 7 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 8 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 9 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 10 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 11 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 12 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 13 [vidéo](#) - [aide](#)

Niveau 2

Mission 1 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 2 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 3 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 4 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 5 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 6 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 7 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 8 [vidéo](#) - [aide](#)

Niveau 3

Mission 1 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 2 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 3 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 4 [vidéo](#) - [aide](#)

Niveau 4

Mission 1 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 2 [vidéo](#) - [aide](#)

Mission 3 [vidéo](#) - [aide](#)

Lien vers le site de [Canopé](#)

Facebook ScratchJr

Log in or sign up to view

See posts, photos and more on Facebook.

FACEBOOK

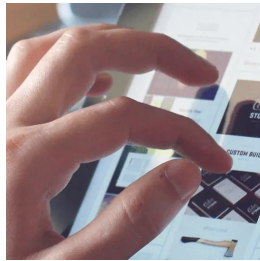


Les TIC au CSSDM

Scratch Jr

Scratch junior est un langage pour s'initier à la programmation (à partir de 5 ans). Il est possible de créer des histoires, des animations ou de petits jeux. Les élèves emboîtent des blocs de programmation graphiques pour faire bouger, sauter, danser et chanter leurs lutins (personnages).

LES TIC AU CSSDM

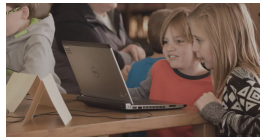


BootUp ScratchJr (en anglais)

ScratchJr | BootUp PD

BootUp introduces a variety of practices and concepts while simultaneously introducing young coders to a variety of blocks and tools in ScratchJr.

BOOTUP PD



Mathématique

Arithmétique

Activités créatives : [ordre croissant-décroissant](#), [fractions](#), [nombres pairs-impairs](#), [plus, moins, nombres naturels](#), [addition-soustraction](#) et [zéro](#)

Géométrie

Activités créatives : [mouvement](#), [formes géométriques](#), [surfaces planes](#) et [courbes](#)
RÉCIT du préscolaire : [La danse des formes](#), [Petit bleu rencontre petit jaune](#), [La carte au trésor](#)

Mesure

Activités créatives : [longueur](#), [largeur](#), [hauteur](#), [durée](#), [jour](#), [ligne du temps](#) et [plan cartésien](#)

Statistiques et probabilités

Activités créatives : [diagramme](#)

RÉCIT du préscolaire

Tableau des défis Scratch Jr en tutoriels et vidéos

Le tableau des défis Scratch Jr en tutoriels (vidéos)

Littérature enfantine, les thèmes à TIC et Scratch Jr

RECITPRESCO



Le tableau des défis Scratch Jr en tutoriels (vidéos)

Niveau	Année de l'élève	Thème	Langue	Format

La littérature enfantine, les thèmes à TIC et Scratch Jr

Littérature enfantine, les thèmes à TIC et Scratch Jr!

Cette section a pour but d'utiliser l'appli-livre, le livre raconté en ligne ou le livre au format papier afin que le livre soit le déclencheur à une panoplie d'activités pour exploiter les TIC. Ainsi, suite à la lecture du livre porteur, des suggestions d'activités vous sont proposées pour vivre des ateliers à l'ordinateur, au TNI ou avec une tablette tactile.

RECITPRESCO



RÉCIT du préscolaire

Ces activités sont en lien avec la littérature jeunesse

[Il était une fois](#)

[Mon livre](#)

Projets du site ScratchJr

Site : ScratchJr.org

Tutoriels imagés (en anglais)

[Traverser une ville](#)

[Course](#)

[Coucher de soleil](#)

[Lever de la lune](#)

[Forêt effrayante](#)

[Dribbler](#)

[Dance](#)

[Dire bonjour](#)

[Conversation](#)

ScratchJr - Home

With ScratchJr, young children (ages 5-7) can program their own interactive stories and games.

SCRATCHJR



Activités créatives

Maternelle et 1er cycle En programmant avec le logiciel ou l'application Scratch Jr Lien App Store Lien Google Play Lien du programme à télécharger	Publication d'une activité par jour en lien avec les lettres de l'alphabet dans un but de construire un abécédaire animé. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.	Publication d'une activité par jour en lien avec un concept mathématique. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.
2e et 3e cycles En programmant avec l'application en ligne de Scratch https://scratch.mit.edu/ *Disponible dans environ 60 langues	Publication d'une courte activité d'écriture par jour avec une contrainte liée aux lettres de l'alphabet dans un but d'écrire et de publier. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.	Publication d'une activité par jour en lien avec un concept mathématique. Elle peut être réalisée de façon très créative, artistique ou avec la programmation.

Pour accompagner les enfants dans cet apprentissage, dans les prochaines semaines, je proposerai des activités créatives qui nécessitent un peu de recherche de la part des enfants pour produire des oeuvres technologiques ou non. Ces défis auront un aspect créatif et ils pourront aussi être réalisés en programmant avec ScratchJr ou Scratch. Ces plateformes peuvent être un bon moyen pour impliquer aussi les parents dans la réalisation. Vous pourriez publier le nom de l'auteur en utilisant uniquement le prénom et la 1re lettre du nom de famille et si un parent à participer à la création de le mentionner, par exemple en indiquant : parent Marc-André et Thomas L.

Activités créatives

de Sonia Fiset

GOOGLE DOCS
