

<https://eu.circonscription.ac-normandie.fr/?Scracht-junior>



Scracht junior

- Pédagogie - Numérique - Le Numérique - Tablettes -



Date de mise en ligne : dimanche 18 octobre 2015

Copyright © Circonscription de Eu - Tous droits réservés

Les enfants placent ensemble des blocs de programmation graphiques afin de permettre à leurs personnages de se déplacer, sauter, danser, et chanter. Les enfants peuvent modifier facilement les caractères dans l'éditeur graphique, ajouter leurs propres voix et des sons, et même insérer des photos d'eux-mêmes – puis d'utiliser les blocs de programmation pour que leurs personnages prennent vie.

En créant ScratchJr, l'équipe a repensé l'interface et le langage de programmation afin de les rendre appropriés aux jeunes enfants, les caractéristiques correspondant au développement cognitif, personnel, social et affectif des jeunes enfants.

Le code a été simplifié et se base plus sur des images sous forme d'icônes que sur du texte au travers d'actions basiques (briques de Scratch).



L'application tombe à point nommée et répond à un double intérêt : d'une part, l'utilisation de tablettes avec une application native donc beaucoup mieux intégrée qu'une plateforme web ; d'autre part, la possibilité pour de très jeunes enfants de s'initier au code grâce à l'image. En effet, un enfant ne sachant pas lire n'aura aucune difficulté à prendre en mains ScratchJr.

Vous pouvez télécharger gratuitement ScratchJr sur le [AppStore d'Apple](#) et sur [GooglePlay](#).

Scratch : sitographie

[Lien vers le site](#)

Apprendre à programmer à l'école maternelle - Michèle Drechsler - IEN TICE - Orléans Tours

[Lien vers la ressource](#)

Programmer avec Scratch

L'APMEP vous propose une série de vidéos destinées à aider élèves et professeurs à démarrer avec le logiciel Scratch. Ces courtes vidéos pourront être vues en classe ou de la maison, afin d'aider les élèves à relever leurs premiers défis....

[Lien vers le site](#)