

Niveau : Enseignants Cycle 1 (PS, MS, GS) / CPC / ERUN | **Durée :** 6 heures (1 journée) | **Type :** Livret Formateur & Conducteur Pédagogique

1. Cadre Institutionnel et Objectifs de la Formation

Cette journée vise à outiller les enseignants de maternelle pour mettre en œuvre les attendus de structuration de l'espace et d'initiation aux algorithmes simples. L'accent est mis sur l'engagement corporel débranché, le repérage sur quadrillage et la prise en main bienveillante de ScratchJr sur tablette.

- Comprendre la progressivité en 3 temps : Corps vécu -> Espace manipulé -> Espace représenté.
- Instaurer le statut positif de l'erreur et la démarche de débogage dès la petite enfance.
- Découvrir l'application libre ScratchJr et le canevas d'histoire animée.

2. Déroulé Minuté de la Journée

Horaire

09h00 - 10h45

Module 1 : Cadrage & Parcours
au sol

Plénière + Atelier corporel

Grille robot & Cartes C1-S03

11h00 - 12h00

Module 2 : Débogage & Statut
de l'erreur

Analyse de programmes

Affiche 'Prévois-Teste-Corrige'

13h30 - 14h30

Module 3 : ScratchJr sur tablette

Binômes sur tablette

Animation & Déplacement C1-S06

14h30 - 16h30

Module 4 : Storyboard, Salon &
Bilan

Création d'histoire animée

Storyboard 2 scènes & Pack

3. Rôles et Postures du Formateur

Le formateur favorise la démarche d'investigation et l'expérimentation bienveillante. Encourager la verbalisation explicite : 'Où va le robot ? Quelle carte manque-t-il ? Que fait ce bloc quand on appuie dessus ?'.

4. Ressources et Prolongements

- Portail de ressources en ligne : <https://portail-scratch.education>
 - Curriculum CAL Tufts University : <https://sites.tufts.edu/devtech/cal-scratchjr/>
 - Documentation officielle ScratchJr : <https://www.scratchjr.org>
-

