

CYCLE 2 — ÉLÉMENTAIRE (CP, CE1, CE2)

Guide du Formateur — Cycle 2 (Élémentaire — CP, CE1, CE2)

Formation académique : Algorithmes, transition ScratchJr vers Scratch 3.0 et synchronisation

Niveau : Enseignants Cycle 2 (CP, CE1, CE2) / CPC / ERUN

Durée : 6 heures (1 journée)

Type : Livret Formateur & Conducteur Pédagogique

1. Cadre Institutionnel et Objectifs de la Formation

Cette journée forme les professeurs des écoles de CP, CE1 et CE2 à l'enseignement progressif de l'algorithmique. Elle accompagne la continuité entre la manipulation débranchée, la découverte de ScratchJr et la prise en main de Scratch 3.0.

- Maîtriser les notions clés : séquence d'actions, événements déclencheurs, boucles de répétition et messages.
- Accompagner la transition didactique ScratchJr vers Scratch 3.0 sans obstacle de lecture.
- Concevoir des projets transversaux articulant mathématiques, français et création numérique.

2. Déroulé Minuté de la Journée

Horaire			
09h00 - 10h45	Module 1 : Algorithmes & Séquence débranchée	Jeux de cartes & Lutin humain	Fiches séquences C2-S01
11h00 - 12h00	Module 2 : Événements, Mouvements & Costumes	Prise en main Scratch 3.0	Animation interactive C2-S03
13h30 - 14h30	Module 3 : Répétitions & Messages	Travaux pratiques machine	Dialogue synchronisé C2-S06
14h30 - 16h30	Module 4 : Mini-jeu, Salon des projets & Bilan	Création de jeu & Évaluation	Quiz interactif & Grille C2

3. Rôles et Postures du Formateur

Guider sans faire à la place de l'apprenant. Stimuler l'analyse critique des erreurs d'initialisation (position de départ, costume initial) et la structuration en binômes équilibrés.

4. Ressources et Prolongements

- Portail de ressources : <https://portail-scratch.education>
 - Guide de transition ScratchJr -> Scratch 3.0 : <https://portail-scratch.education/cycle-2/guide-transition-scratchjr-scratch>
 - Portail Scratch Éducateurs : <https://scratch.mit.edu/educators>
-

