

Niveau : Enseignants C1-C4 / 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 et formateurs pour mettre en œuvre les programmes de mathématiques et de sciences du numérique (Cycles 1 à 4). L'accent est mis sur la manipulation débranchée, la continuité pédagogique ScratchJr vers Scratch 3.0 et la différenciation en classe hétérogène.

- Comprendre la progressivité des concepts : Séquence -> Boucle -> Variable -> Procédure -> Logique booléenne.
- Maîtriser les postures d'étayage et la gestion des blocages lors du travail sur machine.
- Découvrir la plateforme pédagogique libre et le répertoire d'activités clé en main.

2. Déroulé Minuté de la Journée

Horaire

09h00 - 10h15

Module 1 : Enjeux & Débranché

Plénière + Ateliers sol

Cartes C1 / Grilles robot

10h30 - 12h00

Module 2 : ScratchJr sur tablette

Binômes sur tablette

Projet Dialogue & Décor

13h30 - 15h15

Module 3 : Scratch 3.0 au Cycle
3/4

Travaux pratiques PC

Jeu de collecte & Géométrie

15h30 - 16h30

Module 4 : Évaluation & Projets

Élaboration de grilles

Cahier de projet de classe

3. Rôles et Postures du Formateur

Le formateur favorise la démarche d'investigation par essais-erreurs. Ne jamais donner la solution brute, mais encourager le diagnostic à voix haute : 'Que fait le lutin ? Que voulais-tu qu'il fasse ? Quel bloc s'exécute à ce moment précis ?'.

4. Ressources et Prolongements

- Portail de ressources en ligne : <https://portail-scratch.education>
 - Dépôt officiel Scratch MIT : <https://scratch.mit.edu>
 - Documentation ScratchJr Tufts DevTech : <https://www.scratchjr.org>
-

