



Centre
de services scolaire
des Affluents

Québec 

S'initier à la programmation avec Scratch Jr



21 janvier 2022

bit.ly/mst21janv21



Domaine de la
mathématique, de la science
et technologie (MST)

Pour plus de détails : recitmst.qc.ca

Cette présentation, bit.ly/mst21janv21 du [RÉCITMST](https://recitmst.qc.ca), est mise à disposition, sauf exception, selon les termes de la [Licence Creative Common](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





Service national
**DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE**



Sonya Fiset

sonya.fiset@recitmst.qc.ca

Usage pédagogique de la programmation...



PAN: Plan d'action numérique du MEES

(Orientation 1, mesure 02, pages 27-28)



ÉDUC

Accroître l'usage pédagogique de la programmation informatique

Déploiement de l'usage pédagogique de la programmation dans les écoles

Usage pédagogique de la programmation...



2 DÉVELOPPER ET MOBILISER SES HABILITÉS TECHNOLOGIQUES



7 PRODUIRE DU CONTENU AVEC LE NUMÉRIQUE



10 RÉSOUDRE UNE VARIÉTÉ DE PROBLÈMES AVEC LE NUMÉRIQUE



12 INNOVER ET FAIRE PREUVE DE CRÉATIVITÉ AVEC LE NUMÉRIQUE

Cadre de référence de la compétence numérique

Usage pédagogique de la programmation...



L'USAGE PÉDAGOGIQUE

DE LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE



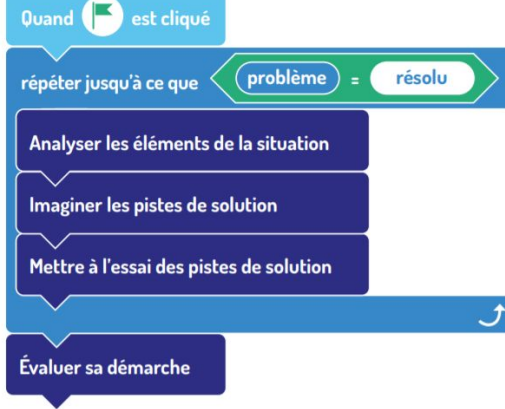
Votre
gouvernement

Québec

le
nouveau
gouvernement

Québec

FIGURE 1



... concepts mathématiques comme les fractions ou les décimaux, mathématiques appliquées, l'enseignant devrait accepter de ne pas en avoir une maîtrise parfaite dès le départ. Lors de ses premiers pas en programmation et robotique en classe, il devient un coapprenant avec ses élèves, qui peuvent eux-mêmes devenir des experts et expertes. Les réalisations

... Comme plusieurs « chemins » permettront à l'élève de résoudre le problème, ce n'est pas le produit final, mais bien le processus (démarche, algorithme, efficacité du programme, capacité de « débogage », etc.) qui doit être au centre de l'évaluation. Sans être l'objectif principal, la programmation

Scratch Jr



Pour commencer :
Missions
(au bas 2e année)

Manuel de l'interface

Manuel de l'éditeur graphique

Description des blocs

Trucs et astuces

↓ [Télécharger le guide en PDF](#)

1 | Enregistrer

Enregistre le projet en cours et revient à l'écran d'accueil.

16 15 14 13 12 11

Créer des histoires

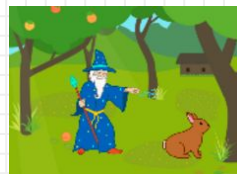
-Parler avec modification de la taille d'un lutin



-Faire apparaître et/ou disparaître le lutin et modifier l'arrière-plan



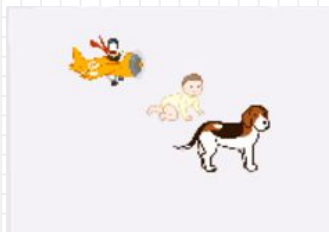
-Parler à l'aide d'un message pour animer deux lutins



-Commencer un programme en touchant un lutin par exemple pour choisir une réponse

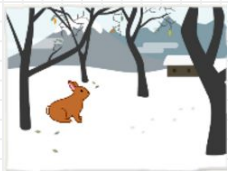


-Illustrer un abécédaire



Apprendre en mathématique

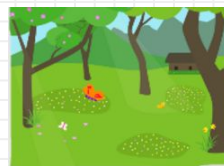
Lire, compter 1-2-3



Tables +



Se repérer



Compter par bonds



Mesurer



Carré

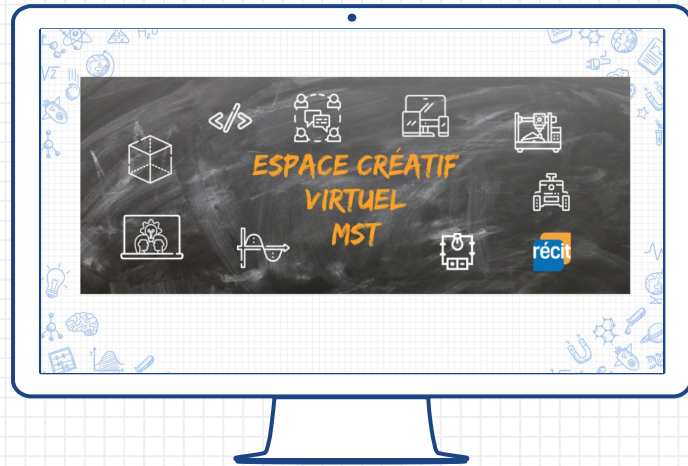


Ressources :



- Autoformation sur Campus RÉCIT :
ScratchJr
- Padlet de ressources pour débiter avec ScratchJr
- Les activités créatives

L'équipe du RÉCIT MST est disponible
les mercredis matins
de 9 h à 11 h 30.



Lien vers notre salle de vidéoconférence :

<http://recitmst.qc.ca/ecv-zoom>

Badges « Découverte » et « Appropriation »

- ❑ Créer compte gratuit sur [Campus RÉCIT](#);
 - ❑ Valider avec courriel, se connecter;
 - ❑ S'inscrire à un cours: « [Coder avec Scratch Jr](#) »
- ❑ Badge « Découverte » - Naviguer dans la section « [Avant de commencer](#) ».
- ❑ Badge « Appropriation » - [Devoir pour obtenir le badge](#) » et Déposer le lien d'un programme en sélectionnant « Ajouter un travail ».





Service national
**DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE**

MERCI !

Questions?

Sonya.Fiset@recitmst.qc.ca
equipe@recitmst.qc.ca

- [Page Facebook](#)
- [Twitter](#)
- [Chaîne YouTube](#)



Ces formations du RÉCIT sont mises à disposition, sauf exception, selon les termes de la licence [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#).