

## Apprendre à coder simplement avec Scratch Junior



- Le codage dans les programmes - Un nouveau langage
- Manier les algorithmes depuis le cycle 1
- Progressivité des apprentissages



Un personnage et des instructions

Un apprentissage par des "missions" de difficultés croissante pour faire découvrir de nouvelles instructions :

- Une vidéo montrant le résultat à atteindre, accessible via QRCode ;
- Une aide indiquant les instructions à utiliser ;
- Une auto-correction pour une plus grande autonomie.

<p><b>MISSION N° 4</b></p> <p><b>Niveau 1</b></p> <p>Scratch a perdu le Nord.</p> <p>Déplacement</p>   	<p><b>CORRECTION</b></p>
<p><b>MISSION N° 4</b></p> <p><b>Niveau 1</b></p> <p>Scratch a perdu le Nord.</p> <p>Déplacement</p>   	<p><b>AIDE</b></p>
<p>Atelier Canopé 78 Hervé PERRROT 2015</p>    <p>LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES</p>	<p>Atelier Canopé 78 Hervé PERRROT 2015</p>    <p>LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES</p>

Des ressources :

- Toutes les [fiches missions](#)
- Le [tableau](#) des progressions
- Le [tutoriel](#)
- Les QR Codes des [vidéos-missions](#)

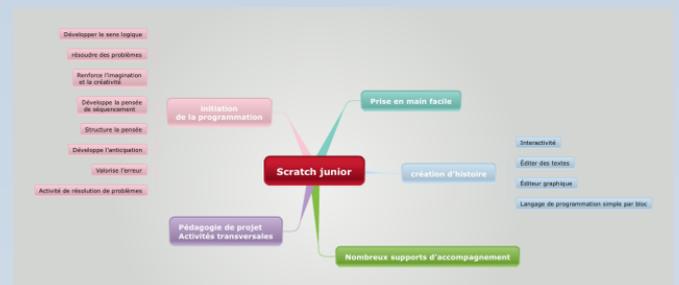
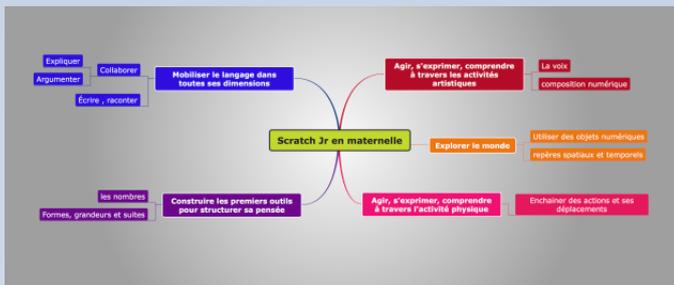
Le codage dans les programmes officiels

**PROGRAMMES ET  
HORAIRES À L'ÉCOLE  
ÉLÉMENTAIRE**

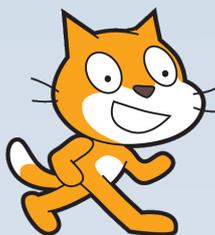
Des activités débranchées pour préparer à la programmation sur tablettes ou pour palier un manque de matériels :

- Les [étiquettes](#) des instructions
- La [trame](#) pour écrire le code
- Les [affiches](#) des blocs
- Les [étiquettes](#) des personnages
- Les [affiches](#) des fonds

Pourquoi "scratcher" à l'école ?



Une étape vers Scratch



SCRATCH

