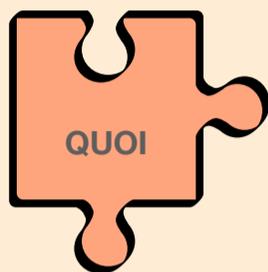




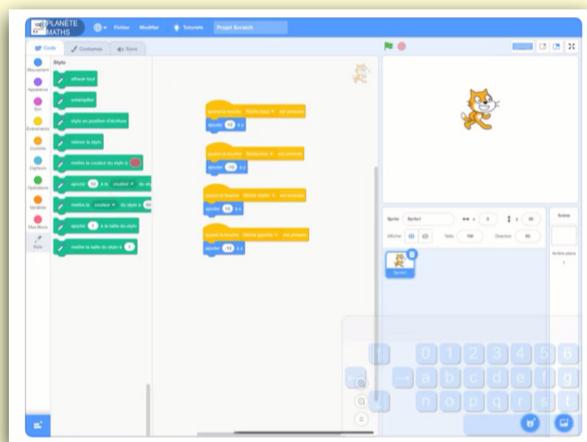
Scratch PM

Ulrich PICAUD

Cycle 3



Scratch est une application de programmation initialement conçue pour ordinateur. Scratch PM est l'application qui permet désormais de programmer depuis une tablette. Les élèves peuvent ainsi créer des histoires, des jeux et des animations numériques.



Objectifs pédagogiques :

- Adopter une démarche scientifique : utilisation d'un langage spécifique, contrôle, essais-erreurs ;
- Développer l'abstraction : apprendre à anticiper l'effet de telle ou telle séquence d'instructions avant de la faire exécuter par un programme ;
- Développer la créativité.



Privilégier la programmation en binôme, pour favoriser la collaboration et l'argumentation.

Des tutoriels et idées de créations peuvent être consultés sur le site de Scratch :



<https://scratch.mit.edu/ideas>

Une fois installée, l'application ne nécessite pas de connexion à internet pour fonctionner, ce qui facilite l'utilisation en classe.



On peut choisir la langue française pour les blocs de programmation.

Des tutoriels sont inclus dans l'application, pour une prise en main facilitée.

A savoir : pour pouvoir enregistrer les projets réalisés avec Scratch PM, une version minimum 14.5 d'IOS est nécessaire.



Scratch

<https://scratch.mit.edu/>



Scratch PM

