JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

Commencer la programmation avec ScratchJr ou Scratch en classe

bit.ly/mst5nov21







Plan de la rencontre

- SGRATCH DE
 - SCRATCH

- Bienvenue!
- Usage pédagogique de la programmation
- Scratch Jr et Scratch
- Explorons dans différentes matières
- Ressources
- Badge





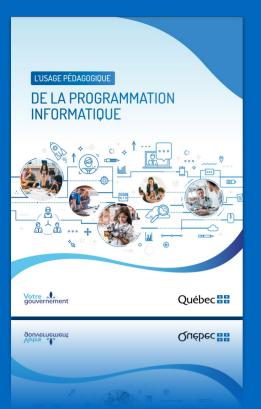
Usage pédagogique de la programmation...

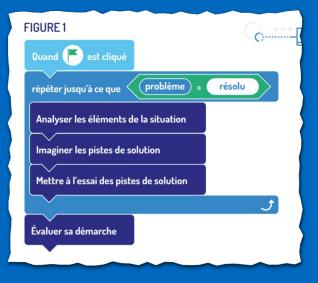
PAN: Plan d'action numérique du MEES

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



Usage pédagogique de la programmation...





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.

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.

Plan d'action numérique/Programmation informatique

Usage pédagogique de la programmation...





2 DÉVELOPPER ET MOBILISER SES HABILETÉS TECHNOLOGIQUES



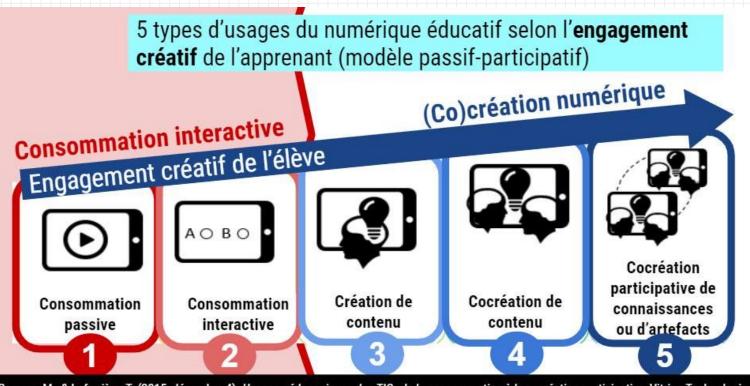
10 RÉSOUDRE UNE VARIÉTÉ DE PROBLÈMES AVEC LE NUMÉRIQUE



12 INNOVER ET FAIRE PREUVE DE CRÉATIVITE AVEC LE NUMÉRIQUE

Cadre de référence de la compétence numérique

L'engagement de l'élève



Romero, M., & Laferrière, T. (2015, décembre 4). Usages pédagogiques des TIC: de la consommation à la cocréation participative. Vitrine Technologie Éducation. http://www.vteducation.org/fr/articles/collaboration-avec-les-technologies/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la Romero, M., Laferriere, T., & Power, T. M. (2016). The Move is On! From the Passive Multimedia Learner to the Engaged Co-creator. eLearn, 2016(3), 1.

Des outils pour s'initier à la programmation

- Jeux Blockly: http://recitmst.qc.ca/blockly/
 Sans connexion, base de la programmation, pas à pas.
- Code.org : http://code.org
 Compte d'enseignant, on suit les élèves dans leurs défis.
- 3. Application ScratchJr https://www.scratchjr.org/
- 4. Scratch: https://scratch.mit.edu/
 Prêt à programmer...





Pour commencer: **Missions** (au bas 2e année)





Manuel de l'éditeur graphique

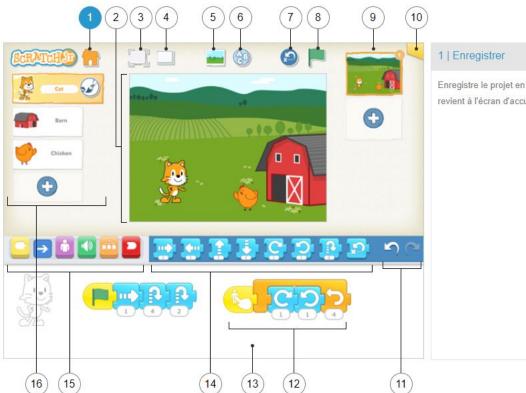


Description des blocs



Trucs et astuces

Télécharger le guide en PDF



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



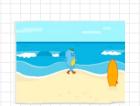






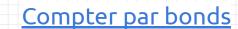






<u>Se repérer</u>











<u>Carré</u>













-Parler avec modification de la taille d'un lutin



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



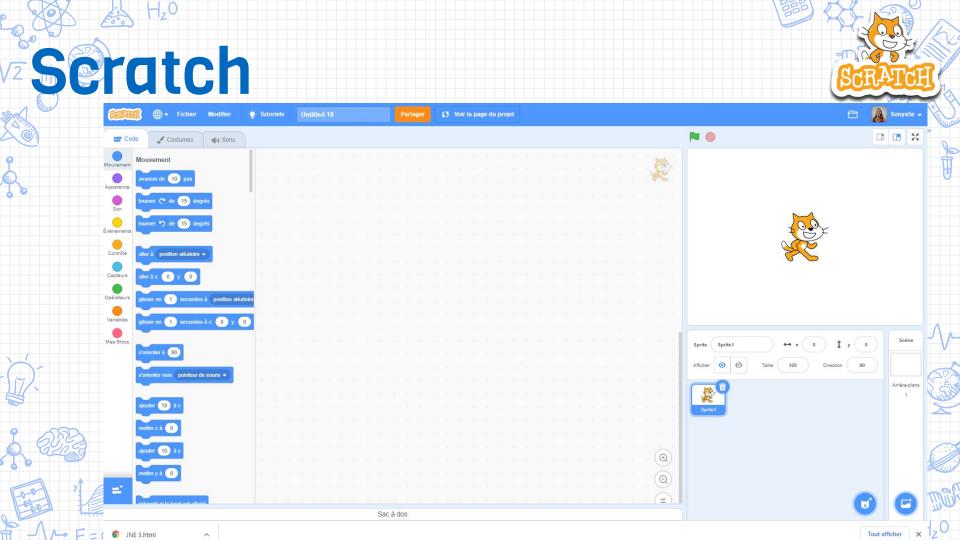
-Parler à l'aide d'un <u>message</u> pour animer deux lutins













Défi 1 Animer un personnage Projet Scratch



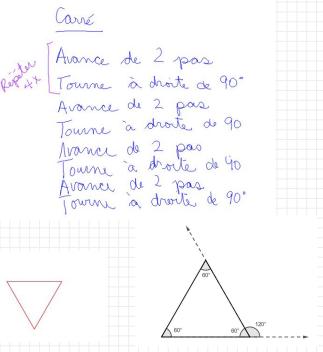
- 1-Choisir un personnage (Sprite)
- 2-Animation avec un changement de costume
- 3-Choix d'un arrière-plan
- 4-Déplacement 5-Écrire un dialogue
- 6-Ajouter le bloc Son pour ajouter du bruit



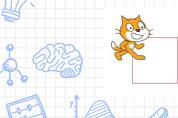












Tourne à droite de 90°

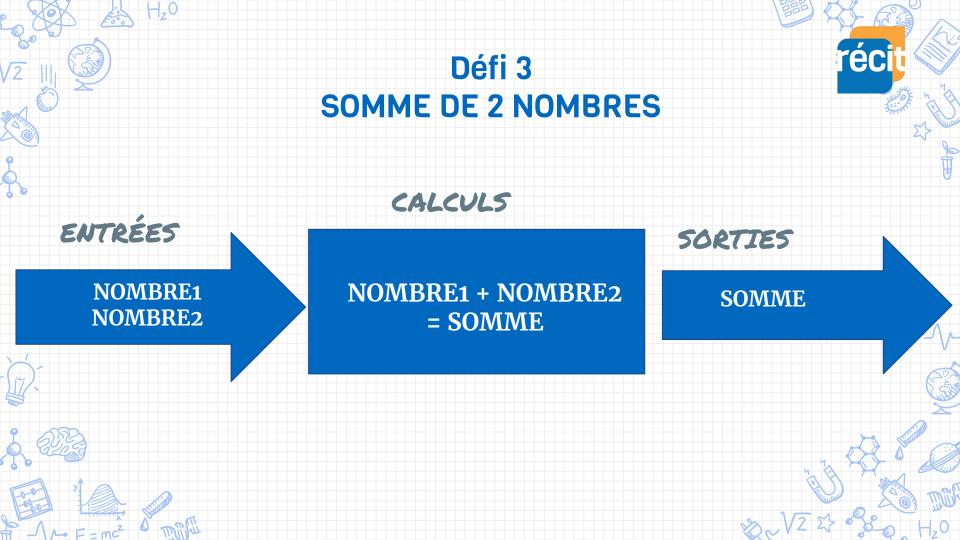
Tourne à droite de 90°

Avance de 2 pas Tourre à droite de 40

Avance de 2 pas Tourne à droite de 90°

Avance de 2 pas





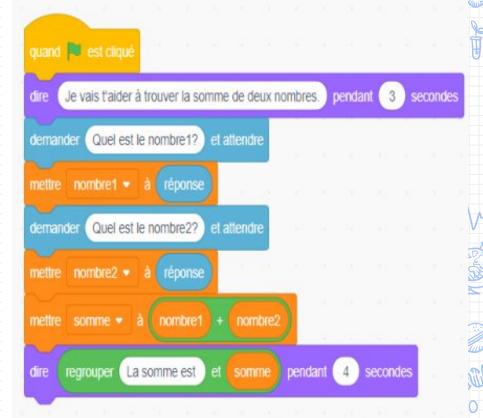


Défi 3 Programme Scratch



1-Créer un nouveau projet
2-Ajouter le titre
3-Définir la tâche
4-Définir les variables
5-Demander les ENTRÉES
6-Raisonner les CALCULS
7-Afficher les SORTIES

Créativité et exploration!



La carte du Canada



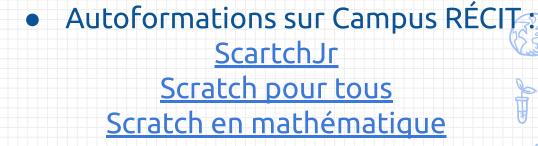






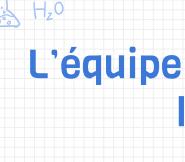
Ressources:







 Padlets de ressources pour débuter avec <u>ScratchJr</u>, <u>Scratch</u> au primaire ou <u>Scratch</u> au secondaire

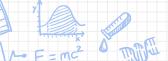


L'équipe du RÉCIT MST est disponible les mercredis matins de 9 h à 11 h 30.



Lien vers notre salle de vidéoconférence :

https://zoom.us/j/93849137106





1- Créer un compte sur le Campus RÉCIT et valider son inscription

2-S'inscrire à ce cours

3- Pour l'attribution du badge « Participation », cliquer sur ce lien





MERCI

Questions?

equipe@recitmst.qc.ca

- Page Facebook
- Twitter
- Chaîne YouTube



