



### **Conseils de mise en œuvre :**

- les différents fichiers d'activités sont à destination des élèves mais également des enseignants, qui pourront ainsi découvrir Scratch Junior en amont, si besoin.
- le vidéo projecteur n'est pas obligatoire mais fortement conseillé pour des observations et retours en collectif.
- l'organisation la plus confortable semble de faire travailler 2 élèves maximum par tablette afin qu'ils puissent agir chacun leur tour, tout en s'entraînant.
- travail en commun au tableau pour faire ressortir la logique de l'exercice avant qu'ils ne se lancent.
- les fiches ont été créées de telle sorte que la plupart des informations soient visuelles, afin de permettre au maximum aux élèves non lecteurs, le cas échéant, de s'engager dans l'activité.
- les activités ne sont pas obligatoires, mais prennent en compte l'ensemble des difficultés qui vont être rencontrées dans la réalisation du jeu final. (elles sont, bien sûr, déclinables et adaptables)

### **Extraits des nouveaux programmes sur le concept de programmation :**

Cycle 2 : Dès le CE1, les élèves peuvent coder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation adapté, ce qui les amènera au CE2 à la compréhension, et la production d'algorithmes simples.

Connaissances et compétences associées:

- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

Cycle 3 : Une initiation à la programmation est faite à l'occasion notamment d'activités de repérage ou de déplacement, ou d'activités géométriques (construction de figures simples ou de figures composées de figures simples).

Connaissances et compétences associées:

- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
- programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran.

### **Compétences transversales qui seront également travaillées lors de ce Rallye:**

- raisonner en faisant appel à la logique
- collaborer/ s'entraider
- argumenter/ négocier
- accepter de faire des erreurs
- résoudre des situations problèmes
- imaginer/ créer
- persévérer sur une situation complexe