



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

# • INITIATION À LA PROGRAMMATION AVEC SCRATCH JUNIOR •

“ S’initier à la programmation et la pensée informatique grâce à un logiciel adapté aux plus jeunes. Scénariser une histoire à l’aide d’un story-board puis l’animer en écrivant un programme avec les notions abordées lors du temps de découverte.

Durée de l'atelier :	10 heures
Nombre d'animateurs :	1 animateur
Taille du groupe :	8 par animateur
Âge :	6-8 ans

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Favoriser le développement personnel de l'enfant à travers l'imaginaire de la narration.
- Appréhender la notion de langage informatique en programmant des actions simples.
- Développer la logique et la rigueur en testant le programme puis en corrigeant ses erreurs.
- Encourager les échanges en corrigeant les erreurs collectivement ou en petits groupes.

### Compétences techniques mises en valeur :

- Initiation au langage et à la programmation informatique
- Manipulation d'une tablette
- Manipulation de logiciels spécifiques

### Notions de Citoyenneté Numérique mises en valeur :

- 1 Communication en ligne
- 2 Sécurité en ligne
- 3 Plagiat et droits d'auteur
- 4 Cyberintimidation
- 5 Bien-être physique et psychologique
- 6 Publicité et marketing
- 7 Achat et vente en ligne
- 8 Empreinte numérique
- 9 Compétences informationnelles



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ:

L'activité ne nécessite pas de pré-requis particuliers. L'apprentissage de la logique de programmation est guidé et progressif : les enfants se l'approprient généralement rapidement. Il peut arriver que les enfants soient déjà familiarisés avec le logiciel SCRATCH, utilisé parfois en classe ou en activité de loisirs. Les enfants seront placés par groupes où les jeunes débutants seront formés par les plus expérimentés.

LOGISTIQUE:

Nécessite peu de matériel. L'accès à internet n'est pas obligatoire pour l'usage du logiciel SCRATCH mais il est nécessaire pour la recherche d'images, de musiques et de sons.

LISTE DU MATÉRIEL:

- Nous : tablettes, fiches pédagogiques en lien avec l'atelier, crayons, feuilles.
- Structure d'accueil : tables, chaises, vidéoprojecteur.

COÛT:

L'atelier est réalisé avec une application libre disponible sur Android et Apple et ne nécessite pas d'autre matériel particulier.

### Mais... C'est quoi une application libre ?

C'est une application qui permet à ses utilisateurs de l'exécuter, la copier, la distribuer, l'étudier, la modifier et l'améliorer. Elle se différencie d'une application propriétaire par les libertés et le partage qu'elle accorde à tous et entre tous les usagers.

Pour en savoir plus : <https://framasoftware.org/>

### Logiciel(s) utilisé(s)

- **Scratch Junior**  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android&hl=fr>)

### Recommandations

- Utilisez de préférence le site officiel : vous éviterez l'installation d'applications indésirables voire intrusives sur votre ordinateur.
- Sinon optez pour SourceForge ou commentcamarche.
- Enregistrez le fichier exécutable et analysez-le avec votre antivirus, on n'est jamais trop prudent !
- Prenez le temps de lire les boîtes de dialogue qui s'affichent et décochez les cases sélectionnées par défaut. Puis laissez-vous guider.



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Séances	Déroulement de la séance
1	<p>Activité déconnectée (sans tablette) pour découvrir et s'approprier les notions de langage, instructions et programme. <sup>5</sup></p> <p>Découverte des éléments de base du logiciel SCRATCH Junior (SJ) puis initiation à la logique de programmation visuelle en réalisant quelques petits défis simples (déplacements et boucles). <sup>9</sup></p> <p>Durée : 2h</p>
2	<p>Ecriture de programmes plus complexes en réutilisant les notions abordées au cours de la séance 1. Découverte et utilisation d'autres fonctions du logiciel SJ (dialogue entre des personnages, ajout de séquences) à l'aide de défis. <sup>9</sup></p> <p>Durée : 2h</p>
3	<p>Poursuite du travail amorcé au cours des séances précédentes.</p> <p>Découverte de la fonction son du logiciel SJ. <sup>9</sup></p> <p>Durée : 2h</p>
4	<p>Elaboration de son histoire (définition du thème, du ou des personnage(s), des lieux, de la narration). Description et dessins sommaires du scénario sur un story-board. <sup>5</sup></p> <p>Ecrire un programme permettant d'animer son histoire puis le tester. Corriger ses erreurs (bugs). <sup>9</sup></p> <p>Durée : 2h</p>
5	<p>Temps d'échange pour enrichir et partager chacun des projets après les avoir visionnés.</p> <p>Finalisation des histoires. <sup>5</sup> <sup>9</sup></p> <p>Faire une capture vidéo de son projet pour le conserver.</p> <p>Durée : 2h</p>

