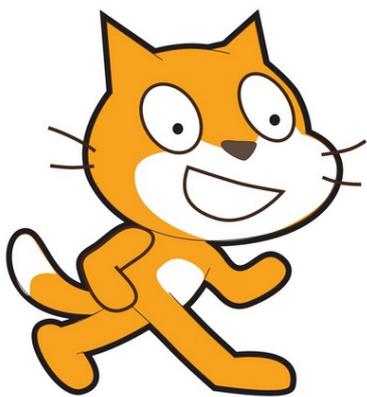


<https://lyon3.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article591>

Programmation Scratch : la boucle est bouclée.

- Les écoles et dispositifs de la circonscription - Les écoles - 30 - Ecole primaire Aimé Césaire -



Publication date: mardi 26 mai 2015

Creation date: 1er juillet 2015

Copyright © Circonscription Lyon 3 - Tous droits réservés

Quand les élèves de cycle 3 programment pour ceux du cycle 1.

Il y a quelques mois, j'ai commencé la programmation avec des élèves de CM2 de notre école, profitant pour ce faire des APC. Le langage utilisé est Scratch, développé par le groupe Lifelong Kindergarten auprès du MIT Media Lab :

<http://scratch.mit.edu>



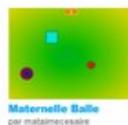
Les programmes des élèves de CM2 ont été développés par eux-mêmes, selon leur imagination et leur logique avec pour seule contrainte qu'à la fin de la séquence l'application tourne sans erreur. Les programmes finis (football, balle et voiture), ainsi que les programmes en cours de développement sont disponibles ici :

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



Cependant il manquait encore un élément pour que la boucle soit vraiment bouclée : que les élèves de cycle 1 puissent bénéficier du travail des élèves de cycle 3. Pour que ceci soit possible, j'ai simplement repris (remixé) les programmes des CM2 et j'ai modifié les commandes pour que tout puisse se faire avec un stylet interactif. Ainsi, un élève de maternelle peut désormais jouer à football, balle, voiture, et deux autres, en classe avec le TNi ou en salle informatique avec une souris. Bien sûr le niveau de difficulté a été abaissé quand il le fallait pour adapter la jouabilité à l'âge de l'enfant. Ces jeux sont disponibles ici :

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



Bon jeu ... et bonne programmation ?