

Scratch

- 1) Vidéo présentant l'intérêt de Scratch pour apprendre à coder
http://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code (activer sous-titrage français)
- 2) le site officiel <https://scratch.mit.edu/>
- 3) deux utilisations possibles : en ligne (avec ou sans une inscription) ou en local
adresse de téléchargement <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>
- 4) bien commencer avec Scratch :
 - livret élève
https://wiki.inria.fr/wikis/mecsci/images/f/f1/Starting_from_Scratch_LEARNER_FR_MCC_V0.pdf
 - livret enseignant :
https://wiki.inria.fr/wikis/mecsci/images/1/15/Starting_from_Scratch_TUTOR_FR_MCC_V0.pdf
- 5) les cartes Scratch http://www.skell.fr/optioninfo/Scratch_Cards_v2.0fr.pdf
- 6) la fenêtre de Scratch : <http://www.skell.fr/optioninfo/ecranscratchlegende2.jpg>
- 7) prise en main avec l'aide intégré au logiciel ou avec
http://scratchfr.free.fr/Scratchfr_v2014/Getting_Started_A4v2.0fr_January27th.pdf
- 8) réaliser un jeu de course de voitures <http://www.skell.fr/optioninfo/coursevoiture3conseils.pdf>
programme scratch <http://www.skell.fr/optioninfo/coursekart.sb2>
- 9) jeu du labyrinthe fiche d'activité <http://www.skell.fr/optioninfo/labyrinthe.pdf> et un labyrinthe
<http://www.skell.fr/optioninfo/laby2.png>
programme scratch <http://www.skell.fr/optioninfo/labyrinthe3.sb2>
- 10) proposition de trame pour concevoir un projet Scratch <http://www.skell.fr/optioninfo/trameprojet.pdf>
- 11) propositions de quelques activités : <http://www.skell.fr/articles.php?lng=fr&pg=367>

Mathématiques :

- 12) mathématiques : facturation au restaurant <http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/mathematiques/enseignement/groupe-de-recherche/actions-nationales-2015-2016/commande-au-restaurant-951104.kjsp?RH=MATH>
- 13) sur le site de l'APMEP, une série de vidéos adaptées aux programmes de mathématiques
<http://www.apmep.fr/Programmer-avec-Scratch>
- 14) Scratch et création mathématiques, le document en ligne <http://fr.calameo.com/read/00478040271355f860673>
le document au format pdf [lien de telechargement](#)

Annexes :

académie de Versailles : <http://www.mde78.ac-versailles.fr/>
programmer avec Scratch <http://www.mde78.ac-versailles.fr/spip.php?article1137>
des missions avec Scratch <http://www.mde78.ac-versailles.fr/spip.php?article1158>

un ouvrage maths/techno des éditions Delagrave <http://www.editions-delagrave.fr/sites/default/files/feuilleteurs/9782206101521/9782206101521.html#5/z>

de Scratch à Mblock <http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/technologies-et-sciences-des-ingenieurs/documentation/didacticiels-tutoriels/des-blocs-scratch-convertis-en-code-arduino-887217.kjsp?RH=1160751856953>