



Domaine : Mathématiques – Espace et Géométrie

Niveau : Cycle 3

Facilité d'appropriation : Accessible

Matériel nécessaire : Ordinateur connecté ou non / tablette connecté à internet

Scratch est un langage et un logiciel spécialement conçu par le MIT Media Lab pour **l'enseignement**. Pour le professeur et ses élèves, ce langage permet de créer des activités scolaires liées à la programmation par bloc de tout type d'activités à l'aide d'un support numérique tel qu'un **ordinateur**, une **tablette** ou un **tableau blanc interactif**. Il peut être disponible en ligne, téléchargeable sur un ordinateur. Il existe aussi une version adaptée pour le plus jeune âge sous la forme d'une application [Scratch Junior](#).



Intérêt pédagogique : Ce logiciel permet d'initier les élèves à la programmation par bloc. La programmation ainsi mise en place peut être intégrée aux domaines mathématiques et en particulier au domaine de l'espace et de la géométrie mais il peut être intégrée aussi à l'ensemble des disciplines scolaires. Il permet entre autre dès sa version junior à la narration d'histoire.



Du côté de l'enseignant : Le langage de programmation grâce à son aspect visuel et puzzle permet une pleine appropriation des éléments de programmation même pour des novices.



Les tutoriels de prise en main : vidéo : [Présentation de l'interface – les premières fonctions](#)
classique : [les premières fonctions](#)



Les points forts : Simple d'utilisation - Compatible avec toutes les plateformes - Accès en ligne et hors ligne - Adaptable facilement : version junior ou version classique.



Liens utiles : [Présentation de divers projets](#)



Exemples de scénarii pédagogiques : [La main à la pâte ressources](#)

