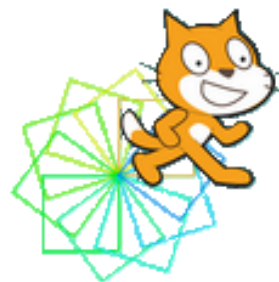


PROJET GEOMESCRATCH



ERUN 38 - 2026-2027

Etape 0 : préparation du projet (pour l'enseignant uniquement)

Période : à partir du 12 octobre 2026

Etapes	Déroulement	Durée des séances
0	Préparation du projet : découvrir le logiciel Scratch, prendre connaissance des activités et des ressources.	
1	Du 02/11 au 06/11 : découvrir Scratch par le jeu.	60 minutes
2	Du 9/11 au 13/11 : Créer un premier programme	30 + 30 minutes
3	Du 16/11 au 20/11 : découvrir l'angle de 45° et la fonction Répète	30 + 50 minutes
4	Du 23/11 au 27/11 : découvrir l'angle de 30° et construire des polygones réguliers	50 minutes
5	Du 30/11 au 04/12 : Analyser un flocon de neige et construire une de ses branches	20 + 45 minutes
6	Du 07/12 au 11/12 : Programmer un flocon de neige personnalisé	20 à 30 minutes
7	Du 14/12 au 18/12 : - Finaliser le flocon personnalisé - sélectionner une production et la mutualiser	

Qu'est-ce que Scratch ?

Scratch est un logiciel libre conçu pour initier les élèves dès l'âge de 8 ans à des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer. Il favorise également le partage des projets réalisés sur le Web.

Il est possible d'utiliser :

- [Scratch en ligne](#) (si la connexion Internet est fiable),

ou Scratch hors ligne

- Pour PC : en installant l'application Scratch 3 (les fichiers enregistrés ont l'extension sb3).
[Télécharger et installer le logiciel Scratch 3.](#)
- Pour les tablettes :
 - L'application iPad officiel n'existe pas, nous vous recommandons [celle proposée par le groupe Planète Maths de l'Académie de Grenoble : codepm.](#)
 - [L'application Android](#) se trouve sur le PlayStore.

Que l'on soit en ligne ou hors ligne, il est recommandé de sélectionner la langue du logiciel en cliquant sur le globe terrestre du bandeau supérieur.

Dans le cadre de ce projet, nous préconisons vivement de travailler hors ligne en utilisant l'application Scratch 3.

Modalités de travail :

- **Scratch hors ligne** : Attention depuis un ordinateur, pour ouvrir un fichier Scratch, il est parfois nécessaire d'avoir lancé Scratch au préalable puis d'aller dans Fichier/Importer. Le double-clic sur un fichier depuis l'explorateur de fichiers ne fonctionne pas toujours. Si vous avez téléchargé la dernière version de Scratch, le problème est résolu.
- **Scratch en ligne** : Pour chaque ordinateur ou tablette, il est nécessaire de créer un compte Scratch sur le site. Il n'est pas possible de travailler simultanément avec le même compte sur plusieurs tablettes ou ordinateurs.

Exemple : J'ai 6 tablettes qui fonctionnent ensemble, j'ai besoin de 6 comptes sur Scratch.

[Comment créer un compte Scratch en ligne ?](#)

Pour créer votre compte, vous utiliserez votre adresse mail académique.

- **Importation / Exportation de projets** : Les projets créés hors ligne peuvent être exportés en ligne, et réciproquement.
- **Dossier pédagogique** : Vous pouvez trouver quelques ressources essentielles [ici](#).

Un certain nombre de séances "débranchées" (sans ordinateur) sont prévues. Ces séances peuvent se faire en classe ou à l'extérieur. Réserver un temps spécifique en plus des séances sur ordinateur (ou sur tablette).

Ressources du projet :

- **Le dossier des ressources est [à télécharger](#)** quel que soit le mode de travail (en ligne ou hors ligne). Il contient tous les documents nécessaires au projet.
- **Projet mené hors ligne** : Extraire le fichier ressources téléchargé précédemment sur chaque matériel utilisé par les élèves.
- **Projet mené en ligne** : Les ressources [sont disponibles sur cette page pour les élèves](#). Nous vous conseillons de la mettre en favori sur les postes pour que les élèves puissent la retrouver aisément.

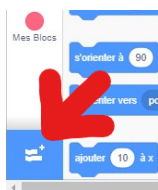
Préparation du projet et accompagnement :

Avant son ouverture effective, nous vous conseillons de parcourir le projet, de consulter quelques ressources et d'installer Scratch 3. Une page avec les ressources pour les enseignants [est disponible ici](#). Vous pouvez la mettre en favori.

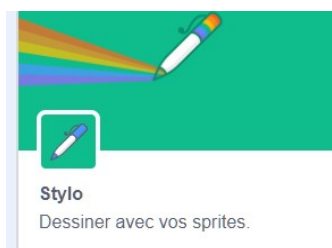
Pour utiliser la version hors ligne, déposer le dossier "GeomeScratch_ressources" téléchargé précédemment sur chaque poste utilisé par les élèves.

Nous vous conseillons de réaliser vous-même avant les élèves, en situation, toutes les activités proposées aux élèves.

Attention, sur PC et sur tablette Android, les outils d'écriture (utiles pour faire les tracés) ne sont pas actifs à l'ouverture de Scratch. Pour les activer, il faut cliquer sur l'ajout d'extension en bas à gauche :



Puis sélectionnez "Stylo" :



Sur iPad, l'outil est actif à l'ouverture.



Notez que vous pourrez vous retrouver également en situation de recherche en même temps que les élèves. Ce n'est pas si fréquent, ce peut être très motivant pour les uns et les autres...

Vous pourrez bien entendu solliciter [le référent numérique de votre secteur](#) ou intervenir sur la liste de diffusion du projet, afin d'envoyer un message à tous les participants.