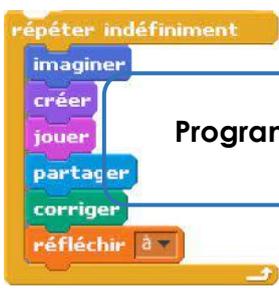


	<h2>La semaine du Numérique</h2> <p>Inspection de l'Education Nationale de Boulogne 2</p>	<h2>Défi Scratch</h2>
---	---	-----------------------



Venez relever ce défi de programmation avec votre classe de CM !!



Programmer Scratch pour s'entraîner aux tables de multiplication



Les enseignants participants auront à disposition une séquence complète sous forme de fiches qui les guidera pour réaliser le défi Scratch en classe. Ces fiches permettront de programmer un jeu d'entraînement aux tables de multiplication qui sera une version "basique" du jeu. D'autres stratégies de programmation seront bien entendu réalisables avec vos élèves !

La séquence proposée étant très guidée, les enseignants n'ayant jamais utilisé Scratch en classe pourront aisément s'y retrouver.

A partir de janvier les classes de cycle 3 qui le souhaitent pourront tenter de relever ce défi. Celui-ci se clôturera par une rencontre inter-classes le **mardi 17 mai 2022** (environ 1h30 par classe) autour d'une exposition, d'activités Scratch et de la présentation du défi réalisé aux autres classes. Cette journée sera intégrée à la semaine du numérique qui se déroulera du 16/05/22 au 20/05/22.

Envoyez votre inscription à l'adresse celine.chaussoy@ac-lille.fr, vous recevrez courant janvier les fiches pas à pas pour relever ce défi.

Pour information la semaine du numérique (tous cycles) se déroulera de la façon suivante :

Lundi 16 mai	Challenges libres en classe / inter-classes / inter-écoles tous cycles autour des Escape game (des pistes d'activités clés en main vous seront proposées)
Mardi 17 mai	Rencontre des classes ayant participé au défi Scratch
Jeudi 3 juin	Formation pour les enseignants : « Utiliser Genially pour la création d'Escape Game »
Vendredi 4 juin	Rencontre inter-classes autour des Escape Game réalisés en formation