



Maths collège

Juliette Hernando Scratch : ressources collège à connaître

Découvrez les pages Scratch de Juliette Hernando, leurs niveaux collège et comment les utiliser en maths, techno et révision.

Cours de mathématiques niveau

Mis à jour le 24 avril 2026



Télécharger la fiche PDF du cours

Version imprimable · 3139 mots

Télécharger

Juliette Hernando Scratch désigne surtout un ensemble de ressources pédagogiques pour apprendre à programmer avec Scratch au collège. On y trouve des activités ludiques, des parcours par niveau de la 6e à la 3e et des liens utiles avec les maths, les jeux et d'autres outils numériques.

Vous êtes peut-être tombé sur une page de Juliette Hernando sans savoir si elle convenait à un élève de 6e, de 4e ou à une classe entière. C'est exactement la question que se posent beaucoup de parents et d'enseignants. Quand on cherche « juliette hernando scratch », on veut rarement une biographie : on cherche surtout des supports concrets, faciles à utiliser et adaptés au collège. Ses pages repérées dans les résultats de recherche mettent en avant Scratch sous un angle très pratique, avec des activités progressives, des liens avec les maths, et des ressources qui peuvent servir autant en autonomie qu'en cours.

En bref : les réponses rapides

Où trouver les activités Scratch de Juliette Hernando par niveau ? — Les résultats visibles pointent vers des pages dédiées à Scratch avec des entrées par classes de 6e, 5e, 4e et 3e. L'utilisateur doit surtout repérer la rubrique Scratch puis choisir un parcours adapté à son niveau.

Les ressources Juliette Hernando sont-elles utiles pour réviser les maths ? — Oui, car Scratch permet de travailler la logique, les coordonnées, les programmes

de calcul et certaines démarches algorithmiques liées au collège. C'est particulièrement utile en complément d'exercices classiques.

Faut-il installer Scratch ou utiliser la version en ligne ? — Pour débiter, la version en ligne suffit dans la plupart des cas. L'installation peut être pratique si l'élève travaille hors connexion ou en salle informatique.

Quel projet Scratch est adapté à un débutant de 6e ? — Un mini-projet de déplacement de personnage, de tracé géométrique ou de quiz simple est idéal. Il permet d'apprendre les blocs essentiels sans surcharge.

Qui est Juliette Hernando et que trouve-t-on sur ses pages Scratch ?

Juliette Hernando propose des ressources pour **apprendre à programmer avec Scratch** au **collège**. Les pages repérées dans les résultats de recherche rassemblent des activités ludiques, des animations et des exercices classés par niveaux, de la 6e à la 3e, avec des passerelles vers les maths, les jeux et des outils comme **Genially**, **GeoGebra** ou le **tableur**.

Quand un internaute tape **juliette hernando scratch**, il cherche rarement une biographie détaillée. Son intention est surtout *navigational et informative* : retrouver les bons supports et vérifier s'ils conviennent à un élève de **scratch collège**. Les pages les plus visibles vont dans ce sens, notamment *Apprendre à programmer avec Scratch*, *Maths et jeux - scratch* et *scratchpresentation*. On y repère des parcours progressifs, des défis simples, des animations à manipuler et des activités qui relient la programmation à des usages scolaires concrets. Le ton semble pensé pour rendre Scratch moins abstrait, avec une entrée par le jeu, l'essai et la visualisation.

Le point utile pour les familles et les enseignants, c'est l'organisation par niveau. Les contenus associés à **maths et jeux scratch** ou à **apprendre à programmer avec Scratch** peuvent aider un élève de 6e à découvrir les blocs, puis un collégien de 4e ou 3e à aller vers des projets plus structurés. La présence de liens vers **Genially**, **GeoGebra**, le **tableur** et des cours montre aussi que ces ressources ne servent pas seulement à "coder pour coder". Elles peuvent soutenir des révisions, illustrer une notion de maths ou enrichir un cours de technologie avec un support visuel, progressif et assez accessible.

Comment utiliser les ressources Scratch de Juliette Hernando au collège

Le plus efficace est de choisir une activité selon le niveau de l'élève, puis de suivre un parcours simple : découvrir l'interface, tester un mini-projet, modifier quelques blocs et



refaire l'exercice seul. Cette méthode fonctionne à la maison comme en classe, avec **Scratch** en ligne ou installé, et aide vraiment à comprendre **comment se servir de Scratch** au collège.

Définition : les ressources de **Juliette Hernando** sont des supports progressifs pour apprendre à programmer avec **Scratch**, langage visuel créé par le **MIT**. Elles servent à manipuler des blocs, construire un raisonnement et relier le code aux notions vues en **6e**, **5e**, **4e** et **3e**.

Propriété : une bonne progression part d'un exemple guidé, puis passe à une modification autonome. En **scratch 6ème**, on vise surtout le repérage, les déplacements et la logique simple. En **5e** et **4e**, les variables, conditions et boucles deviennent centrales. En **3e**, un **tp scratch collège** peut croiser algorithmique, maths et technologie dans un même projet.

1. Choisir une ressource adaptée : un **exercice scratch 6ème** pour débiter, puis un projet plus long en **5e**, **4e** ou **3e**.
2. Ouvrir **Scratch**, observer les blocs de l'exemple, lancer le programme et repérer ce que fait chaque instruction.
3. Reproduire le modèle, puis changer une valeur, un déplacement ou une condition pour vérifier la logique du script.
4. Refaire seul, puis garder une trace avec une **activité scratch pdf** utile en révision, en maths ou en technologie.

Exemple 1 : en **6e**, un sprite avance de 10 pas et tourne de 90 : l'élève comprend repère, angle et séquence. **Exemple 2 :** en **4e**, une variable score augmente de 1 à chaque bonne réponse : on travaille calcul, test logique et jeu éducatif.

Exemple 3 : en **3e**, un programme demande une valeur, calcule un résultat puis affiche une réponse : c'est un bon pont entre algorithmique et expression numérique. **Exemple 4 :** en technologie, un mini-jeu de labyrinthe aide à relire boucles, capteurs et conditions.

Exercice 1 : faire avancer un sprite de 4 fois 20 pas. *Corrigé* : utiliser une boucle répétée 4 fois avec avancer de 20 pas.

Exercice 2 : créer un score qui passe de 0 à 5. *Corrigé* : initialiser à 0, puis ajouter 1 dans une boucle.

Exercice 3 : faire tourner un personnage pour tracer un carré. *Corrigé* : répéter 4 fois : avancer, tourner de 90°.

À retenir

À retenir : partir du niveau réel de l'élève, copier un exemple, modifier quelques blocs, puis refaire sans aide. C'est la méthode la plus simple pour progresser régulièrement avec **Scratch** au collège.

Apprendre à programmer avec SCRATCH #1 — Yvan Monka

Quels types d'exercices Scratch peut-on attendre selon le niveau

En **6e**, les exercices **Scratch** visent surtout les déplacements, les coordonnées et la suite d'instructions. En **5e** et **4e**, on ajoute boucles et tests. En **3e**, les projets deviennent plus riches avec variables, quiz, mini-jeux et **programme de calcul**, souvent liés aux **mathématiques** et à la **technologie**.

Quand on cherche un **cours scratch collège pdf** ou une **activité scratch 6ème pdf**, on cherche en réalité des exercices classés par difficulté. En 6e, l'objectif raisonnable est de faire avancer un personnage, tourner de 90°, se repérer sur un écran ou tracer une figure simple. En 5e et 4e, *Scratch* sert à comprendre la répétition et la décision : répéter 4 fois un déplacement, tester une réponse, créer un petit quiz. En 3e, on attend des scripts plus complets, avec score, variable ou **programme de calcul avec Scratch**, par exemple demander un nombre puis calculer $2x + 3$.

La progression suit une logique claire : **6e** pour les bases visuelles, **5e-4e** pour les structures de contrôle, **3e** pour les projets combinés. C'est exactement ce que

recherchent les familles qui tapent **scratch 6ème technologie** ou veulent relier *Scratch* aux **mathématiques**. En technologie, on programme une action simple ou un mini-jeu ; en maths, on trace un carré, on travaille les coordonnées ou on automatise un calcul.

| Niveau | Notions Scratch | Exemple d'activité |
|--------|--------------------------------------|---|
| 6e | Déplacements, coordonnées, séquences | Faire avancer un personnage, tracer un carré |
| 5e | Boucles, événements | Répéter un motif, animer un lutin |
| 4e | Tests, conditions | Créer un quiz avec bonnes réponses |
| 3e | Variables, scripts complets | Mini-jeu ou programme de calcul avec Scratch |

Exemple 1 : en 6e, tracer un carré revient à avancer puis tourner de 90° , et répéter cela 4 fois. **Exemple 2** : en 3e, un script demande x , calcule $2x + 3$, puis affiche le résultat. Ces tâches correspondent bien aux ressources collège utiles et progressives.

Exercice : faire avancer un sprite de 100 pas, puis tourner de 90° .
Corrigé : placer deux blocs successifs. **Exercice** : répéter un déplacement 4 fois. **Corrigé** : utiliser une boucle avec avancer puis tourner. **Exercice** : créer un quiz à une question. **Corrigé** : demander, tester la réponse, afficher vrai ou faux.

À retenir

À retenir : au collège, **Scratch** progresse par niveaux : séquences en 6e, boucles et tests en 5e-4e, variables et projets en 3e, avec des ponts naturels vers les **mathématiques** et la **technologie**.

Pourquoi les ressources Juliette Hernando intéressent aussi les profs et les familles

Ces ressources plaisent parce qu'elles rendent la programmation **concrète** et facile à suivre. Avec **Scratch collègue**, l'élève teste, corrige, recommence et comprend mieux la logique. Les parents y trouvent des supports simples pour réviser, les enseignants des idées prêtes à lancer, et les collégiens un lien direct entre *jeu*, autonomie et apprentissage.

Le succès des pages de **Juliette Hernando**, des playlists **YouTube** et des parcours de niveau collège répond au même besoin : avancer sans se perdre. C'est aussi pour cela que la recherche affiche des formats variés, du site personnel aux vidéos, avec parfois *Bevor Sie zu YouTube weitergehen* comme élément concurrent observé. Ce qui séduit, c'est la clarté des consignes, utile autant en classe qu'à la maison. L'approche **juliette hernando maths et jeux** parle bien aux familles, car elle montre que coder peut renforcer la logique, la méthode et même la confiance. Pour un enseignant, ces activités servent de point d'entrée en technologie, en mathématiques ou en accompagnement personnalisé, dans l'esprit de ce que recherchent beaucoup de collèges, du **collège René Cassin à Cancale** à d'autres établissements.

Pour bien choisir, mieux vaut commencer par une activité courte, vérifier le niveau réel de l'élève, puis alterner découverte et réinvestissement. Un projet trop long décourage vite. Un défi simple motive davantage. Après Scratch, on peut prolonger avec **juliette hernando geogebra**, ou avec des fiches d'exercices de maths, afin de relier programmation, repérage, géométrie et raisonnement dans une progression cohérente.

Comment se servir de Scratch ?

Pour se servir de Scratch, j'ouvre l'éditeur puis je glisse-dépose des blocs de code dans la zone de script. Je choisis un lutin, un décor et j'assemble des instructions comme mouvement, apparence, sons et événements. Le drapeau vert lance le programme. C'est une méthode visuelle, idéale pour comprendre la logique sans écrire de code complexe.

Comment faire un programme de calcul avec Scratch ?

Pour créer un programme de calcul avec Scratch, je commence par demander un nombre à l'utilisateur avec le bloc "demander". Ensuite, je stocke la réponse dans une variable, puis j'enchaîne les opérations avec des blocs opérateurs. Enfin, j'affiche le résultat avec "dire". C'est très pratique pour travailler le calcul mental, les suites d'instructions et la logique.



Comment faire un jeu en scratch ?

Pour faire un jeu en Scratch, je définis d'abord un objectif simple : éviter un obstacle, attraper un objet ou marquer des points. Ensuite, je programme les déplacements du personnage, les règles, les collisions et le score. J'ajoute si besoin un chronomètre et des sons. En testant souvent, je corrige rapidement les erreurs et j'améliore le gameplay.

Comment ça marche telecharger scratch ?

Télécharger Scratch est simple. Je vais sur le site officiel de Scratch, je choisis la version adaptée à mon ordinateur, puis j'installe l'application. Une fois ouverte, elle fonctionne sans connexion pour créer des projets. L'interface reste proche de la version en ligne. C'est utile si l'on veut travailler à la maison ou en classe sans internet.

Comment se servir de Scratch au collège ?

Au collège, Scratch sert à apprendre la programmation de façon progressive. Je l'utilise pour faire découvrir les boucles, conditions, variables et événements à travers des activités concrètes. Les élèves peuvent créer une animation, un quiz ou un mini-jeu. C'est aussi un bon support pour relier mathématiques, technologie et résolution de problèmes de manière motivante.

Comment créer un jeu simple avec Scratch ?

Pour créer un jeu simple avec Scratch, je conseille de commencer par un personnage qui se déplace avec les flèches et un objet à attraper. Ensuite, j'ajoute un score qui augmente au contact. Avec quelques blocs d'événements, de mouvement et de détection, on obtient déjà un jeu fonctionnel. C'est parfait pour débiter sans se perdre dans un projet trop ambitieux.

Comment télécharger Scratch et comment ça marche ?

Pour télécharger Scratch, je passe par le site officiel et j'installe l'application sur Windows, Mac ou Linux. Ensuite, le fonctionnement est très intuitif : on construit un programme avec des blocs colorés à assembler. Chaque catégorie correspond à une action précise. On peut créer hors ligne, enregistrer ses projets et les tester immédiatement avec le drapeau vert.

Les activités de Juliette Hernando conviennent-elles à un élève de 6e ?

Oui, les activités de Juliette Hernando autour de Scratch peuvent convenir à un élève de 6e si elles sont progressives et bien guidées. Je les trouve intéressantes pour développer la logique, la créativité et l'autonomie. Pour un débutant, il vaut mieux commencer par des projets courts, avec consignes claires, avant de passer à des jeux ou programmes plus complets.



Si vous cherchez Juliette Hernando sur Scratch, le plus utile est de repérer d'abord le niveau de l'élève, puis le type de besoin : découverte, entraînement, activité ludique ou lien avec les maths. Ses pages semblent surtout intéressantes pour un usage progressif au collège, de la 6e à la 3e. Pour bien choisir, commencez par une activité simple, vérifiez l'autonomie nécessaire, puis gardez les ressources complémentaires comme appui en révision ou en classe.

[Continue sur maths-college.fr](#)

Maths collège - Document pédagogique