

# ATELIERS



**Maîtriser l'iPad et  
l'iPhone**





**Cible**

**Pour tout le monde**



**Tarif/grp de 5 pers**

**78 600 Ar**



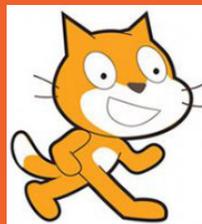
**Durée (h)/ séance**

**3h /1**

## Objectifs

Prendre des photos ou vidéos, utiliser comme géolocalisation, écouter de la musique, surfer, envoyer des courriers électroniques, avec des messageries vocales visuelle Facetime

**Pré-requis :** Pour tout le monde



SCRATCH



**Cible**

**Collégiens de la classe  
de 7<sup>e</sup> au 3<sup>e</sup>**



**Tarif**

**156 000 Ar**



**Durée (h)**

**6h / 3**

**SCRATCH**

## Objectifs

Scratch est un langage de programmation dynamique permettant de façon ludique la création d'animations ou jeux interactifs.

Il est un outil au service de l'initiation des élèves à la programmation et la logique.

Par la manipulation de briques, l'élève apprend ainsi à définir puis assembler, des objets, actions et événements pour réaliser un objectif de classe initialement défini.

## Contenu du cours

- Préambule et présentation
- Scratch pourquoi faire ?
- Des objectifs possibles
- Aide première pédagogique en groupe classe
- L'espace de travail sous Scratch
- Les familles de blocs sur Scratch