

ATELIERS





Cible

Collégiens de la classe de 7ème au 3ème



Tarif

45 000 Ar



Durée (h)

6h à raison de 2h / séance

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

- 1- Préambule et présentation
- 2- Scratch pourquoi faire ?
- 3- Des objectifs possibles
- 4- Aide première pédagogique en groupe classe
- 5- L'espace de travail sous Scratch



- 6- Les familles de blocs sur Scratch
- 7- Les blocs principaux sur Scratch
- 8- Les blocs en détail sur Scratch
- 9- Les « lutins » sur Scratch
- 10- L'arrière-plan sur Scratch
- 11- Le son sur Scratch
- 12- Exemple de script et détail