

# ATELIERS





### Cible

Collégiens de la classe de 7ème au 3ème



### Tarif

45 000 Ar/enfant



### 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

- 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



- Les blocs principaux sur Scratch
- Les blocs en détail sur Scratch
- Les « lutins » sur Scratch
- L'arrière-plan sur Scratch
- Le son sur Scratch
- Exemple de script et détail