

ATELIER SCIENTIFIQUE

SCRATCH

Concepts de base en programmation

LES OBJECTIFS

L'informatique occupe une place prépondérante dans notre quotidien. Elle est donc une science majeure aux applications innombrables. Pourtant, même si la génération actuelle y est exposée dès le plus jeune âge, il lui faudra attendre le lycée ou l'intégration d'une école spécialisée pour en comprendre le fonctionnement.

Le but n'est pas de former des experts en informatique, mais plutôt de fournir aux élèves quelques notions fondamentales en programmation de manière interactive et ludique.

- Faire comprendre le langage d'un ordinateur, comment l'information peut être représentée numériquement ;
- Tirer parti de certaines méthodes de programmation fondamentale ;
- Aider les élèves à concevoir leur propre jeu, animation, ou art interactifs.
- Et surtout, leur permettre d'impressionner leurs amis et leur famille.

DUREE ET PUBLIC

Atelier scientifique à partir de **12 ans en classe entière**. L'animation dure **2 heures**. Le logiciel gratuit *Scratch* hors ligne, est fourni par le Carbet des Sciences.

Attention! Le lieu d'accueil de l'atelier doit disposer d'une salle informatique (1 ordinateur pour 2 élèves).

LE DEROULEMENT DE L'ANIMATION

Activité 1 : Rôle et utilisation d'un ordinateur

Exemples d'utilisation de l'ordinateur, rôle central de l'informatique dans le quotidien.

Activité 2 : Jouer à des jeux réalisés avec le logiciel Scratch.

2 élèves testent des jeux réalisés avec le logiciel Scratch.

Activité 3 : Présentation de l'interface Scratch

Démonstration sur le poste de l'animateur. Notions de lutins, de scriptes, boucles, conditions...

Activité 4 : Mis en situation

En suivant quelques consignes de l'animateur, les élèves doivent créer leur propre dessin animé.

TARIFS ET CONDITIONS

Contactez le pôle communication/animation pour un devis personnalisé :

com.carbet.sciences@gmail.com Tél : **0596 39 86 53** Standard : **0596 39 86 48**