



SCRATCH Initiation

Durée : 2 jours soit 14h

<u>Objectifs :</u>	Apprendre les fonctions de base du logiciel SCRATCH, découvrir les techniques de la programmation par algorithme L'apprenant sera capable de : <ul style="list-style-type: none">• Raisonner d'une manière logique• Comprendre l'algorithme informatique• Maîtriser les notions fondamentales de la programmation informatique• Créer des jeux sympas
<u>Prérequis :</u>	Connaissance du programme de collège, avoir des notions de bases de l'outil informatique
<u>Réalisation :</u>	Présentiel et/ou distanciel
<u>Date(s) et lieu :</u>	A définir
<u>Public :</u>	Professeurs de mathématiques, AESH
<u>Accessibilité :</u>	Pour les personnes atteintes d'un handicap, nous contacter
<u>Débouchés :</u>	Métiers de l'enseignement scolaire
<u>Contact :</u>	Edwige CILIONE, formatrice bureautique expérimentée depuis 25 ans et entourée d'une équipe de formateurs professionnels
<u>Modalités d'accès :</u>	A la signature de la convention et/ou de la prise en charge
<u>Délai d'accès :</u>	De 2 jours à 4 semaines
<u>Type action:</u>	Actions d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances
<u>Méthode pédagogique :</u>	Méthode active, démonstrative et participative Exercices autonomes réguliers pour s'assurer de l'assimilation
<u>Méthode d'évaluation :</u>	1. des acquis : Evaluation de l'atteinte des objectifs par grille critériée 2. à chaud : Questionnaire évaluation de formation pour mesurer le niveau de satisfaction

SCRATCH

SCRATCH

Tarif : à partir de 1.330 € net de taxes

Exonéré de TVA



SCRATCH Initiation

CONTENU DU MODULE

JOUR 1 :

1. INTERFACE UTILISATEUR

- Création d'un compte
- Parcourir l'espace de développement Scratch
- Créer un premier programme

2. LES DEPLACEMENTS

- Les déplacements relatifs
- Les déplacements absolus

3. LES CONDITIONS

- Les tests
- Les capteurs
- Les opérateurs

4. LES BOUCLES

- Définition d'une boucle
- Boucle avec compteur
- Boucle en tant que
- Boucle infinie
- Boucle imbriquée

JOUR 2 :

5. LES VARIABLES

- Définition d'une variable
- Affecter une valeur à une variable
- La variable réponse
- Boucle infinie
- Boucle imbriquée

6. LES CLONES

- Utilisation des clones

7. LES MESSAGES

- Principe d'un message
- Interaction de messages
- Changement de scènes par message
- La multiplication

8. LES BLOCS PERSONNALISES

- Utilisation d'un bloc personnalisé
- Utilisation des paramètres dans les blocs personnalisés

L'apprenant pourra, par la suite, suivre une formation correspondant au niveau suivant.

Le nombre de participants est de **5 maximum** par stage.

Un support et les documents de cours sont remis à chaque participant.

Chaque stagiaire dispose d'un micro-ordinateur.

L'apprentissage est basé sur des exercices pratiques entre chaque module de cours.