



# SCRATCH Initiation

**Durée : 2 jours soit 14h**

**Objectifs :** Apprendre les fonctions de base du logiciel SCRATCH, découvrir les techniques de la programmation par algorithme

L'apprenant sera capable de :

- Reasonner d'une manière logique
- Comprendre l'algorithme informatique
- Maîtriser les notions fondamentales de la programmation informatique
- Créer des jeux sympas

**Prérequis :** Connaissance du programme de collège, avoir des notions de bases de l'outil informatique

**Réalisation :** Présentiel et/ou distanciel

**Date(s) et lieu :** A définir

**Public :** Professeurs de mathématiques, AESH

**Accessibilité :** Pour les personnes atteintes d'un handicap, nous contacter

**Débouchés :** Métiers de l'enseignement scolaire

**Contact :** Edwige CILIONE, formatrice bureautique expérimentée depuis 25 ans et entourée d'une équipe de formateurs professionnels

**Modalités d'accès :** A la signature de la convention et/ou de la prise en charge

**Délai d'accès :** De 2 jours à 4 semaines

**Type action:** Actions d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances

**Méthode pédagogique :** Méthode active, démonstrative et participative  
Exercices autonomes réguliers pour s'assurer de l'assimilation

**Méthode d'évaluation :**  
**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

Taux de réussite à l'atteinte des objectifs au 30 septembre 2024	100%
Taux de satisfaction à l'atteinte des objectifs au 30 septembre 2024	100%

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.