



CONCEPTS DE PROGRAMMATION ET COMPETENCES DEVELOPPEES AVEC SCRATCH (5 jours)

Durée : 5 jours : 35 heures

Inter tarif : € 300 par jour et par personne, soit un total de € 1500

Intra tarif : € 480 par jour quel que soit le nombre de personnes, soit un total de € 2400

OBJECTIF STRATEGIQUE

En ligne ou à installer, Scratch permet de comprendre la programmation et de créer des algorithmes. Ludique et complet, il offre la possibilité de réaliser des figures, des animations, des jeux ou encore des histoires en programmant, de façon structurée.

OBJECTIF PEDAGOGIQUE

Un langage relativement complet qui reprend les piliers de la programmation : variables, conditions et boucles.

OBJECTIF OPERATIONNEL :

A l'issue de la formation, les candidats sauront créer un mini jeu vidéo.

PRE REQUIS :

Etre à l'aise avec l'ordinateur.

PUBLIC :

Tout public

Evaluation :

QCM d'évaluation à la sortie

Moyens et supports :

Formation basée sur la pratique.

Un support de cours dématérialisé est remis à chaque participant.



PROGRAMME DETAILLE

Compétences : résolution de problèmes et conception de projets :

- Raisonner logiquement
- Rechercher des bugs
- Développer des idées depuis la conception initiale jusqu'à la réalisation de projet complet
- Favoriser la capacité de concentration et la persévérance

Idées fondamentales sur les ordinateurs et la programmation :

- Ecrire un programme informatique impose de dire à l'ordinateur ce qu'il doit faire, de façon précise et ceci pas à pas
- Ecrire un programme informatique ne nécessite pas forcément d'être un expert mais d'avoir une pensée claire et attentive.

Programme :

- Concept spécifique de programmation :
- Séquence
- Itération (boucles)
- Instructions conditionnelles
- Variables
- Listes
- Gestion d'évènements
- Processus
- Coordination et synchronisation
- Opérateurs logiques booléens
- Interaction dynamique
- Conception d'une interface utilisateur

[Créer son premier jeu vidéo avec Scratch](#)

Le but du jeu : aider Thésée à traverser le labyrinthe en évitant le minotaure, en trouvant le trésor puis la sortie.

Ce jeu simple doit permettre de couvrir les principes élémentaires de programmation d'un jeu.