Atelier Scratch et goûter

par BSF

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

Atelier de création d’un petit jeu vidéo

Objectifs

Approfondir l’utilisation de Scratch
Coder en jouant

Matériel

4 ordinateurs portables
Fiches pratiques de jeux
Télévision ou vidéoprojecteur pour la restitution
Connexion Internet (plateforme online)
Prévoir un goûter

Compétences travaillées

Utiliser les fonctions basiques de Scratch
Aller plus loin dans l’utilisation de la plateforme

Contenus utilisés

Fiches pratiques de jeux

Pré-requis

Avoir déjà quelques notions de Scratch

WORKFLOW

1 Déroulement

Présentation de Scratch : à quoi ça sert (notion de programmation).

Montrer les principales fonction de Scratch :

- Fiche projet avec des jeux du type arcade
- PAC MAN
- PONG

Mettre en accès libre une fiche d’accompagnement.

Prévoir une demi-heure en fin de deuxième session pour goûter avec les enfants et tester leurs jeux en groupe sur la télévision.