

Initiation à Scratch

par BSF



 PUBLIC	 PARTICIPANTS	 ANIMATEURS	 NIVEAU	 PRÉPARATION	 ACTIVITÉ
--	--	--	--	---	--

Description

Prise en main de la plateforme Scratch sur PC (installation en local)

Objectifs

Appréhender les bases de Scratch
À terme, créer un petit jeu vidéo

Compétences travaillées

Utiliser les fonctions basiques de Scratch
Inciter les enfants à venir à un atelier plus complet à la médiathèque (ou ailleurs)

Pré-requis

Savoir lire et écrire

Matériel

4 ordinateurs portables
Des fiches pratiques de jeux

Contenus utilisés

Jeu des fantômes BSF

WORKFLOW

1 Dérroulement

NB pour l'animateur : le nombre de participants est variable mais doit être au maximum de quatre en même temps. Lors des déploiements, la durée de l'animation est variable.

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

Montrer les principales fonction de Scratch :

- La notion de lutin
- Ajouter un arrière-plan
- Se déplacer
- Ajouter des sons
- Danser
- Dire quelque chose
- Faire des actions quand une touche est pressée
- Changement de lutin

Mettre en accès libre la fiche, avec le jeu des fantômes fourni par BSF.

Accompagner les enfants.

Inviter les enfants à participer à un atelier plus complet.

Une ressource intéressante :

http://scratchfr.free.fr/Scratchfr_v2014/Getting_Started_A4v2.0fr_January27th.pdf