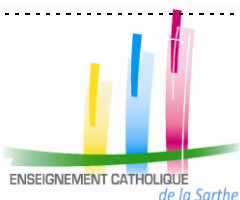


Initiation à Scratch



Contexte

L'algorithmique est de plus en plus enseignée dans le second degré notamment avec Scratch au collège.





Public concerné

Enseignants 1^{er} degré de cycle 3

Animateur

Vincent Gadebois référent TUIC à la DDEC

OBJECTIF GENERAL	Définir les bases de l'utilisation de scratch qui est un logiciel qui permet de créer des programmes à partir de blocs d'instructions.
OBJECTIFS SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none">- Se servir de l'interface de scratch.- Se servir des commandes de base de scratch.- Découvrir des applications pédagogiques de scratch.- Découverte de scratch junior
CONTENUS	Scratch est un outil qui permet aux élèves d'apprendre les notions de base de l'algorithmique. Lors de la séance, nous découvrirons l'interface de scratch en ligne et hors ligne, nous passerons en revue les principales fonctionnalités et les principales commandes de l'éditeur. Nous finirons par des exemples d'applications pédagogiques et une prise en main individuelle du logiciel.
MATERIEL	Scratch ne fonctionne pas sous tablette, apporter un PC portable. La procédure d'installation de scratch vous sera envoyée avant la séance pour l'installer chez vous.

 Nombre d'inscrits	15 personnes	 Dates	Mercredi 4 novembre 2020
 Lieu	DDEC – 26 rue A. Maignan LE MANS	 Horaires	De 14h à 16h30
Inscription sur le site ec72.fr, pour les enseignants et équipes, écoles, animations pédagogiques. Avant le 15 septembre 2020			

