






FESTI'Bot - Scratch

Initiation à la programmation, à l'algorithme



<p>Qu'est-ce que c'est ?</p>	<p>Scratch est logiciel open source qui permet d'aborder l'initiation au langage de programmation. Un programme se construit en glissant/déposant des blocs qui s'assemblent visuel.</p>
<p>Où peut-on les trouver ?</p>	<p>Scratch est téléchargeable via ces liens :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Version Scratch en ligne (pour partager ses programmes et utiliser les programmes des autres utilisateurs) • Scratch2 hors connexion (offline) <p>Si votre matériel ne supporte pas Scratch2. Vous pouvez télécharger la version précédente : Scratch1.4</p> <p>Prérequis : pour que le logiciel Scratch soit fonctionnel : télécharger : Adobe Acrobat Reader DC</p> <p>Sur tablette :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Android • Ipad
<p>Liens vers des ressources</p>	<p>Atelier Canopé 78</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartes d'aide à l'initiation niveau GS / Cycle2 / Cycle3 • Ressources pédagogiques <p>Atelier cartes Scratch Cartes d'activités Scratch</p> <p>Maths et jeux Scratch niveau 6^{ème} / 3^{ème} – Fiches de travail en autonomie</p> <p>Site Pixees : Ressources pour démarrer avec Scratch</p> <p>A propos de Scratch2 : retour d'expériences / utilisation à différents niveaux / documents à télécharger / Conseils</p> <p>Maths en capsule : Scratch</p> <p>Site en ligne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campus junior • Les instructions de scratch • Formation scratch junior (tablettes) • Apprendre à programmer en maternelle • Tutoriels – démarrer avec Scratch • Sitographie recensant les sites sur Scratch
<p>Bibliographie</p>	<p> Crée tes jeux de casse-brique avec Scratch - ISBN : 9791032400258 - 404-editions.fr/tutoriels/cree-ton-jeu-de-casse-briques-avec-scratch</p> <p> Crée tes jeux de plateforme avec Scratch - ISBN : 9791032400265 - http://404-editions.fr/tutoriels/cree-ton-jeu-de-plateformes-avec-scratch</p> <p> Intégrer le numérique à sa pratique de classe : Initier à la programmation pour enseigner la pensée informatique – Cédric Beaumin – PE - Cycle 3 - ISBN 978209122252</p>