

Vous êtes professeur de mathématiques et vous enseignez la programmation en classe ? Vous êtes parent et votre enfant s'intéresse à Scratch ? Vous êtes juste curieux de découvrir comment programmer un ordinateur ?

Ce livre « Scratch au collège » est pour vous !

Le premier objectif de ce livre, c'est d'apprendre à programmer : Scratch est le logiciel idéal pour débuter. Nous vous proposons un parcours progressif avec des énigmes ludiques pour tester vos connaissances.

Le second objectif est d'approfondir vos connaissances des algorithmes à l'aide d'activités débranchées. En travaillant sur feuille vous découvrirez des algorithmes géométriques, des algorithmes sur les mots, l'écriture binaire des nombres et plein d'autres choses !

Ce livre en noir et blanc est idéal pour vous accompagner dans votre découverte de la programmation. Il se complète par des ressources en ligne : des vidéos et des fiches en couleurs.

Activités Scratch

- Premiers pas
- Répéter
- Coordonnées x, y
- Si... alors...
- Entrée/Sortie
- Variables et hasard
- Si... alors... sinon...
- Plusieurs lutins
- Sons
- Invasion
- Créer ses blocs
- Listes

Activités débranchées

- Premiers pas
- Répéter
- Opérations algébriques I
- Vrai et faux
- Opérations algébriques II
- Si... alors...
- Boucles I
- Chercher et remplacer
- Puissances de 2
- Binaire
- Boucles II
- Graphes
- Bases de données
- Pixels
- Diviser pour régner
- Couleurs
- Cryptographie
- Triangulation
- Distance entre deux mots

SCRATCH AUCOLLÈGE

Algorithmes et programmation pour tous

SCRATCHAUCOLLÈGE – Algorithmes et programmation pour tous

