GM-10 Ateliers de formation

Introduction à la programmation avec “Scratch” (version courte)

Projet:

Cet atelier d'introduction permettra à l'utilisateur de créer un projet interactif à l'aide de Scratch, un environnement de programmation ludique et convivial.

Groupe cible:

* 8-14 ans
* Utilisateurs débutants

Nombre de participants:

* 8 participants

Matériel requis:

* Ordinateurs équipés d'un navigateur (Google Chrome idéalement)
* Connexion Internet (alternative: logiciel Scratch 2 installé)
* Projecteur
* Compte Scratch (pour la sauvegarde)

Objectifs:

* Se familiariser avec l'environnement de développement Scratch
* Apprendre les concepts essentiels de la programmation
* Encourager l'exploration et la résolution de problèmes

Apprentissages réalisés:

* Prise en main de l'environnement Scratch: scène, lutin, blocs, interactivité, données, opérateurs, sauvegarde.
* Acquisition de compétences de base en algorithmique et programmation, afin de réaliser un projet interactif.

Temps de réalisation:

* 2 heures

Langues offertes:

* Cet atelier est offert en français et en anglais.

GM-11 Initiation à la programmation de jeux interactifs avec Scratch (formule pratique)

Projet:

Développer le savoir créatif et technique afin de programmer un jeu engageant avec Scratch.

Groupe cible:

* 8-14 ans
* Utilisateurs ayant des notions de base avec l'environnement Scratch

Nombre de participants:

* 8 participants

Matériel requis:

* Ordinateurs équipés d'un navigateur (Google Chrome idéalement)
* Connexion Internet (alternative: logiciel Scratch 2 installé)
* Projecteur
* Compte Scratch (pour la sauvegarde)

Objectifs:

* Se familiariser avec les concepts fondamentaux de jeux interactifs
* Approfondir les notions d'algorithmique
* Apprendre à résoudre des problèmes plus complexes à l'aide de la décomposition

Apprentissages réalisés:

* Compréhension des concepts de base des jeux interactifs et des différents éléments les composant
* Acquisition de compétences en algorithmique et programmation: itérations, conditions, variables, calculs
* Prise en main de différentes *recettes* permettant la réalisation des diverses composantes interactives d'un jeu

Temps de réalisation:

* 4 ateliers de 2 heures

Langues offertes:

* Cet atelier est offert en français et en anglais.