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.