



[Scratch] Séance d'initiation adolescent



Pré requis

Utilisation basique du clavier et de la souris et savoir lire

Résumé de la fiche

Ce parcours est là pour vous aider à organiser votre atelier d'initiation sur Scratch avec un public adolescent sur une durée de 2H. Il détaille les six étapes d'un atelier, en vous proposant des conseils et des fiches utiles. Vous avez maintenant les clefs pour vous lancer ! Parcours créé par Marie-Caroline Gries.

Compétences travaillées

A destination de l'animateur :

- Pédagogie
- Créativité
- Patience
- Animer une séance avec des adolescents sur scratch
- Acquérir des compétences en animation
- Prise de parole en public
- Etre à l'écoute

A destination des adolescents :

- Créativité
- Patience
- Logique

- Utiliser le logiciel Scratch
- Comprendre la programmation et la mettre en pratique

Déroulé de l'activité

Vous trouverez en pièce jointe le pdf et le fichier word de la ressource.

Dans le cas où vous voudriez modifier la ressource, il vous suffit de télécharger et de modifier directement le fichier word. Soumettez-nous ensuite votre nouvelle version, en deux formats : word et pdf. Veillez à respecter la licence CC-BY-SA, et à toujours rendre visibles les logos Bibliothèques sans Frontières et Voyageurs du Code.

Merci !

S'il ne vous est pas possible de modifier la ressource, si un des formats n'est pas accessible, ou si vous rencontrez un quelconque problème, n'hésitez pas à nous contacter via le formulaire de contact.