Scratch

Projet interactif lancé au

Centre éducatif Kamélia pour inciter les jeunes à s'intéresser au numérique et s'initier aux algorithmes.

Formateur Joel Sandé, cours d'été

Types de projets

Dans ce cours couvrirons différents types de projets :

- ✓ Des projets d'animation (Animer Mr Sprite, Dance party, Happy Birthday wish card, Solar System)
- √ Création d'un scénario (ou peut-etre 2)
- ✓ Des jeux d'interaction (Pong Starter, Projectile contre les invasions, Formule1, Pacman)

Plan du cours sur 12h (3h X 4sem)

Sem	Ateliers	Utilité	Niv
1	Animer Mr Sprite Dance party Birthday gift Card	Pour vous familiariser avec l'outil. Application de vos notions de géométrie. Visualisation 2D, Illusion de mouvement. Utilisation de sons	1
2	Création d'un scénario	Sens de l'imagination Créativité	2
3	Pong Stater Formule 1	Créer des algorithmes Imaginer des scénarios Développez votre réflexe.	3
4	Flappy Bird Pacman	Jeux complexe, dévélopper vos aptitudes à réfléchir.	4

 NB: Des activités supplémentaires pourront etre ajoutés ou des activitées supprimées dependemment de la capacité du groupe à assimiler.

Le but est d'etre capable de présenter un projet à la fin de tout le cours.

Deroulement des atelier

- Atelier iteractif. L'enseignant vous donnera tous les outils et programmera avec vous.
- Il vous posera des questions pour évaluer votre niveau de compréhension.
- Rien à voir avec le style des cours donné en classe, car les ateliers sont interactifs.
- À la fin des 4 semaines, vous présenterez un projet personnel que vous aurez vous meme réalisé à la maison (ca peut etre un scénario ou un jeu).

Scratch.mit.edu

