

IV - 1 Fiche d'Atelier

Nom de l'atelier : Création de jeux vidéo avec le logiciel Scratch

Public : Tout âge

Niveau de compétences : ★ ★ ★ ★

Durée : 6 Heures (3 séances de 2h)

Matériel : Un vidéo projecteur, Ordinateurs, Logiciel Scratch

DESCRIPTIF

Scratch, un logiciel simple permettant d'apprendre la programmation.

OBJECTIF

L'initiation au code permet de développer certaines compétences fondamentales, comme la **logique** et les **mathématiques**, elle permet aussi de s'ouvrir à un nouvel univers de **création**, dans lequel ils vont pouvoir laisser libre cours à leur **imagination** en inventant leurs propres jeux, et partager leurs réalisations avec leur famille et leurs amis.

- Apprendre à utiliser **Scratch**, avec l'aide des animateurs. (Scratch est un langage de programmation visuel libre et Open Source (créé par le Massachusetts Institute of Technology), à vocation éducative et ludique.
- Imaginer son jeu sur papier avant réalisation sur numérique.
- **Programmer** son projet de jeu et concevoir des animations simples.
- Finaliser son jeu et le partager.

CONCLUSION

Apprendre pas-à-pas les bases de la programmation à travers un logiciel, vidéos et fiches pédagogiques en ateliers pratiques, permettant rapidement de créer un jeu amusant, pédagogique ou logique. Laisser libre cours à la **création** et l'**imagination**.

Réalisé conjointement par **Cyrille CAILLARD, Natacha BOQUET et**

FRICHER Nicolas