



LES SCIENCES AMUSANTES

ATELIER PROGRAMMATION SCRATCH

Animé par Alexandre Desmarest

Apprendre à programmer de façon ludique, quoi de mieux pour comprendre notre monde numérique?

Nous proposons aux jeunes la programmation d'un jeu de circuit de voitures avec le logiciel Scratch.

Déroulé de l'activité :

- 1 – Tour d'horizon sur les concepts de base de programmation
- 2 – Programmation pas à pas d'un mouvement suivant une trajectoire
- 3 – Notion de capteurs
- 4 – Programmation d'un véhicule virtuel autonome évoluant dans un circuit donné

Consignes :

Afin de réduire la phase de préparation de l'activité, merci de télécharger et d'installer Scratch sur votre portable en suivant ce lien :

<https://scratch.mit.edu/scratch2download/>

Important : comme vous le verrez, ce lien pointe sur 2 applications à télécharger et à installer : tout d'abord Adobe Air (qui est indispensable au fonctionnement de Scratch) puis Scratch lui-même

Date : le **18 mars 2017**

Lieu : Salle Pôle ressources habitants - Maison de quartier du Clos au Duc – 5 Rue Pierre et Marie Curie **27000 EVREUX**

Horaires : de **14h00 à 17h00**

Pour tous les âges et tous les niveaux

Participation : Aucune mais obligation de venir avec un ordinateur portable (pas de tablette)

Renseignement et inscription : Alexandre Desmaret

alexandredesmarest@hotmail.com