



SOCIÉTÉ PHILOMATHIQUE DE BORDEAUX

Fondée en 1808 – Déclarée d'utilité Publique

66, rue de l'Abbé de l'Épée – 33000 BORDEAUX

Téléphone : 05.56.52.23.26 – Télécopie : 05. 57.14.08.90 – Mail : secretariat@philo-bx.fr



LES PETITS PHILOMATHES



ATELIER SCRATCH

Caractéristiques

CITOYEN(NE) NUMÉRIQUE DE DEMAIN AVEC SCRATCH !

Le monde est devenu « **numérique** » et nécessite des enfants formés à celui-ci, acteurs de cet environnement et non plus seulement des consommateurs ! En France, en Europe, dans le monde entier, les initiatives se multiplient pour développer la culture numérique des plus jeunes et proposer des apprentissages au code. La maîtrise et la compréhension des fondamentaux de l'informatique éduqueront ainsi les citoyens numériques éclairés, de demain.

« **SCRATCH** », Logiciel gratuit, constitue une réponse ! Il allie apprentissages scolaires (mathématiques, logique, respect des consignes, informatique), et esprit d'innovation (culture numérique, créativité). Simple, ludique, accessible, il accroît les capacités de concentration, d'expression de l'imaginaire au travers la création de petits jeux, de récits interactifs. L'apprentissage du codage informatique va se généraliser pour le jeune public ! Rejoignez « SCRATCH » dès maintenant !

Comprendre, Apprendre, S'amuser, Partager avec le monde entier :
Le **REVE** !

Pendant les vacances scolaires, dès 8 ans :

- ▶ **Toussaint** : 19/10, 21/10, 23/10, 26/10, 28/10, 30/10 (session 1)
- ▶ **Février** : 15/02, 17/02, 19/02, 22/02, 24/02, 26/02 (session 2)
- ▶ **Pâques** : 11/04, 13/04, 15/04, 18/04, 20/04, 22/04 (session 3)
- ▶ **Juillet** : Dates à déterminer (session 4)
- ▶ **Horaires** : de 10h à 12h30
- ▶ **Nombre d'heures** : 15 heures chaque session
- ▶ **Coût** : **135 euros**
- ▶ **Votre contact pour information** : Corinne Baillet

Descriptif



Objectifs :

- ▶ Favoriser l'apprentissage de la programmation par le jeu
- ▶ Promouvoir la culture numérique de demain
- ▶ Développer l'esprit créatif, le raisonnement, le travail collaboratif

Décollage immédiat pour l'univers de Scratch !

- ▶ **Recontrer les lutins...** et modifier costumes, décors, puis les animer.
- ▶ **Aller sur les traces des animaux sauvages...** et apprendre ce qu'est une variable (utiliser des boucles, faire démarrer un programme).
- ▶ **Percer le secret du geyser ...** et jouer avec les variables tout en se familiarisant avec les opérations mathématiques.
- ▶ **Assister à la course de chevaux de Crow Agency...** et se servir d'un chronomètre, animer les personnages, faire défiler un paysage.
- ▶ **Se rendre sur la piste de l'Orégon...** et découvrir comment créer ses propres blocs d'instructions.