

Formation Scratch, Initiation à la programmation visuelle et créative

Présentation

Cette formation permet de découvrir la programmation de manière ludique et intuitive à travers Scratch, un environnement visuel développé par le MIT. Les participants apprendront à créer des animations, des jeux interactifs et des histoires numériques tout en développant leur logique algorithmique, leur créativité et leur esprit collaboratif.

Aucune ligne de code à taper : la programmation se fait par blocs glissés/déposés.

Durée : 28,00 heures (4 jours)

Tarif INTRA : Nous consulter

Objectifs de la formation

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Comprendre les notions de base de l'algorithmique (variables, boucles, conditions)
- Créer des projets animés ou interactifs avec Scratch
- Décomposer un problème en séquences logiques (pensée computationnelle)
- Collaborer sur des projets créatifs en groupe
- Présenter et expliquer leur code à l'oral

Prérequis

- Savoir utiliser un ordinateur (clavier, souris, navigation web)
- Aucune connaissance en programmation n'est requise
- Motivation à apprendre en expérimentant

Public

- Débutants en programmation
- Formateurs souhaitant initier au code sans complexité syntaxique



Programme de la formation

Jour 1 : Prise en main et premiers scripts

- Introduction à la programmation et à Scratch
- L'interface Scratch : scènes, lutins, blocs, scripts
- Types de blocs : mouvement, apparence, son, événements
- Premier script simple : déplacer un lutin
- Ajouter des décors et des sons
- Boucles et instructions conditionnelles (si, répéter)
- Déclencher des actions par des événements (quand drapeau vert cliqué)

TP

- Créer une mini-histoire animée avec dialogues et sons

Jour 2 : Interactions, logique et mini-jeux

- Contrôler les personnages avec le clavier ou la souris
- Utiliser les coordonnées X/Y, les angles de direction
- Collisions et interactions entre lutins
- Introduction aux variables et opérateurs
- Création d'un score, d'un timer
- Début de projet jeu : labyrinthe ou jeu de poursuite

TP

- Développement d'un jeu avec déplacements et comptage de points

Jour 3 : Organisation, messages et complexification

- Différencier les scripts par lutin
- Utiliser les messages pour faire dialoguer les objets
- Création de niveaux ou scènes multiples
- Ajout de conditions multiples et effets visuels (clignotement, zoom)
- Approfondissement des variables (vie, score, niveaux)
- Introduction aux blocs personnalisés

- Travail en binôme sur projet personnel

TP

- Créer un jeu à plusieurs niveaux avec fin et conditions de victoire/défaite

Jour 4 : Finalisation, présentation et évaluation

- Finalisation des projets individuels ou en binômes
- Débogage, tests, corrections
- Introduction à Scratch en ligne (partage de projets)
- Présentation des projets par les participants
- Retour collectif sur les réalisations
- Quiz / Évaluation des notions abordées
- Remise d'attestation ou diplôme symbolique

Organisation

Formateur

Les formateurs de Docaposte Institute sont des experts de leur domaine, disposant d'une expérience terrain qu'ils enrichissent continuellement. Leurs connaissances techniques et pédagogiques sont rigoureusement validées en amont par nos référents internes.

Riches de leur expérience sur le sujet, ils sauront accompagner vos collaborateurs dans leur montée en compétence.

Moyens pédagogiques et techniques

- Alternance d'apports théoriques et de mises en pratique contextualisées.
- Progression pédagogique structurée, de la compréhension à la mise en œuvre opérationnelle.
- Pédagogie immersive favorisant une mise en application immédiate des compétences.
- Formation interactive et participative s'appuyant sur des ateliers pratiques, études de cas et échanges collectifs (+ 60 % du temps de formation.)

- Séquences pédagogiques rythmées et évaluations formatives régulières pour renforcer l'ancrage des apprentissages.
- Supports de cours, ressources documentaires et références mis à disposition par le formateur

Dispositif de suivi de l'exécution et de l'évaluation des résultats de la formation

En amont de la formation *(évaluation en ligne dans l'extranet apprenant)*

- Recueil des besoins et des attentes des participants.
- Auto-positionnement permettant d'évaluer le niveau initial des apprenants.

Tout au long de la formation

- Évaluations continues réalisées par le formateur à travers des questions orales, exercices, QCM, études de cas et mises en situation pratiques.

À l'issue de la formation *(évaluations en ligne dans l'extranet apprenant)*

- Auto-positionnement afin de mesurer l'acquisition des compétences visées.
- Validation de l'acquisition des compétences par le formateur
- Questionnaire de satisfaction « à chaud » à l'issue de la formation
- Questionnaire de satisfaction "à froid", 45 jours après la formation afin d'évaluer l'ancrage des acquis et leur mise en application en situation professionnelle.

Accessibilité

Nos formations peuvent être adaptées à certaines conditions de handicap. Nous contacter pour toute information et demande spécifique.