



# Les journées de la culture

## SCRATH

[SCRATCH.MIT.EDU](http://SCRATCH.MIT.EDU)

SCRATCH est un langage de programmation graphique développé pour faciliter l'apprentissage des rudiments de la programmation auprès des jeunes. L'environnement de travail proposé dans son site web soutien l'apprentissage des utilisateurs en proposant des exercices pratiques touchant des activités depuis la création de jeux vidéos jusqu'à la réalisation de courtes animations. Les projets personnels réalisés sont très souvent partagés ensuite sur la plateforme en ligne.

### ◆ Préparer un atelier

Prévoir au moins un ordinateur par participant ou équipe de participants.

Une salle avec des tables et des chaises en mesure d'accueillir tous les participants.

Avoir à disposition un rétroprojecteur et un écran pour visionner les résultats.

### ◆ Conditions d'utilisation

Connexion internet fiable.

Prises électriques pour les ordinateurs.

S'assurer qu'Adobe Flash Player soit à jour sur tous les ordinateurs.

### ◆ Ressources

[Scratch pour éducateurs](#)

[Scratch pour les développeurs](#)

### ◆ Accompagnement du public

Rassembler les participants pour leurs présenter un thème de création et autres indications aidant à la création.

Faire une démonstration à titre d'exemple pour faciliter l'initiation.

Rester disponible pour répondre aux questions techniques des participants durant la phase de création.

Faire une présentation des résultats à la fin de l'atelier, suivie d'une discussion.

### ◆ Catalogue d'activités numériques

Programmation d'un jeu vidéo, p. 21  
par Grandir sans frontières

Codage et création littéraire, p. 27  
par Kids Code Jeunesse



Kids Code Jeunesse

Québec

PARTENAIRE  
NUMÉRIQUE  
Bell



Conseil des arts  
du Canada Canada Council  
for the Arts