



Livre

Auteur(s) : Breen, Derek (Auteur)

Titre(s) : J'apprends à coder avec Scratch 3 : 86 cartes pour s'initier à la programmation / Natalie Rusk et la Scratch Team.

Editeur(s) : Paris : First interactive, 2019.

Résumé : 86 cartes pour initier (es enfants à la programmation informatique Utilisé par des millions d'enfants dans le monde, Scratch 3 est un environnement de programmation simple et gratuit permettant d'initier les 8-12 ans à l'informatique. D'approche très visuelle, fonctionnant par assemblage de blocs de couleur, Scratch 3 existe en version française, sur Internet ou téléchargeable, pour PC, Mac, tablette et smartphone. Pour apprendre à coder avec Scratch 3, ce coffret ludique et pédagogique comprend 86 cartes illustrées ainsi qu'un petit livret d'explications. Chaque carte d'activité propose au recto de réaliser une action simple, et fournit au verso la solution pas à pas. L'enfant sera ainsi amené à créer une foule de projets amusants, comme des animations, des histoires interactives, des jeux et des mélodies. Un coffret à découvrir en classe, en ateliers, à la bibliothèque ou à la maison. A qui s'adresse ce coffret ? Aux enfants (dès 8 ans) et leurs parents Aux enseignants, formateurs, éducateurs et animateurs d'ateliers Scratch.

Notes : 8-12 ans.

: Traduit de : Designing digital games.

Sujet(s) : Scratch (langage de programmation) Ouvrages pour la jeunesse

Indice(s) : 005.133 (Scratch)004

Collation : 1 boîte cartonnée. ill. en coul.. 23,8 x 17,6 x 4,9 cm



Exemplaires

Support	Bib. actuelle	Section	Localisation	Situation	Cote	Date retour	Code barre
Livre	Neufchâteau	Autres médias	bib prof	En catalogage	005.133 (Scratch) BRE		088120005210 05