

Le concours **Castor Informatique** <http://castor-informatique.fr/index.php>

Scratch

1) Vidéo présentant l'intérêt de Scratch pour apprendre à coder

http://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code (activer sous-titrage français)

2) le site officiel <https://scratch.mit.edu/>

3) deux utilisations possibles : en ligne avec une inscription ou en local

4) bien commencer avec Scratch :

- livret élève

https://wiki.inria.fr/wikis/mecsci/images/f/f1/Starting_from_Scratch_LEARNER_FR_MCC_V0.pdf

- livret enseignant :

https://wiki.inria.fr/wikis/mecsci/images/1/15/Starting_from_Scratch_TUTOR_FR_MCC_V0.pdf

5) les cartes Scratch http://www.skell.fr/optioninfo/Scratch_Cards_v2.0fr.pdf

6) la fenêtre de Scratch : <http://www.skell.fr/optioninfo/ecranscratchlegende2.jpg>

7a) prise en main avec l'aide intégré au logiciel ou avec

http://scratchfr.free.fr/Scratchfr_v2014/Getting_Started_A4v2.0fr_January27th.pdf

7b) prise en main avec les cartes Scratch <http://www.skell.fr/optioninfo/priseenmaindescratch.pdf>

8) jeu du labyrinthe fiche d'activité <http://www.skell.fr/optioninfo/labyrinthe.pdf> et un labyrinthe

<http://www.skell.fr/optioninfo/laby3.png>

9) Le convertisseur d'unités simple <http://www.skell.fr/optioninfo/convertisseursimple.pdf> puis imaginer un convertisseur d'unités multiple

10) proposition de trame pour concevoir un projet Scratch <http://www.skell.fr/optioninfo/trameprojet.pdf>

11) mathématiques : facturation au restaurant <http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/mathematiques/enseignement/groupe-de-recherche/actions-nationales-2015-2016/commande-au-restaurant-951104.kjsp?RH=MATH>

Ressources :

Electronique, le logiciel Fritzing permet de représenter une plaque d'essai, la carte arduino, le câblage, exportation sous forme de schéma

Un service en ligne qui permet de représenter plaque lab, importer une carte arduino, bibliothèque de composants, (nombreux autres services) sur <http://www.123dapp.com/create> société autodesk

pour installer S2aio et piloter arduino avec Scratch Académie de Nantes

<http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/technologies-et-sciences-des-ingenieurs/documentation/didacticiels-tutoriels/i-ide-arduino-technoeduc-nantes--814254.kjsp?RH=1333492036996>

la ressource qui m'a permis de faire tourner le moteur de mon portail dans les 2 sens

<http://eskimon.fr/285-arduino-601-le-moteur-courant-continu>

Partage de fichiers Scratch pour piloter la carte Arduino :

les feux de carrefour <http://www.skell.fr/optioninfo/feuxcarrefourv3.sb2>

le portail (berceau de lecteur CD) <http://www.skell.fr/optioninfo/portail4unpoussoirdel.sb2>