

# CODING SCHOOL

## Formation CODER (niveau 2)

**Les formations de la Coding School sont accessibles à tous**, sans distinction d'âge et de niveau de maîtrise. Attention toutefois à bien suivre celles-ci dans l'ordre suggéré, si vous souhaitez passer directement au second ou troisième niveau d'une formation merci de nous contacter pour réaliser une évaluation.

---

### #1 : Programmation et éducation

#### Préambule

- Apprentissage connecté et déconnecté
- Pédagogie pour transmettre les sciences de l'informatique
- Le numérique et la pluridisciplinarité
- La gamification de l'éducation

#### Prise en main

- Les structures conditionnelles en informatique
- Les conditions dans scratch
- Notion d'événement et de programmation événementielle
- Gestion des collisions et de la position dans scratch

#### Compétences acquises

- Algorithmie avancée
- Transmission de l'éducation aux bases des sciences de l'informatique

### #2 : Cas pratiques

#### Réalisation d'une histoire ludo-éducative

- Création des ressources / Scénarisation
- Programmation en block de l'histoire

## #3 : Objets, Variables & Fonctions

### Prise en main

- Principe d'un objet/instance à travers les clones
- Principe d'une variable et d'un tableau de données
- Principe d'une fonction (procédure)
- Regrouper une série d'instructions complexe dans une fonction
- Utiliser les paramètres de fonctions
- Les fonctions dans scratch

### Compétences acquises

- Algorithmie et programmation avancée
- Concept de la programmation orientée objet

## #4 : Cas pratiques

### Réalisation d'un jeu sérieux

- Création des ressources / Scénarisation
- Programmation en block du jeu

---

**La pédagogie à employer avec vos « élèves » sera transmise tout au long de la formation.** Des ressources pédagogiques vous seront proposées afin d'étendre vos acquis à la suite de la formation.

**La livraison d'un projet pédagogique** comprenant médias (images, sons, vidéo), exercices et corrigés, sources du projet et liens de veille **sera faite à la fin de la formation.**