

<http://assetec.net/assetec2023/spip.php?article719>



# Piloter les interfaces de Technologie avec le logiciel "Scratch"

- Vie de la Technologie - Ressources - Ressources citées sur le site ou List'Assetec -

*Liens et ressources*

Date de mise en ligne : samedi 6 décembre 2014

---

Copyright © ASSETEC - Tous droits réservés

---

# Piloter les interfaces de Technologie avec le logiciel "Scratch"

[scratch] Scratch est au départ un logiciel **libre** conçu pour initier les élèves des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer.

- Il permet de modifier le code du programme en cours d'exécution. Le tout est directement inscrit sous forme de briques en couleurs (par exemple les contrôles en orange, les variables en rouge, les mouvements en bleu).

En technologie collégiale, Scratch est un outil permettant le pilotage et la programmation d'interfaces que nous mettons en œuvre dans nos laboratoires en quatrième ou troisième.

[interface]

Vous trouverez ci-dessous des ressources pour l'utilisation de ce logiciel en Technologie :

**Guide pour le logiciel "Scratch"** de l'académie de Reims :

<http://ww2.ac-poitiers.fr/rnrtechno/spip.php?article166>

**Scratch2, l'initiation à la domotique** de l'académie de Nantes :

<http://eduscol.education.fr/bd/urtic/technocol/index.php?commande=aper&id=504>

**Présentation virtuelle avec Scratch2 & SweetHome3D** de l'académie de Nantes :

[http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1408900483987/0/fiche\\_\\_ressourcepedagogique/&RH=1160222729156](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1408900483987/0/fiche__ressourcepedagogique/&RH=1160222729156)

**Un aide-mémoire de différents documents qui aide à la mise en œuvre de Scratch :**

<http://www.cndp.fr/ecolenumerique/tous-les-numeros/boite-a-outils/apprendre-par-le-jeu/article/article/aide-memoire-recapitulatif-scratch.html>

**Le site officiel de Scratch :** <http://scratch.mit.edu/>