

Inscription GEEK SCHOOL - 2^{ème} SEMESTRE 2019/2020

Collège et Lycée

MARDI

Scratch niveau 2

Web & Fun niveau 2

Game design partie 2

VENDREDI

Scratch débutant

Web & Fun niveau 2

Les descriptifs de ces ateliers sont consultables dans les pages suivantes.

➤ **inscription sur le lien suivant avant le 13/12/2019 :**

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=RA_T5tVc90WldgmQKYKfEoNGccUHv2tl_oZROv1C0T3FUNzc4VkpUTzRTSkJFQzdUSDJTS0paMUxTUi4u

Le formulaire est à compléter et à valider avec le chèque correspondant dans le casier de Mme Labrunhie **au plus tard le 13 décembre 2019** : le nombre de participants étant limité, les demandes seront traitées par ordre de réception du chèque libellé **à l'ordre de l'OGIS**.

Cours d'essai : l'annulation et donc le remboursement de l'atelier (hors frais d'inscription de 10% dans la limite de 40 €) n'est possible qu'après **un seul cours d'essai**. L'élève devra en informer par écrit Mme Labrunhie avant le début du 2^e cours (au-delà, l'intégralité du montant de la formation sera due).

Nombre de participants minimum : si le nombre minimal de participants n'est pas atteint à la clôture des inscriptions ou lors du 2^e cours, l'atelier sera annulé et les familles remboursées en intégralité.

Communication : toutes les communications relatives aux ateliers sont envoyées sur les adresses mails Stanislas des élèves.

Geek School

Cycle : collège

Objectif et programme : une expérience enrichissante unique où chacun pourra participer et explorer les différents domaines qui le passionnent dans l'univers de la **création** de jeux vidéo. Les élèves pourront ainsi évoluer dans un ou des rôles de l'équipe avec leur propre touche de personnalisation.

1er semestre :	2ème semestre :
Scratch Web & Fun Game Design - Partie 1 (pré-requis : Web & Fun).	Scratch Web & Fun Game Design - Partie 2 (pré-requis : Web & Fun).

Descriptif des cours :

- **Scratch** : Pas de prérequis.

Développé par le groupe de recherche Lifelong Kindergarten auprès du laboratoire Média du MIT, Scratch est un logiciel libre conçu pour initier les élèves, le plus tôt possible, à des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer des histoires interactives, des dessins animés, des jeux et à les partager sur le **Web**. Le site web permet aussi d'apporter une aide à la mise en œuvre de **Scratch**.

- **Web & Fun** : Pas de prérequis mais être à l'aise avec la manipulation de l'ordinateur

<https://blog.geekschool.fr/avant-la-programmation-les-fondamentaux-que-les-enfants-doivent-acquerir/>

Initiation à la programmation grâce aux langages du web (HTML, CSS et JavaScript). Le but de ce cours est de familiariser les ados avec l'environnement de programmation (l'ordinateur, les éditeurs, les debuggers) et les concepts fondamentaux de l'algorithmie (variables, structures, fonctions...). Pour rendre cet apprentissage plus ludique, ils programmeront une page Web et des petits jeux au fur et à mesure de l'année en **JavaScript**. JavaScript est un langage de programmation très utilisé car il permet de créer des pages web interactives. Ce cours permettra donc aussi d'aborder deux autres langages indispensables au web : **HTML** et **CSS**.

- **Game Design** : prérequis **Web & Fun**

Le but du stage Game Design est de découvrir et développer le travail en équipe en créant un jeu « Platformer », en suivant une méthode pro de SCRUM et de suivi de projet.

La progression va du brainstorming, à la conception d'un produit (le jeu), à la création graphique de Spritesheets et level design (les éléments du jeu), au codage des animations et game play en javascript.

Les transitions possibles entre le 1^{er} et le 2^{ème} semestre :

- Scratch (semestre 1 fini) -> Web & Fun (début semestre 2).
- Web & Fun (semestre 1 fini) -> Game Design (début semestre 2) : les élèves prendront en cours de route le processus de création ayant eu lieu en Partie 1.
- Game Design - Partie 1 (semestre 1 fini) -> Game Design - Partie 2 (début semestre 2) : Continuité du 1er semestre Game Design. Finalité mise en ligne du Jeu en Juin 2020.

Tarif : 130 € pour 10 séances d'1h (1 semestre)

Découpage : semestres indépendants – de septembre à décembre et de janvier à avril

Animation : animateurs GEEK SCHOOL <https://www.geekschool.fr/>