



Logiciels de programmation graphique pour le collège : Scratch pour Arduino (S4A) vs Ardublock

publié le 12/11/2019 - mis à jour le 14/11/2019

Descriptif :

Scratch et Ardublock sont deux logiciels libres de programmation.

Sommaire :

- Sommaire de l'article

Scratch et **Ardublock** sont deux logiciels libres, multiplate-formes, conçus pour l'apprentissage des bases de la programmation sous forme graphique. Tous deux utilisent une syntaxe très semblable (avec des blocs qu'on assemble) développée par le MIT sous le nom d'Openblocks (Ardublock utilise la version Java).

► [Article sur ces deux logiciels de programmation](#), développé par le collègue Daniel Pers du collège Jean Macé de Châtellerault.

● Sommaire de l'article

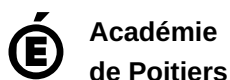
- Interfaces de programmation : Ardublock permet des programmes plus lisibles.
- Scratch pour Arduino : la carte électronique est gérée comme un périphérique d'E/S et ne peut pas fonctionner de manière autonome.
- Arduino + Ardublock : un outil simple de développement pour cartes Arduino. Exemple sur le site des « [Petits débrouillards](#) »

Codage, 2 documents intéressants :

[Document 1](#) -

[Document 2](#)

- La place de la programmation dans le programme actuel de la Technologie au collège.
- La place de la programmation dans le projet de programme de la Technologie au collège pour la rentrée 2016.
- Conclusion quant à l'utilisation des logiciels de programmation avec des élèves en Technologie au collège.



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.