



Apprendre et agir dans les classes des Hauts-de-Seine



ÉDITO

Si traditionnellement le mois d'octobre est le mois de la fête de la science, depuis quelques années il est également rythmé par une nouvelle action très particulière : l'initiative européenne Code Week. Depuis, 2013 c'est une initiative qui ne cesse de se développer.



L'enseignement du code fait partie intégrante des programmes et permet de mieux comprendre le monde des technologies ; la lettre départementale du groupe numérique ne pouvait qu'ouvrir ses colonnes à cet événement et permettre aux écoles de se lancer dans des initiatives locales autour du codage. Différentes ressources, supports numériques ou non, parcours de formation vous sont proposés dans ce numéro.

Piochez, lisez, regardez, explorez, tentez... Le code à l'école, ce n'est pas si compliqué !

V. Garcia-Gillet
IEN Mission Numérique

DU CÔTÉ DE CHEZ CANOPÉ

Planète code

C'est un jeu de plateau collaboratif qui permet la découverte débranchée et progressive du code. Avec trois niveaux de difficulté, il peut se jouer à partir de 8 ans en classe, dans le cadre périscolaire et en famille. Des séquences pédagogiques pour les cycles 2 et 3, proposant d'autres activités d'informatique débranchée et des prolongements possibles en mode branché (Scratch, activités petits robots), sont accessibles en ligne. Le jeu, disponible très prochainement, peut être d'ores et déjà testé à l'Atelier Canopé 92.



Plus d'infos :

<https://www.reseau-canope.fr/notice/planete-code.html>

L'atelier Canopé, au travers de son service « DémoLab » reste également disponible pour accompagner les enseignants : usages pédagogiques des robots, échanges autour de la programmation à l'école, sélection de ressources.

N. Hauswalter - Atelier Canopé 92

Éduscol

Codeweek 2018

<http://eduscol.education.fr/sti/actualites/codeweek-2018-semaine-dediee-au-code-et-la-programmation-numerique>

Code Week

Le site officiel de la semaine dédiée au code.



<http://www.codeweekfrance.org>

Prim à bord

1,2, 3 codez ! espace enseignants



<https://primabord.eduscol.education.fr/1-2-3-codez-espace-enseignants>

UN CLIC SUR...

Educavox

Développer la créativité avec le numérique



<https://www.educavox.fr/innovation/pedagogie/margarida-romero-developper-la-creativite-avec-le-numerique>

REPÉRÉ POUR VOUS

sur Éduthèque

C'est quoi le code informatique ?



<https://www.lesite.tv/edutheque/cycle-4/education-aux-medias-et-a-l-information/video/c-est-quoi-le-code-informatique>

LU POUR VOUS

ScratchJr pour les kids



<https://www.cyrolles.com/Informatique/Livre/scratchjr-pour-les-kids-9782212144239>

DANE

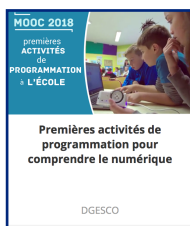
Apprendre le code en relevant des défis



<http://codefi.dane.ac-versailles.fr>

Explorer le codage

Sur la plate-forme Magistère, il est possible, pour ceux qui souhaitent compléter leur formation, d'explorer l'offre de formation. C'est ainsi que les enseignants peuvent accéder au « premières activités de programmation pour comprendre le numérique » proposé par la DGESCO.



Certains parcours sont en accès « démo » et peuvent faire l'objet d'un déploiement départemental pour répondre à des besoins de formation qui seraient exprimés en direction des circonscriptions.

Certains organismes offrent également des possibilités de découverte, sensibilisation ou initiation au codage soit au titre de la culture de l'enseignant ou de la pratique pédagogique.

Quelques pistes à explorer :

Code-décode porté par Tralalère, les créateurs de Vinz et Lou

<https://www.code-decode.net>



« De la logique au code avec ScratchJr », le témoignage d'un enseignant à découvrir sur le site de Canopé



<https://www.reseau-canope.fr/notice/de-la-logique-au-code-avec-scratch-junior.html>

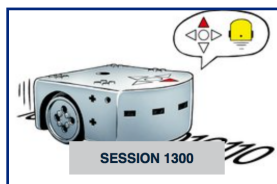
Class-code, un programme de formation porté par l'INRIA <https://pixees.fr/classcode-v2/>

Codage & MOOC

Ces courts ouverts en ligne, communément désignés par cet acronyme (Massive Open Online Course) sont proposés à tout public par de grands acteurs de l'enseignement comme le CNAM ou de prestigieuses universités (Paris Descartes, la Sorbonne, Sciences PO). La plupart des ces parcours de formation permettent d'obtenir une « attention de suivi avec succès » qui peut être inscrite dans le C.V sur i-Prof.



Un MOOC proposé par l'INRIA et l'EPFL



Le robot Thymio comme outil de découverte des sciences du numérique, Ce cours permet d'aborder la compréhension des mécanismes de base d'un robot tel que Thymio, sa programmation avec différents

langages, son utilisation en classe avec les éléments pédagogiques associés.

Structuré en six chapitres allant des concepts de base à la mise en pratique en classe, ce cours s'adresse à toute personne qui veut maîtriser le robot Thymio, mais il a été pensé en premier lieu pour les enseignants de primaire et de secondaire désireux de découvrir cet outil et de l'utiliser en classe. Il permet d'acquérir les bases de l'informatique et de la robotique, en proposant des situations-problèmes adaptées, en fournissant également des pistes pédagogiques pour l'animation en classe. Il répond aussi bien aux nouveaux programmes d'introduction des sciences du numérique à l'école.

<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:inria+41017+session01/about>

Applications pour le codage

- l'incontournable ScratchJr et Scratch pour les plus grands (cf. lettre numérique spéciale robotique de décembre 2017)
- tortue logique 2 (iOS) ou code karts (iOS, Android) dès quatre ans
- Kodable (iOS, Android) dès six ans
- Tinkerblocks (iOS)
- Hopscotch



Des éditeurs scolaires proposent des matériels pédagogiques de manipulation complémentaires à l'initiation au codage sur supports numériques. À vos catalogues !

