



Premières activités autour de la programmation, une formation

publié le 20/03/2018 - mis à jour le 07/10/2024

Descriptif :

Un parcours en libre accès sur m@gistère. Destiné aux enseignants de cycle 2 et 3 mais accessible à tout autre profil enseignant. Compter 4H.

Sommaire :

- Pour qui ?
- Combien de temps ?
- Quel contenu ?



Pour aider à la mise en place d'activités liées à la pensée informatique et la culture numérique, les projets [ClassCode](#) (chef de file : Inria) et [D-Clics numériques](#) (chef de file : Ligue de l'Enseignement) se sont engagés dans la conception de ressources éducatives libres et de formations en présentiel et/ou à distance à destination notamment d'enseignants et d'animateurs des structures de loisirs périscolaires.

Sur m@gistère depuis le 12 mars 2018 [le parcours « Premières activités autour de la programmation »](#) est désormais accessible en auto-inscription.

● Pour qui ?

Destiné principalement aux enseignants de **cycle 2 et 3** sans connaissance particulière en matière d'initiation à la programmation, il peut intéresser tout autre profil enseignant souhaitant se former sur ce sujet.

● Combien de temps ?

La durée maximale est estimée à **4h**, dont l'étalement dans le temps est à la libre appréciation des inscrits. Les participant.e.s peuvent débiter le parcours dès l'inscription. La formation est ponctuée de rendez-vous synchrones optionnels afin de permettre des échanges de pratiques via la **classe virtuelle** de **M@gistère**.

● Quel contenu ?

Le parcours s'organise en 3 temps principaux :

- Découverte de la **pensée informatique** et la culture numérique (comprendre les enjeux sociétaux)
- Programmation, avec au choix :
 - découverte de la programmation créative (programmer de manière créative avec un langage visuel à l'aide du logiciel **Scratch**)
 - apprendre à programmer en autonomie (programmer avec un langage textuel et créer son jeu vidéo basé sur la plateforme **Declick.net**)
- Travailler avec les élèves et prendre du recul sur sa pédagogie (acquérir les outils pédagogiques, comprendre et concevoir des démarches pédagogiques)

