

Premières activités autour de la programmation

Initiation à la pensée informatique et à la culture numérique

Vous souhaitez vous initier à la pensée informatique et à la culture numérique ? Accompagner vos élèves sur ces sujets et leur proposer de premières activités ? Ce parcours de formation en autonomie est fait pour vous ! L'enseignement du code et de ses enjeux est inscrit dans les programmes. En quelques heures, dotez-vous des compétences de base pour commencer.



Découvrez :

- l'histoire des notions informatiques et leurs enjeux sociétaux,
- des séquences pédagogiques clés en main, à mettre en place dans la classe,
- des conseils pratiques pour travailler avec les élèves, avec et sans ordinateur,
- un espace d'échange entre collègues sur ces sujets.

Exemples : apprendre à programmer sans ordinateur en jouant au robot, découvrir des femmes et des hommes à l'origine de l'informatique, créer un jeu ou une animation.

Plus qu'un simple parcours de formation, il s'agit ici de prendre en main des ressources qui ont bien marché dans les faits, de partager des bonnes pratiques et profiter d'un accompagnement tout au long de la mise en place de cet enseignement.

Public : professeurs de cycle 2 et 3 néophytes dans la mise en place d'activités en classe liées à la pensée informatique.

Durée totale : 4h en autoformation

Date de début : 12 Mars 2018

Pour s'inscrire rendez-vous à : <https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=1345>