

Formation courte

Aborder la programmation visuelle aux cycles 2 et 3 avec Scratch et code.org (24-MI152)

L'essentiel



Dates

Mer. 27.11.2024 - 13h30 à 17h00
Mer. 11.12.2024 - 13h30 à 17h00



Durée

2 rencontres de 4 heures
8 heures



Délaï d'inscription

Ven. 04.10.2024



Inscriptions

Inscriptions individuelles
uniquement



Organisation de la formation

En présentiel



Lieu

HEP Vaud



Prérequis

Aucun



Certification / attestation

Attestation

Description

Découvrez deux plateformes de programmation visuelle: Scratch et code.org. Basées sur les mêmes principes, elles sont complémentaires: là où code.org propose une série d'activités scénarisées et clé en main, Scratch combine programmation et créativité dans un environnement plus libre.

Aujourd'hui, il est important de sensibiliser les élèves aux fondements de l'informatique afin qu'ils/elles puissent être des acteurs-trices créatifs-ves et averti-e-s du monde technologique qui nous entoure.

Ce cours parle d'abord des notions de bases de la programmation en faisant des liens avec des situations de la vie de tous les jours qui nous sont familières. Il présente ensuite Scratch et code.org avec quelques exemples de base et discute d'utilisations possibles en classe.

Objectifs

Permettre à la participante / au participant de :

- découvrir les bases de la programmation et de la pensée informatique
- s'initier à Scratch et code.org, découvrir leur potentiel, leurs limites et leur complémentarité
- développer les compétences nécessaires à l'usage de Scratch et code.org en classe

Intervenante et intervenant

- Jean-Philippe Pellet, professeur associé, HEP Vaud, UER MI

Publics

Enseignant-e-s 5 à 8H (cycle 2/primaire)
Enseignant-e-s 9 à 11H (cycle 3/secondaire I)
Enseignement
post-obligatoire/secondaire II

Thématique

Numérique

Domaine

Éducation numérique

Matériel requis

Laptop personnel

Frais

Aucun