

La programmation au service de la création, artistique ou mathématique.

Hélène Gilbert-Bouisset, Jean-François Roux

Programmer est une des 16 compétences du Cadre de Référence des Compétences Numériques. Il s'agit d' "écrire des programmes pour répondre à des besoins". Cet atelier s'adresse à des enseignants de l'école élémentaire et propose de découvrir des applications (stamp it et code.org), adaptées aux non-spécialistes de l'informatique. Lors de l'atelier, nous aborderons les modalités pédagogiques pour une mise en œuvre en classe. Nous nous appuierons sur des créations numériques réalisées à l'aide de la programmation. Vous serez aussi invités à expérimenter les déplacements, à travers le contrôle d'un petit personnage qui dessine, et à explorer les différents axes pédagogiques pouvant être exploités.