

Class'Code, une réponse à un besoin de formation

Depuis quelques années l'informatique a fait une apparition à tous les niveaux des programmes scolaires. C'est pour répondre à un fort besoin de formation que Class'Code, un consortium piloté par Inria et regroupant de nombreux partenaires, a vu le jour.

*Un parcours porte d'entrée (<https://classcode.fr/formations/module0>) permet de découvrir quelques contenus et l'offre proposée.

L' introduction de l'informatique dans les classes a laissé une impression mitigée chez les professionnels de l'informatique. À la satisfaction de voir une science nécessaire à la formation de la pensée moderne enfin prise en compte dans le cursus scolaire se mêlent des interrogations sur la manière dont cet enseignement est introduit aux enseignants et, par ricochet, à leurs élèves. Class'Code se place donc comme une réponse à un besoin : celui de former les professionnels de l'éducation (enseignants, animateurs) à initier les enfants à la pensée informatique.

Une formation à la carte

Initiée par plusieurs partenaires (dont Inria, la Société informatique de France et la fondation La main à la pâte) un concept innovant de formation à l'informatique a vu le jour. Complètement

adaptable aux contraintes de lieu, d'horaire, de niveau, d'intérêt de chacun, une plateforme en ligne permet de découvrir les concepts de l'informatique et la manière de les transmettre à des jeunes de 8 à 14 ans.

Cinq modules de formations en ligne* avec des temps de rencontre à travers le territoire ont été conçus pour permettre en dix à cinquante heures selon le profil et l'investissement, de faire découvrir la programmation créative, aider à comprendre ce qu'est l'information et comment on la traite, se familiariser avec les réseaux, jouer avec des robots...

Le temps pour se former avec Class'Code est flexible ; la formation est proposée de manière modulaire (avec la délivrance d'un certificat). On y vient pour ce qui nous intéresse et on y revient quand on en a besoin, toutes les ressources sont libres d'usages, ouvertes et réutilisables à loisir.

Une fois que le participant s'est approprié, de manière personnalisée, des ressources de Class'Code, il peut mettre en pratique des activités avec ses élèves. Pour faciliter cette mise en pratique, on trouve, au fil de la formation, des activités clé en main, mais aussi des vidéos de témoignages d'enseignants, ainsi qu'un forum d'échanges pour s'entraider et être accompagné. Les formateurs de Class'Code, agissant sur l'ensemble du territoire, ont également participé à la rédaction d'un ouvrage d'activités à pratiquer en classe (*1,2,3... codez !*, Le Pommier, voir ci-après).



Fondation La main à la pâte

Les activités débranchées : un levier pédagogique

Le meilleur moyen pour apprendre l'informatique est de... fermer les ordinateurs ! Class'Code élabore donc aussi des activités dans lesquelles les participants s'impliquent physiquement par le jeu ou les gestes. Elles sont axées sur une démarche coopérative, ce qui présente l'avantage d'inciter à la communication sur les stratégies à élaborer. Mais on ne propose pas les activités débranchées parce qu'il n'y a pas de connexion. On le fait parce que, pour apprendre l'informatique à un enfant, il faut aussi lui faire prendre du recul par rapport à l'ordinateur.

M.B et T.V

« Dans Class'Code, et c'est un des aspects importants, chaque module contient une partie débranchée. D'une certaine manière, cette caractéristique n'est pas une « priorité », c'est plus que cela !

Cela fait partie de la philosophie : chaque élément d'informatique doit être conceptualisé et l'informatique débranchée est un des moyens choisis pour y parvenir. »

Sylvie Alayrangues, Société informatique de France.

Un kilo d'activités

Le livre se présente comme un guide pour les enseignants néophytes en informatique. Pas de panique, on s'occupe de tout ! La première partie donne un bref rappel historique de l'informatique et de ses personnages clés. Puis les concepts sont détaillés et clairement expliqués, ce qui doit normalement donner à l'enseignant une vision d'ensemble assez complète et le parer à répondre aux questions indiscretes de ses élèves.

Ensuite, tout est livré clé en main : les fiches d'activités se répartissent en trois cycles, lesquels se décomposent en deux séquences : dans un premier temps, les activités se pratiquent en mode débranché. Puis on passe à l'utilisation des objets informatiques (le robot Tymio pour le cycle 1, les tablettes avec Scratch junior en cycle 2, pour terminer en cycle 3 avec la programmation Scratch sur ordinateur). Il n'y a plus qu'à suivre le mode d'emploi. Il est quand même conseillé d'essayer les activités avant de les proposer à la classe.

Notre séance favorite ? Les boucles présentées en dernière année de maternelle grâce à un pirate à la recherche de son trésor.

M.B.



1,2,3...codez!,

C. Calmet, M. Hirtzig, D. Wilgenbus,
Le Pommier, 360 pages, 2016, 21 €

Également accessible en ligne sur www.fondation-lamap.org/fr/123codez

Le Tome 2 présente six projets d'informatique pour le collège à pratiquer en maths, technologie ou EPI.