

# Enseigner l'algorithmique et la programmation à l'aide de projets amenant à une production

14 novembre 2016

- ▶ Accueil des participants - type blason [Travail en binôme]
  - Je présente mon binôme
  - Quelle compétence j'apporte ?
  - Quelle compétence je souhaite acquérir ?
  - La devise du binôme
- ▶ Présentation et objectifs du stage

- ▶ Cadres institutionnels.(BO - textes)
  - Compétences et attendus algorithmiques.
  - Progression par niveau de compétences et non par empilement de connaissance.

- ▶ Qu'apporte la démarche de projet ? Comment réussir un projet ? [Travail individuel]
- ▶ EPI cadre réglementaire
- ▶ Présentation de 5-6 EPI [Apport théorique]
- ▶ Faire émerger des propositions d'EPI liés à l'algo [Travail en groupe]
- ▶ Analyse d'une séance Scratch ratée. Modifier une séance. [Apport théorique + collectif]
- ▶ Établir la trame d'un projet interdisciplinaire [Travail en groupe 3]
- ▶ **Dissociation**

## ► Dissociation.

- Initiation à l'algorithme et au codage par briques.
- Utilisation de mblock - Différenciation pédagogique.

- ▶ scratch
- ▶ mblock

- ▶ Défis à réaliser. Les archéos encadrent les néos sur l'utilisation de mblock et se lancent par groupe de 3 sur la réalisation des défis par groupe. En encadrant, les archéos ré investissent leur apprentissage récent.

- ▶ Création d'un exercice de DNB interdisciplinaire contenant de l'algorithmique et évaluation [Travail par groupe]
- ▶ Mutualiser les projets.
- ▶ Démultiplication par vidéos qui seront utiliser pour faire des capsules pour les collègues n'ayant pas participer au stage. Vers une formation FOAD. [Travail par groupe]

- ▶ Démultiplication par vidéos qui seront utilisées pour faire des capsules pour les collègues n'ayant pas participé au stage. Vers une formation FOAD.
- ▶ Poser les bases d'une compétition robotique de zone.
- ▶ Bilan.
  - ▶ Positionnement après le stage.