

Enseigner la programmation avec Scratch



Contexte / Identifications des besoins	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Permettre aux enseignants de sciences de mettre en place l'apprentissage de la programmation et de l'algorithmique avec le programme Scratch. ♦ Mettre en place une progression cohérente dans les classes du collège avec une gradation des apprentissages de la 6^{ème} à la 3^{ème}.
Objectifs	Etre capable de coordonner et de programmer les séances Scratch au sein de son établissement en les intégrant aux différents cours de sciences (mathématiques et technologie la plupart du temps).
Modalités	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Présentation de l'installation et de l'ergonomie de l'application. ♦ Réalisation de quelques programmes. ♦ Proposition de progression au collège.
Public	Enseignants en charge des cours de programmation.
Nombre de participants	8.
Intervenant	M. Michel OROFFINO.
Date et durée	Juillet.
Lieu	Salle informatique de l'APEP (Nouméa) et salle informatique du collège Havila (Lifou).
Observations	Les stagiaires des Iles suivront la formation à Lifou.
Référent + contacts	M. Michel OROFFINO ✉ oroffino@gmail.com