



2019 - 2020

Défi programmation de la Somme

CYCLE 2 & 3

Pourquoi ?

Fédérer les enseignants du cycle 2 et du cycle 3 du département dans un projet commun qui intègre une initiation à la programmation à travers l'utilisation d'un logiciel.

Leur proposer un moyen attractif de motiver leurs élèves en participant à un défi.

Faire découvrir le logiciel de langage de programmation Scratch.

Donner l'occasion aux enfants de mettre en œuvre la démarche scientifique de manière active à travers ce projet.

Quel mode de fonctionnement ?

Chaque enseignant sera libre d'organiser le défi dans sa classe selon les modalités qu'il aura défini en fonction des besoins de ses élèves et des moyens techniques disponibles.

Règlement

Article 1 : Le Groupe Départemental ERUN organise un défi programmation en 3 niveaux, en utilisant soit Scratch soit Scratch junior. Celui-ci a pour but de fédérer les équipes d'école et/ou collège autour d'un projet commun portant sur le développement du langage de programmation et sur sa mise en œuvre en classe.

Article 2 : Les équipes d'enseignants ont entière liberté pour organiser comme elles l'entendent la mise en œuvre du défi.

Article 3 : Les classes s'inscrivent au défi et essaient d'aller le plus loin possible, en prenant en compte les compétences des élèves et la progressivité du défi.

Article 4 : Chaque classe inscrite doit envoyer un seul programme par mail à l'ERUN de sa circonscription avant le lundi 25 mai 2020.

Organisation, calendrier

- *Septembre/ octobre* : information auprès des enseignants, inscriptions des classes avant le vendredi 27 septembre 2019, distribution de l'affiche du défi pour le lancer dans les classes.
- *Novembre à avril* : réalisation du défi dans les classes. Des rencontres seront mises en place entre enseignants pour d'éventuels échanges sur les choix des séquences de codage.
- **Pour le lundi 25 mai 2020** : retour du fichier .sb2 (Scratch) ou .mp4 (vidéo pour Scratch jr) de chaque classe à l'ERUN de circonscription.
- *Début juin 2020* : mise en ligne sur le site départemental TUIC des programmes réalisés par les classes et envoi des certificats de réussite du défi dans les classes.





2019 - 2020

Défi programmation de la Somme

CYCLE 2 & 3

Quelles actions possibles dans les circonscriptions ?

Mise en place de formations en circonscription pour la prise en main du langage de programmation et du logiciel Scratch / Scratch jr.

Mise en place d'une formation à distance « Programmation numérique : coder à l'école primaire ».

Organisation d'échanges et de rencontres en fonction du nombre de classes impliquées.

Mise en valeur des programmes réalisés par les classes.

Evaluation

Les indicateurs suivants permettront au Groupe Départemental ERUN d'évaluer ce projet :

- nombre de classes et d'écoles engagées dans le projet,
- bilan qualitatif du travail effectué : nombre de défis réalisés aux différents niveaux, quelle étape du niveau est validée par la classe, la complexité de l'écriture du programme (algorithme, boucle, ...).

L'évaluation du projet au sein de chaque classe participante sera effectuée à partir des compétences en mathématiques et des compétences des sciences et technologie travaillées selon le niveau de classe.

