



Teachers Learning Code : Atelier pour les éducateurs

Survol du jour | Notes du formateur

Aperçu des diapositives :

<https://ladieslearningcode.github.io/tlc-workshop-for-educators-FR/slides-fr.html>

Dossier de téléchargement (anglais) :

<https://drive.google.com/file/d/0B0D0LWVu-xHyNmW5Z3NLamLEd0k/view?usp=sharing>

ACTIVITÉ BRISE-GLACE : LE ROBOT [12 minutes]

- Dans le cadre de cette [activité hors ligne](#) (version française disponible), les apprenants en groupe de deux jouent le rôle du robot et du programmeur chacun à leur tour.
- Réflexion :
 - Quel rôle était le plus difficile?
 - Pourquoi?
 - Discutez des concepts appris et des changements à apporter à l'activité.
 - Remarque : Cette leçon est disponible sur teacherslearningcode.com et dans le guide (aussi en français) : <http://teacherslearningcode.com/assets/tlc-teacherguide-FRE.pdf>

ORDRE DU JOUR [3 minutes]

PRÉSENTATION [10 minutes]

- Pourquoi êtes-vous ici? Quels sont vos objectifs?
- Présentation des formateurs et des mentors
- Les objectifs de l'atelier

QU'EST-CE QUE TEACHERS LEARNING CODE? [15 minutes]

- Présentation de l'organisme
- Pourquoi ce programme a-t-il vu le jour?

- La clé de notre succès en programmation
- Pourquoi enseigner la programmation?
- Objectifs d'apprentissage
- Question de diversité
- Que comprend le programme?
- Pour qui ce programme est-il conçu?

OUTIL D'ENSEIGNEMENT : SCRATCH [60 minutes]

- Programmation en groupe avec Scratch
 - Indiquez les éléments principaux (lutins, scène, scripts) OU visionnez la vidéo d'introduction avec le groupe (en anglais)
 - Accordez 2 ou 3 minutes aux éducateurs afin que ceux-ci puissent relever quelques défis
 - Voir la [feuille de défis](#) pour obtenir de l'aide (disponible en français)
- Découvrir Scratch avec une leçon de Teachers Learning Code
 - Nous recommandons la leçon Peindre avec Gobo (déjà dans les diapositives)
 - Consultez le [corrigé](#) de la leçon Peindre avec Gobo
 - Il est aussi possible de remplacer cette activité par une autre leçon de <http://teacherslearningcode.com/fr>. Par exemple :
 - Paysages sonores de la faune
 - Projet initial : <https://scratch.mit.edu/projects/147165193/>
 - Tutoriel vidéo : https://youtu.be/o_IV16MlcW4 (en anglais)
 - Suivez les consignes de la [leçon](#) (en anglais), essayez des activités de prolongement et faites des variations avec les éducateurs.
- Abordez des concepts tels que :
 - La logique et le raisonnement (les événements, les boucles, les expressions conditionnelles)
 - Outil en ligne ou hors ligne (les deux sont gratuits)
 - Toutes les solutions sont bonnes en programmation. Les « vrais » développeurs résolvent un même problème de manières différentes.

DÉMONSTRATIONS + DISCUSSION [45 minutes]

- La moitié du groupe se déplace, l'autre moitié présente ce qu'elle a accompli.
 - Répétez la même activité en inversant les rôles.
- Discutez des obstacles rencontrés
 - Quels obstacles les élèves rencontreront-ils?
 - Apprentissage structuré ou par exploration?

- Encouragez la différenciation pédagogique selon les différents styles d'apprentissage.
- Activité de débogage
 - Accordez-leur du temps pour déboguer un ou deux projets.

DÎNER [60 minutes]

CRÉATION SUR LE WEB AVEC LES OUTILS MOZILLA WEBMAKING [30 minutes]

- Expliquez en quoi consistent le HTML et le CSS.
- Montrez-leur l'outil des lunettes à rayons X et faites-en un survol rapide (elles servent à « pirater » des sites Web).
- Montrez-leur Thimble et faites-en un survol rapide (il sert à remixer ou à créer des sites Web à partir de zéro).
- Invitez tout le monde à se connecter à cette adresse :
<https://thimble.mozilla.org/fr>

OUTIL D'ENSEIGNEMENT : LUNETTES À RAYONS X MOZILLA [30 minutes]

- Demandez aux éducateurs de faire un remue-méninge à propos de leur modèle ou idole (afin de collecter des informations).
- Réalisez l'activité [Profils de superhéros](#) (disponible en français).
 - Montrez-leur comment modifier du texte et remplacer une image par une autre trouvée sur Google.
 - Les éducateurs remixent leur propre profil de superhéros et le publient sur le Web.
 - Exemple : <http://thimbleprojects.org/HTTP/glccamp/135907> (en anglais)

PAUSE [10 minutes]

OUTIL D'ENSEIGNEMENT : MOZILLA THIMBLE [30 minutes]

- Demandez aux éducateurs de faire une petite recherche sur leur province préférée ou leur territoire préféré du Canada
- Réalisez l'activité [Tourisme](#) (disponible en français)
 - Remixez le projet HTML initial dans Mozilla Thimble.
 - Montrez-leur comment modifier des éléments de texte.
 - Montrez-leur comment intégrer une vidéo YouTube (Partager > Intégrer > Copier, copier et coller le code iframe dans le fichier HTML).
 - Invitez les éducateurs à remixer leur propre page.

- Exemple : <https://thimbleprojects.org/teacherslearningcode/353483/> (en anglais)
- Montrez-leur comment modifier des styles CSS, si le temps le permet.
Pour plus d'inspiration : <http://css.cool>
- Rappelez à tout le monde de renommer leur projet (en haut, à gauche) et de le publier.

DÉMONSTRATIONS + DISCUSSION [45 minutes]

- Demandez à des éducateurs de présenter leur profil de superhéros ou leur site Web de tourisme au groupe.
- Quels obstacles les élèves rencontreront-ils?
- Apprentissage structuré ou par l'exploration?
- Encouragez la différenciation pédagogique (le respect des différents styles d'apprentissage).

LA SUITE [10 minutes]

- Question au groupe : quelle est la prochaine étape, selon **vous**?
- Donnez-leur quelques idées.
- Distribuez quelques papillons adhésifs et des crayons.
- Demandez-leur d'écrire leur prochaine étape et de partager celle-ci avec leur voisin ou voisine.
- En conclusion, demandez-leur de coller leur papillon adhésif sur le mur.
Ainsi, ils pourront voir les idées des autres et être inspirés pour la suite des choses.
- MERCI!
- Sondage de rétroaction

Autres sujets de discussion / idées pour la séance de travail

- Discutez de l'évaluation.
 - Comment enregistrer, partager et soumettre son projet pour l'évaluation
 - Adresses URL individuelles dans Scratch et Mozilla Thimble
 - Compte pour enseignant dans Scratch
- Encouragez tout le monde à partager une notion qu'ils ont apprise.
- Séance de travail
 - Comment utiliser ces informations dans sa propre classe dès la semaine prochaine
 - Plan de leçon
 - « Discutez ensemble et je vous apporterai du soutien »