

# Si on codait...

Chaque début décembre, participez avec votre classe à l'*Heure du Code* et rejoignez des millions d'élèves de par le monde dans la découverte de la science informatique... *L'Heure du Code*, ce sont des applications en ligne pour tous les niveaux. Aucune compétence informatique préalable n'est requise, y compris pour les enseignant-e-s!

Stephanie Burton & Guillaume Bonvin,  
HEP Vaud & Centre Fritic Fribourg

**D**évelopper la compréhension des principes de base de l'informatique est devenu une priorité des systèmes éducatifs. Apprendre à coder permet à nos élèves de comprendre comment fonctionnent les objets et processus technologiques qui les entourent, de développer, en collaboration avec d'autres, leurs compétences en résolution de problème, leur raisonnement analytique et leur créativité. L'initiative *Hour of code* ambitionne de démystifier le monde de l'informatique en permettant aux élèves de s'initier, en une heure, aux rudiments de la programmation. Elle espère favoriser l'apprentissage de l'informatique, tout particulièrement pour les filles et les enfants de milieux défavorisés, et ouvrir ainsi les élèves à de nouvelles orientations professionnelles puisque plus de 90% des emplois à venir requièrent des compétences numériques.

Pour atteindre ces objectifs simples, mais ambitieux, plusieurs compagnies *tech* (telles que Microsoft, Google, Amazon, Apple, etc.), des fondations, des institutions tertiaires et des initiatives intergouvernementales ont uni leurs forces pour développer des applications ludiques de difficulté graduée qui, en une heure, guident les élèves, même débutants, pour réaliser un programme.

Ces applications intègrent des personnages connus des jeunes tels que *Angry Bird*, les héros de *Star Wars* ou de la *Reine des Neiges*. Chaque parcours de programmation (généralement en *Blockly*) est entrecoupé de clips vidéo de personnalités connues qui expliquent les opportunités offertes par l'informatique dans tous les domaines professionnels et artistiques.

Pour encourager la participation des classes fribourgeoises à cette initiative, nous avons testé plusieurs formules. En 2017, les classes pouvaient soit réaliser seules l'heure de code à partir des supports sélectionnés et préparés, soit faire intervenir une personne-ressource MITIC pour animer l'heure avec les élèves ou venir dans le *lab* du Centre Fritic pour des activités de

## Comment organiser la semaine du code dans son établissement ou sa classe?

Faites du *Heure du Code* une initiative d'établissement... créez l'émulation entre classes. Des affiches sont à disposition en téléchargement pour susciter la curiosité de vos élèves et de vos collègues. L'initiative peut aussi être l'occasion d'inviter des programmeurs professionnels pour entrer en dialogue avec les élèves.

## Quel équipement est nécessaire?

Vous pouvez vous joindre à l'initiative, quel que soit le matériel en votre possession. Les applications fonctionnent sur tous les appareils (ordi, tablettes, smartphones) et navigateurs. Des écouteurs sont indispensables. Si on manque d'équipement ou que la connexion internet est trop mauvaise, on peut aussi aborder les principes de base de l'informatique avec des activités débranchées, choisir les activités qui ne requièrent pas de connexion internet ou utiliser un vidéoprojecteur pour visionner ensemble les vidéos et résoudre les défis de programmation à tour de rôle.

robotique de base. Nous avons ainsi eu le plaisir d'accueillir plusieurs classes des cycles 1 et 2 pour poser les bases de la science informatique avec des robots BlueBot ou Thymio.

Cette année, nous avons choisi de former directement les enseignant-e-s et les personnes-ressources: les cours comprenaient la découverte de jeux débranchés, la sélection et le test de quelques applications en ligne et des ateliers de robotique BlueBot et Thymio pour approfondir la compréhension des concepts.

## Pour aller plus loin

Le site de *Hour of Code* avec l'accès à la base de données d'activités:  
<https://hourofcode.com/fr/learn>