Activité - Animer un atelier GleamCode

TOUTES LES FICHES

par Jonathan Smets • BSF Belgique

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

Découvrez comment utiliser GleamCode pour initier à la programmation par blocs dans des ateliers numériques créatifs.

Objectifs

Initier à la programmation par blocs

Matériel

– Ordinateurs avec Gleamcode et une connexion internet
– Vidéo projecteur conseillé
– Si nécessaire, version imprimée des tutoriels GleamCode

Compétences travaillées

Programmation par blocs
Orientation dans un repère orthonormé

Contenus utilisés

Gleamcode

Pré-requis

Savoir lire et écrire

WORKFLOW

1 Introduction à GleamCode

Gleamcode permet de générer des images à partir de code informatique « par bloc ». Comme dans Scratch, on programme en assemblant des blocs de code pré-créés, de façon à ne pas avoir besoin de savoir programmer à l'avance.

Pour accéder à GleamCode via navigateur, ça se fait ici :
https://www.code-decode.net/applications#GleamCode
Pour télécharger GleamCode et l'avoir sur son ordinateur, c'est ici :
https://www.code-decode.net/applications/gleamcode/telechargements

Rapidement présentation de l'interface :

- tout à droite, vous avez la zone remplis de points, ce sera la zone qui s'allumera pour afficher notre code
- tout à gauche, vous avez la partie « Blocs ». Vous avez les différentes rubriques contenants les blocs que vous utiliserez pour former votre code : Actions, Contrôles, Couleurs, etc.
- au centre, vous avez la zone de manipulation. C'est ici que vous viendrez construire votre code.

2 Préparation

Familiarisez-vous avec le logiciel en réalisant vous-même les activités. C'est le meilleur moyen pour comprendre comment il fonctionne, les obstacles ou petites astuces à connaître, et vous saurez plus facilement accompagner les apprenant-es durant l'atelier.

Définissez à l'avance l'**objectif** de la séance : est-ce qu'il s'agit de faire de la programmation par bloc pour la première fois, ou bien avez-vous un groupe qui s'y connaît déjà un peu ? Suivant les cas, **choisissez** une ou plusieurs activités "Tutoriel GleamCode".

Pour les groupes les plus avancés, vous pouvez aussi préparer des idées de dessin supplémentaires ou choisir un **thème** pour la séance qui leur donnera des idées de dessin.

3 Comment animer l'atelier

Durant l'atelier, vous devrez adopter la posture d'**accompagnant-e** : vous êtes là pour aider à chercher les réponses, pas pour les donner vous-même. Lorsque quelqu'un-e aura du mal avec une étape, ou obtiendra un résultat inattendu, prenez le réflexe de lui poser des questions pour engager le processus de résolution de problèmes, notamment :

– "qu'est-ce que tu veux obtenir comme résultat ?" (identifier le contexte)

– "qu'est-ce que tu as essayé.e, et comment ?" (identifier la démarche, les données)

– "quel est le problème rencontré ?" (identifier le problème)

– "par quoi le problème peut-il être causé ?" (identifier l'origine)

– "est-ce que tu as essayé.e de …" (guider vers une solution via des indices)

Encouragez l'**entraide** entre participant-es, ainsi que les plus avancé-es à aider les moins avancé-es.

4 Démarrer l'atelier

Expliquez bien au groupe que vous êtes là pour les **aider** à chercher, pas leur donner les réponses.

Communiquez clairement l'**objectif**, en soulignant qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, de bon ou de mauvais dessin. Tout le monde est là pour apprendre en s'amusant !

Présentez les **dessins** ou le thème choisis. Indiquez le **temps** disponible pour les réaliser.

Distribuez les ordinateurs le cas échéant, présentez l'interface du logiciel si nécessaire, donnez-leur le lien vers le tutoriel (ou une version imprimée) et laissez les participant-es démarrer l'activité. Chacun-e avancera à son **rythme**.

5 Finir l'atelier

Quand quelqu'un-e a **terminé** sa réalisation, iel peut aider les autres qui seraient

coincé-es, ou bien chercher comment modifier le dessin (changer les couleurs, changer la forme, faire une variante,…).

Si vous avez le temps, et qu'une partie du groupe a pu réaliser des variantes, prévoyez un moment de "**démo**" où chacun-e peut présenter, grâce au vidéo-projecteur, son dessin aux autres et expliquer comment son programme fonctionne.

6 Pour aller plus loin

Conseil médiation

Pour aller plus plus loin sur le sujet, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil "Algorithmes et langages de programmation"