

## Le projet "1,2,3... codez!" dans ma classe de CM2

Soumis par Anne Marie LEBRUN le mer, 01/06/2016 - 10:40

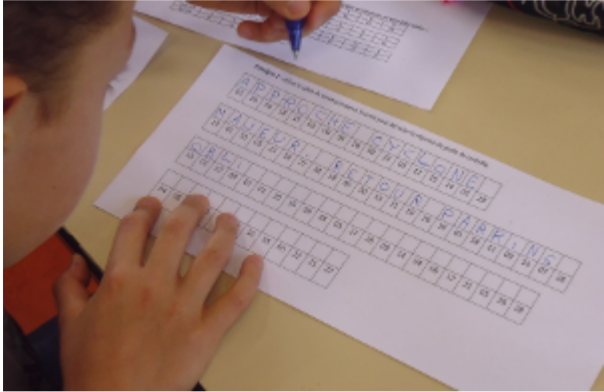
### Quel regard portiez-vous sur l'arrivée de l'informatique dans les programmes scolaires ?

Relativement à l'aise avec l'informatique, je n'éprouvais de réticence ni avant ni après le projet. Cependant, les obstacles que je rencontre limitent considérablement l'activité. Avec 12 postes pour une classe de 30 élèves, les trinômes ne fonctionnent pas de façon satisfaisante et constituer des demi-groupes n'est pas envisageable. Par ailleurs, la maintenance de la salle informatique est problématique et la disposition des postes ne permet pas une vision globale des écrans.

Je reste, néanmoins, convaincue de l'intérêt et de la nécessité de la démarche !

### Avez-vous facilement mis en œuvre les séances de "1, 2, 3...codez" ?

Les séances débranchées ont été facilement mises en œuvre en classe. Pour les séances en salle informatique, l'installation des logiciels en anticipation des séances a beaucoup aidé.



### Comment vos élèves ont-ils réagi ?

Les élèves (presque tous !) se sont montrés enthousiastes tout au long du projet car le sujet d'apprentissage était très nouveau et qu'il s'y greffait la perspective d'aller en salle informatique.

Les séances débranchées en salle de classe induisent aux élèves une posture d'apprenant « naturelle ». Le jeu de cartes a remporté un vif succès : des séances supplémentaires ont été plébiscitées !

Par contre, dès qu'ils se retrouvent en salle informatique, l'outil-même leur étant familier (ils ont tous des ordinateurs, des tablettes, des consoles de jeux) et ayant une connotation ludique, les élèves ont des difficultés à reprendre cette posture d'apprenant. Ils sont là pour jouer et non pour apprendre, chercher, essayer... la pensée magique régnait !

À la fin des séances, on peut estimer que les deux tiers de la classe étaient bien impliqués dans le projet. Le dernier tiers est essentiellement composé d'élèves « experts » en jeux vidéo qui ne voyaient pas l'intérêt de fabriquer un « petit jeu pacifique » alors qu'il existe déjà d'autres jeux, dans le commerce, qui les satisfont pleinement...

Je crois qu'il faudrait essayer d'inculquer très tôt que l'ordinateur est un outil de travail au même titre que le compas ou la calculatrice et qu'il est nécessaire d'apprendre à le « manipuler ».

Certains ont été ravis de découvrir « la face cachée » de leurs jeux vidéo ! Quant à avoir généré des vocations de programmeur, je ne me prononcerai pas !

En résumé, ce fut une belle expérience très enrichissante pour les élèves et pour moi !

Les élèves ont tous accès en ligne au fruit de leur travail.

*Anne-Marie Lebrun, enseignante en classe de CM2 à Bourg-la-Reine (92)*

Commentaires  
Aucun commentaire

Source URL: <https://www.fondation-lamap.org/fr/page/35699/le-projet-123-codez-dans-ma-classe-de-cm2>