

Le 24 novembre 2016

470 élèves de CM2 initiés à la programmation informatique par des étudiants

La quasi-totalité des élèves de CM2 des écoles villeneuvoises vont découvrir la programmation grâce à la mobilisation d'étudiants en informatique. Baptisée Ch'ticode, l'ASTEP* mise en place pour la seconde année consécutive par le département informatique de l'IUT A (Université de Lille sciences et technologies) en collaboration avec la Maison pour la Science en Nord-Pas de Calais pour la seconde année consécutive a donné la possibilité en 2015, à 13 écoles de Villeneuve d'Ascq, soit 260 élèves de bénéficier de cette activité. Cette année, la quasi totalité des élèves de CM2 des écoles villeneuvoises est impliquée dans cette action soit 470 élèves. [Lire la suite](#)

Venez à la rencontre des Ch'ticodeurs

Les samedi 26/11 et 03/12 de 9h à 10h, sept classes seront présentes à l'IUT A. Vous assisterez à une séance d'initiation à la programmation basée sur un jeu de plateau, des tablettes et des activités sur ordinateurs.

Contact : Yann Secq - T 03 59 63 22 37 - Yann.Secq@univ-lille1.fr

Sensibiliser les élèves à la pensée informatique

L'action de médiation scientifique en informatique Ch'ticode, vise à démystifier l'ordinateur et à sensibiliser les élèves de CM1/CM2 à la pensée informatique. Menée tous les samedis matin de novembre 2016 à janvier 2017, cette activité développe une approche ludique amenant les élèves à découvrir les bases de l'algorithmique en étant encadrés par des étudiants de deuxième année du DUT Informatique.

Faire appel à des jeux pour découvrir des notions fondamentales de la programmation

La progression pédagogique est structurée en trois étapes afin d'appréhender progressivement les notions fondamentales de la programmation :

- Première étape : des équipes de 4 élèves utilisent un jeu de société visant à déplacer un personnage pour découvrir les premières notions fondamentales de l'algorithmique (notions d'instruction, de séquence, de répétition et d'exécution).
- Deuxième étape : on renforce les notions découverte par l'usage de logiciels sur tablette. Cette étape est réalisée cette fois en binôme.
- Troisième étape : les élèves passent à des langages de programmation, d'abord graphiques, puis textuels. Cette dernière étape réalisée seule sur un ordinateur initie les élèves au langage python en créant des dessins de plus en plus complexes.

Un partenariat fructueux pour un élargissement du champ d'action

Ce dispositif fait suite à une action de formation territoriale à destination des professeurs des écoles menée dans le cadre de la Maison pour la Science en Nord-Pas de Calais. Le passage à l'échelle de cette action n'aurait pu se réaliser sans un partenariat fructueux entre le Rectorat, la municipalité de Villeneuve d'Ascq, la Maison pour la Science, l'ESPE et l'Université de Lille.

Cette action entre soit dans le cadre scolaire (13 écoles, 17 classes, soit environ 400 élèves, 100 étudiants, 13 professeurs des écoles et 5 universitaires) soit dans les temps périscolaires notamment à travers l'implication de 7 étudiants de licence 3 qui interviennent en tant qu'animateurs dans 7 écoles proches du campus (soit environ 65 élèves).

**Action d'accompagnement en Sciences et Technologies à l'Ecole Primaire*

Très cordialement



Cyrielle Chlon

Chargée de communication / Relations presse

Université de Lille - Sciences et Technologies
cyrielle.chlon@univ-lille1.fr | www.univ-lille1.fr
Communication - Bât. A3 - 59655 Villeneuve d'Ascq
Tél. +33 (0)3 20 43 65 82