

# Table des matières

Organisation du colloque .....	13
--------------------------------	----

## Conférences invitées

PIERRE DILLENBOURG Pensée computationnelle : Pour un néopapertisme durable car sceptique .....	17
--	----

MARINA UMASCHI BERS La programmation en tant que place de jeu développementale : la pensée informatique et la robotique dans la petite enfance .....	21
--	----

IVAN KALAŠ La programmation à l'école primaire : De Papert à la nouvelle informatique .....	23
---	----

## Articles

### *I. Au cœur de la discipline Informatique*

YANNIS DELMAS-RIGOUTSOS Proposition de structuration historique des concepts de la pensée informatique fondamentale .....	31
---	----

JULIE HENRY, ALYSON HERNALESTEEN, BRUNO DUMAS & ANNE-SOPHIE COLLARD Que signifie éduquer au numérique ? Pour une approche interdisciplinaire .....	61
---	----

FRÉDÉRIC DROUILLON

Regard littéraire sur la programmation comprise comme une écriture ..... 83

## *II. Formation des enseignant·e·s et enjeux institutionnels*

ISABELLE DEBLED-RENNESON, PHILIPPE FÉVOTTE,

MONIQUE GRANDBASTIEN, DAVID LANGLOIS & HÉLÈNE TANOÏ

La formation des professeurs de la spécialité ISN dans l'Académie

de Nancy-Metz : Récit et analyse de six ans d'expérience ..... 99

FRÉDÉRIQUE CHESSEL LAZZAROTTO

Former à la programmation en primaire, une form'action :

Robots d'Evian 2015–2018 ..... 117

JULIE HENRY & ANNE SMAL

« Et si demain je devais enseigner l'informatique ? »

Le cas des enseignants de Belgique francophone ..... 129

FLORENT TASSO & MONIQUE OUASSA KOUARO

Intégration de l'enseignement de l'informatique dans

les établissements d'enseignement secondaire du Bénin ..... 151

## *III. Quels enseignements, avec quels outils ?*

SYLVIE TISSOT & MIREILLE BÉTRANCOURT

La formation des nouveaux étudiants à l'usage des TIC :

méthode des invariants ou apprentissage des procédures ? ..... 167

CHRISTELLE PAUTY-COMBEMOREL

Utilisation d'un jeu vidéo dans le cadre de l'enseignement

des SVT : le cas de Minetest ..... 187

BÉATRICE DROT-DELANGE & FRANÇOISE TORT Concours Castor, ressource pédagogique pour l'enseignement de l'informatique ? Étude exploratoire auprès d'enseignants .....	199
DIMITRI RACORDON & DIDIER BUCHS Démystifier les concepts informatiques par l'expérimentation .....	219
SANDRA NOGRY Comment apprennent les élèves au cours d'une séquence de robotique éducative en classe de CP ? .....	235
THIBAUT DESPREZ, STÉPHANIE NOIRPOUDRE, THÉO SEGONDS, DAMIEN CASELLI, DIDIER ROY & PIERRE-YVES OUDEYER Poppy Ergo Jr : un kit robotique au cœur du dispositif Poppy Éducation .....	245
THIERRY KARSENTI & JULIEN BUGMANN Un robot humanoïde pour enseigner la programmation : une recherche exploratoire auprès d'élèves ayant des difficultés d'apprentissage .....	257
PATRICE FRISON, MONCEF DAUD & MICHEL ADAM Transition didactique de l'activité débranchée à la programmation avec AlgoTouch .....	273
CHRYSSA TSOURAPI, VASSILIS KOMIS & GEORGES-LOUIS BARON L'étayage des enseignants de l'école maternelle au cours des activités de programmation avec le logiciel ScratchJr .....	291
SÉVASTIANI TOULOUPAKI, GEORGES-LOUIS BARON & VASSILIS KOMIS Un apprentissage de la programmation dès l'école primaire : le concept de message sur ScratchJr .....	303
ÉTIENNE VANDEPUT & JULIE HENRY Apprendre à programmer Comment les enseignants justifient-ils le choix d'un outil didactique ? .....	325
Index des auteur·e·s .....	343

