

<https://montivilliers.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article283>



Apprendre à coder sans pré-requis

- Numérique - Tutoriels -

Date de mise en ligne : vendredi 27 mars 2020

Copyright © Circonscription de Montivilliers - Tous droits réservés

Apprendre à coder (sans pré-requis)

[Coder avec des blocs : Le MENU](#)

-[Labyrinthe](#) ([tutoriel en vidéo](#))

Déplacer un robot dans un labyrinthe !

-[Tortue](#) ([tutoriel en vidéo](#))

Dessiner avec une tortue...

-[Simulateur de robot](#) ([tutoriel en vidéo](#))

Programmer un robot suiveur de ligne.

-[Snap !](#) ([tutoriel](#))

Programmer avec des blocs des saynettes, des histoires, etc. Faites parler vos personnages !

Programmes 2016 :

Mathématiques, cycle 2 : "[...] Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.[...] Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran. [...]"

Sciences et technologie, cycle 3 : "[...] notions d'algorithmes, les objets programmables.[...] Les élèves découvrent l'algorithme en utilisant des logiciels d'applications visuelles et ludiques. [...]"

Mathématiques, cycle 3 : "[...] (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations - Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran. *Situations donnant lieu à des repérages dans l'espace ou à la description, au codage ou au décodage de déplacements. [...] des logiciels d'initiation à la programmation..."