https://le-neubourg.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article327

ACADÉMIE DE NORMANDIE
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de l'Eure

Circonscription Le Neubourg

Travailler le codage et la programmation en classe

- RESSOURCES PEDAGOGIQUES - Numérique pédagogique : outils et ressources pour la classe - Mathématiques -

Date de mise en ligne : mercredi 11 janvier 2023

Copyright © Circonscription du Neubourg - Tous droits réservés

Cet article vous propose des ressources numériques pour travailler la programmation et le codage avec vos élèves.

Vous trouverez des activités à mener en classe avec des élèves des trois cycles.

- 1, 2, 3, codez : Le projet « 1, 2, 3… codez ! » vise à initier élèves et enseignants aux sciences informatiques, **de la maternelle au collège**. Il propose à la fois des activités branchées (nécessitant un ordinateur, une tablette ou un robot) permettant d'introduire les bases de la programmation et des activités débranchées (informatique sans ordinateur) permettant d'aborder des concepts de base de la science informatique (algorithme, langage, représentation de l'information…). Ces activités sont organisées en progressions clés en main, propres à chaque cycle, mettant en avant une approche pluridisciplinaire et une pédagogie active telle que la démarche d'investigation ou la démarche de projet.
- Facilacoder : Facilacoder est un site construit et alimenté par l'équipe des formateurs numériques de Meurthe et Moselle. Ce site propose des défis aux élèves autour de la programmation afin de leur permettre d'acquérir les bases indispensables du socle commun.
  Les activités proposées permettent de travailler les compétences liées à la programmation aux **cycles 1, 2 et 3**.
- Le codage enchanté : Produite et diffusée par l'association PragmaTICE, Le Codage Enchanté est une application Web multiplateforme, gratuite, compatible avec tous les navigateurs récents, sans publicité ni compte à créer, destinée à l'école primaire (**maternelle et élémentaire**).
  Composée de 5 modules paramétrables pour différencier les apprentissages, elle permet de coder ou décoder des déplacements sur quadrillage, afin de construire ses propres parcours scénarisés à l'aide des pictogrammes fournis, de créer des albums multimédia (consultables à la manière de Narramus), de dessiner, tout en s'initiant à l'algorithmie.
- Ressources et activités pour utiliser les beebots : Ce guide interactif a pour objectif de faciliter la prise en main du robot BeeBot par les professeurs des écoles. Il agrège et classe de très nombreuses ressources mais aussi et surtout des propositions d'activités pour la classe.

+ de nombreuses ressources sur le site Prim à bord (n'hésitez pas à utiliser le moteur de recherche du site !)

Copyright © Circonscription du Neubourg