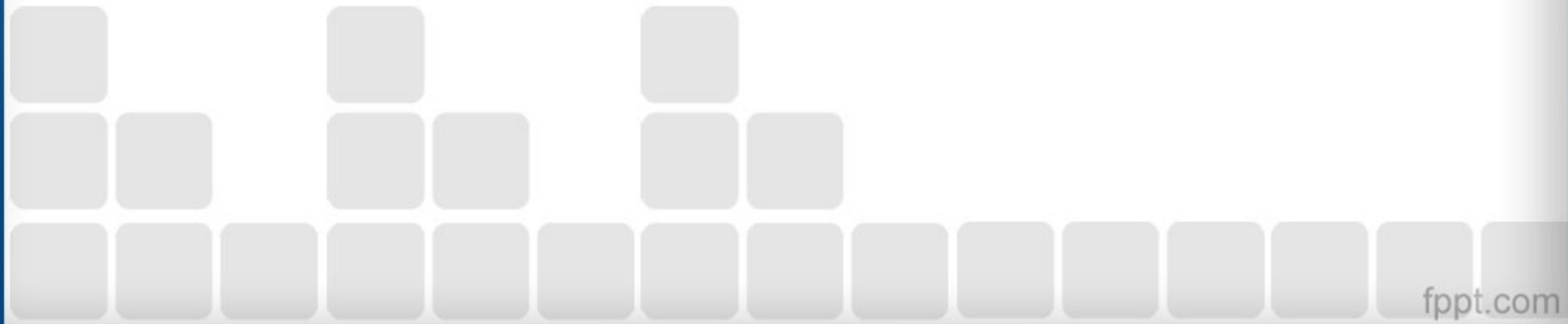


Animation pédagogique  
Circonscription de Beaune

# Mathématiques au cycle 3

Atelier Programmation  
S. MARET – ERUN Beaune



# 1. Programmer, c'est quoi ?

Observer – Coopérer – Analyser  
Échanger – Déduire – Anticiper

Référentiel de compétences numériques

# 1. Programmer, c'est quoi ?

---

C'EST QUOI LE  
CODE INFORMATIQUE



Manon, 10 ans

SCÉNARIO : ANNABELLE FATI

DESSIN : JACQUES AZAM

france.tv

# 1. Programmer, comment ?



algorithme  
déplacements absolus / relatifs  
démarche scientifique



avec ordinateur

logiciel Tuxbot  
site Run Marco  
Scratch (en ligne ou sur l'ordi)

## 2. Programmer, comment ?



avec tablette

appli Scratch Junior  
Réseau Canopé Yvelines







avec robot

- prêt Thymio de circonscription
  - prêt Classe Robots
- 2018 : ulis C3 ec. Champagne
- article présentation classes
  - article production finale

# Ressources

- Eduscol : doc accompagnement  
Initiation à la programmation C2&3
- La Main à la Pâte :  
<http://www.fondation-lamap.org/fr/123codez>

activités débranchées		activités branchées	
			
sans ordinateur	avec ordinateur	avec tablette	avec robot

- Académie de Dijon :  
<http://numerique21.ac-dijon.fr/>  
<http://classes-robots.wp.ac-dijon.fr/>
- Académie Besançon :  
<http://canope.ac-besancon.fr/codeetrobots/robots/>