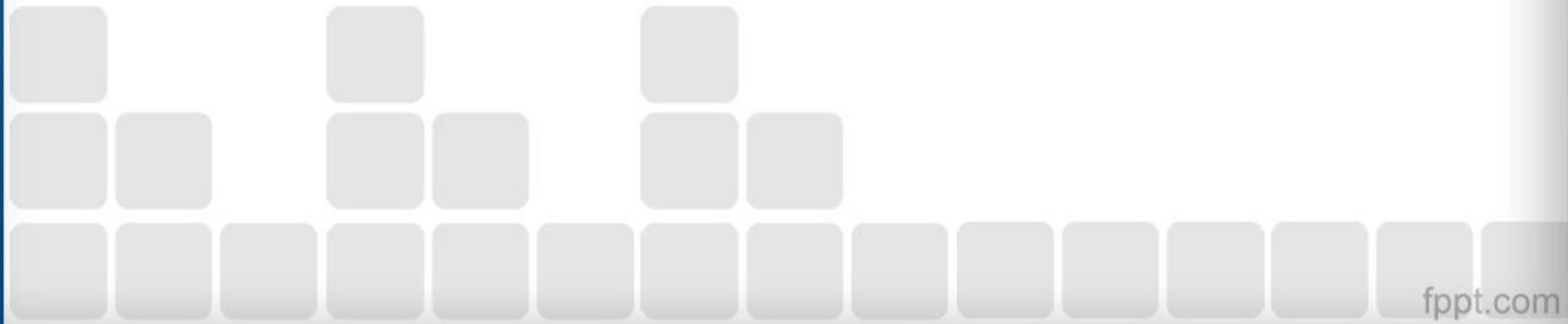


Animation pédagogique
Circonscription de Beaune

Mathématiques au cycle 3

Atelier Programmation
S. MARET – ERUN Beaune



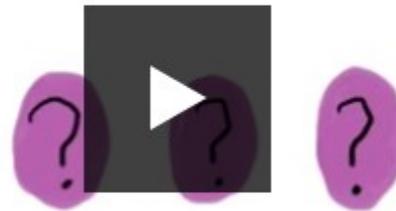
1. Programmer, c'est quoi ?

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/>