Apprentissage du code informatique au cycle 3

publié le 04/01/2018

Descriptif :

Ce document et le site qui lui est associé (https://cerp-lechapus.net/defis_programmation/) propose 13 activités progressives qui permettent d'aborder ce nouveau domaine des programmes 2016.

A l'école primaire, les élèves découvrent l'informatique à travers l'utilisation de logiciels existants qui permettent d'effectuer des tâches précises : recherche sur Internet, envoi de courriers électroniques, rédaction de textes, etc. Cet apprentissage conduit peu à peu à la maîtrise des compétences répertoriées dans le B2i, reprises dans la compétence 4 du socle commun.
Les programmes de 2016 ont ajouté l'apprentissage du code informatique et les algorithmes.

Ce document joint et le site qui lui est associé (Défis-Programmation du Chapus) propose 13 activités progressives qui permettent d'aborder ces domaines tout en mobilisant de nombreuses compétences en mathématique et en lecture.

Document joint

Défis-programmation (PDF de 2.8 Mo)

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.