Espace pédagogique de l'académie de Poitiers > Pédagogie - Direction des services départementaux de l'éducation nationale de Charente-Maritime > Enseigner > Usages du numérique > Ressources pour la classe https://ww2.ac-poitiers.fr/dsden17-pedagogie/spip.php?article1229 - Auteur: Christian Vinent



## 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.

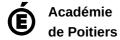
Les programmes de 2016 ont ajouté l'apprentissage du code informatique et les algorithmes.

Ce document joint et le site qui lui est associé (Défis-Programmation du Chapus (27) 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)



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.