



Code à l'école et au collège : des ressources

publié le 31/08/2016 - mis à jour le 31/01/2019

Descriptif :

Modules d'apprentissage, jeux et activités pour les éducateurs et pour les jeunes.

Des activités pour faciliter l'apprentissage de la programmation "codage" à l'école et au collège.



Déclick propose une plateforme proposant des contenus interactifs pour accompagner les enseignants dans le traitement de la programmation informatique et la construction des notions algorithmie dès la rentrée 2016, en lien avec les projets de programmes cycle 3 et cycle 4 (Chef de file association Colombus) - partenariat avec l'association France IOI, en charge du concours Castor, mais aussi avec les autres porteurs de projets pour favoriser les complémentarités et garantir la diffusion la plus large possible de la culture numérique.

► **D-Clics numériques** - séances 4 à 7 (cycle 3, entraîne notamment à l'usage d'un clavier),

Class'Code (nom initial MAAISoN) consiste à fédérer les acteurs et former des intervenants, grâce à une plate-forme d'apprentissage diffusant un contenu du type "MOOC" tutoré. Il engage à maîtriser la pensée informatique pour la transmettre (chef de file : Inria).



D-Clics numériques (nom initial Déclics du numérique) est un projet d'éducation active auprès d'enfants de 8 à 14 ans, proposant également des formations courtes adaptées aux enseignants et aux animateurs des collectivités et des associations gestionnaires de structures de loisirs périscolaires, ainsi que des actions

d'accompagnement et de diffusion des outils, en particulier dans le cadre des nouveaux rythmes scolaires (Chef de file : Ligue de l'Enseignement).

École du code (nom initial Code-Décode) vise à initier et sensibiliser les enfants de primaire (dans un cadre périscolaire) et du collège (dans le cadre scolaire) à la programmation, la littératie numérique et la culture code (Chef de file : Bibliothèque sans frontière)



DataDecode est l'une de ces applications ludiques développée dans le cadre du projet qui s'adresse à tous les jeunes de 9 à 14 ans, aux enseignants et aux animateurs qui souhaitent organiser des ateliers code ou aborder autrement certaines notions de français.

Pour pouvoir utiliser cette application produite par Tralalere, il est nécessaire de procéder à l'ouverture d'un compte. Cette création permet de disposer d'un véritable tableau de bord et d'un suivi de l'activité de l'utilisateur inscrit.

123 codez : Avec une approche pluridisciplinaire, des activités branchées et débranchées proposées par la fondation Lamap ("la Main à la pâte"). De la maternelle au collège inclus.



1,2,3... CODEZ !

Lien complémentaire

👉 **Scratch et Snap !**, outils utilisables en classe, présentés sur le site de mathématiques