

## Initiation à la programmation

### Annexe 3 : Deux sites pour programmer

#### Code.org

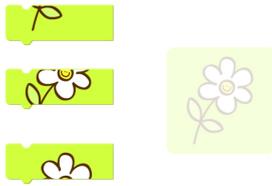
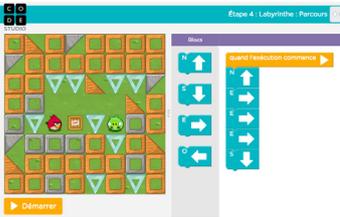
Le site Code.org est un site dédié à la programmation visuelle sur ordinateur. Le site propose de nombreuses activités de codage avec une progressivité souvent bien pensée ; il permet de couvrir la totalité des objectifs des cycles 2 et 3 et de les approfondir.

Les élèves doivent être conscients que les univers familiers – jeux vidéo, dessins animés... – qu'ils pourront retrouver s'expliquent par la politique de mécénat/communication adoptée par des entreprises privées.

Cet avertissement posé, ce site propose des activités intéressantes pour lesquelles une réelle progressivité est mise en avant :

- activités débranchées ;
- premiers exercices pour des élèves ayant besoin de travailler la motricité fine, le maniement de la souris, par assemblage de blocs ;
- activités de déplacements absolus puis relatifs ;
- utilisation de répétitions et de tests ;
- tracé de figures de plus en plus complexes.

Voici quelques exemples pour des assemblages et déplacements :

<p><b>Assemblages de blocs</b></p>	
<p><b>Déplacements absolus : nord/sud/est/ouest</b></p>	
<p><b>Déplacements relatifs : gauche/droite</b></p>	

Retrouvez Éduscol sur



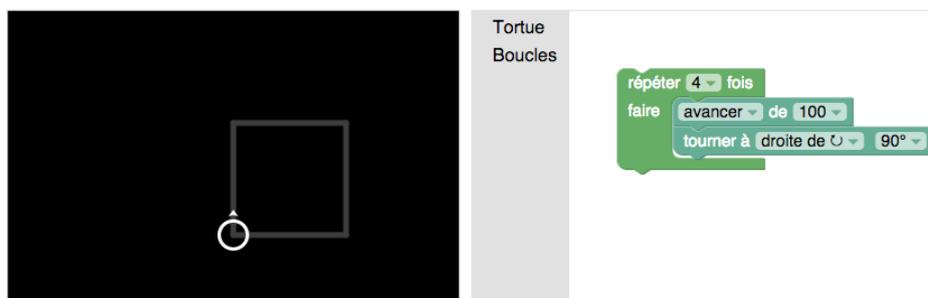
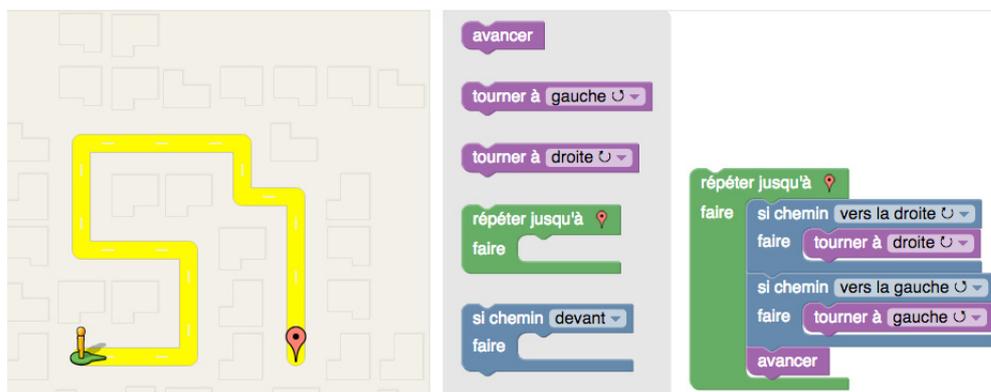
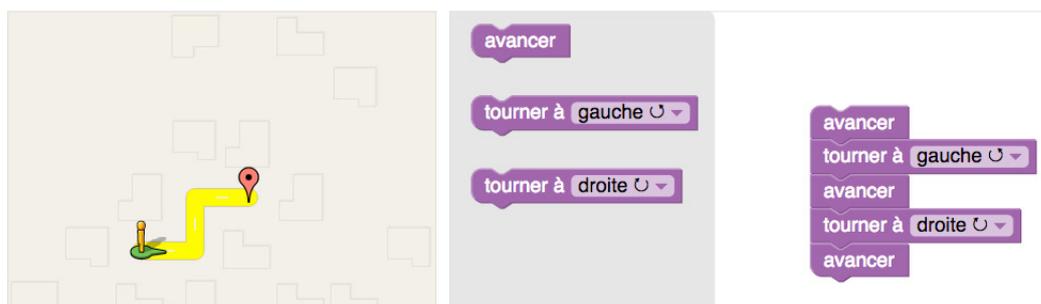
Il est possible de créer un espace pour un groupe d'élèves et de suivre les tentatives et progrès.

## Blockly games

Cette initiative de l'entreprise Google permet notamment de familiariser les élèves avec la programmation de déplacements et de tracés avec ou sans répétitions et tests.



On travaille avec des labyrinthes de plus en plus compliqués ; on introduit progressivement boucles et tests. Avec le mode Tortue, on travaille les tracés de figures.



Retrouvez Éduscol sur

