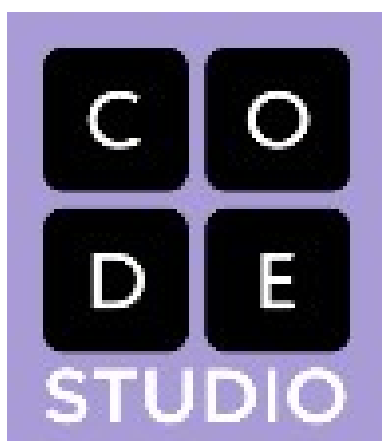


<https://lyon3.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article598>

Code.org pour découvrir la programmation

- Les écoles et dispositifs de la circonscription - Les écoles - 30 - Ecole primaire Aimé Césaire -



Publication date: dimanche 29 mai 2016

Copyright © Circonscription Lyon 3 - Tous droits réservés

Code.org est un groupement non-lucratif ayant pour but de promouvoir l'accès à la programmation à tous les élèves du monde, spécialement les filles et les gens de couleur qui ont traditionnellement moins l'opportunité d'accéder à une éducation spécialisée.



Il est soutenu et financé par les plus grands groupes informatiques du monde ainsi que par des personnalités telles que Malala Yousafzai, prix Nobel de la paix.



Ce site internet permet aux élèves de découvrir le code, ou algorithmie, à l'aide d'exercices ludiques suivant une progression rigoureuse et intelligente. Sont abordés les déplacements et les tracés, puis les boucles, les instructions conditionnelles, et enfin les fonctions. Donc attention à bien respecter l'âge indiqué par le site pour choisir la série d'exercices adaptée à l'élève !

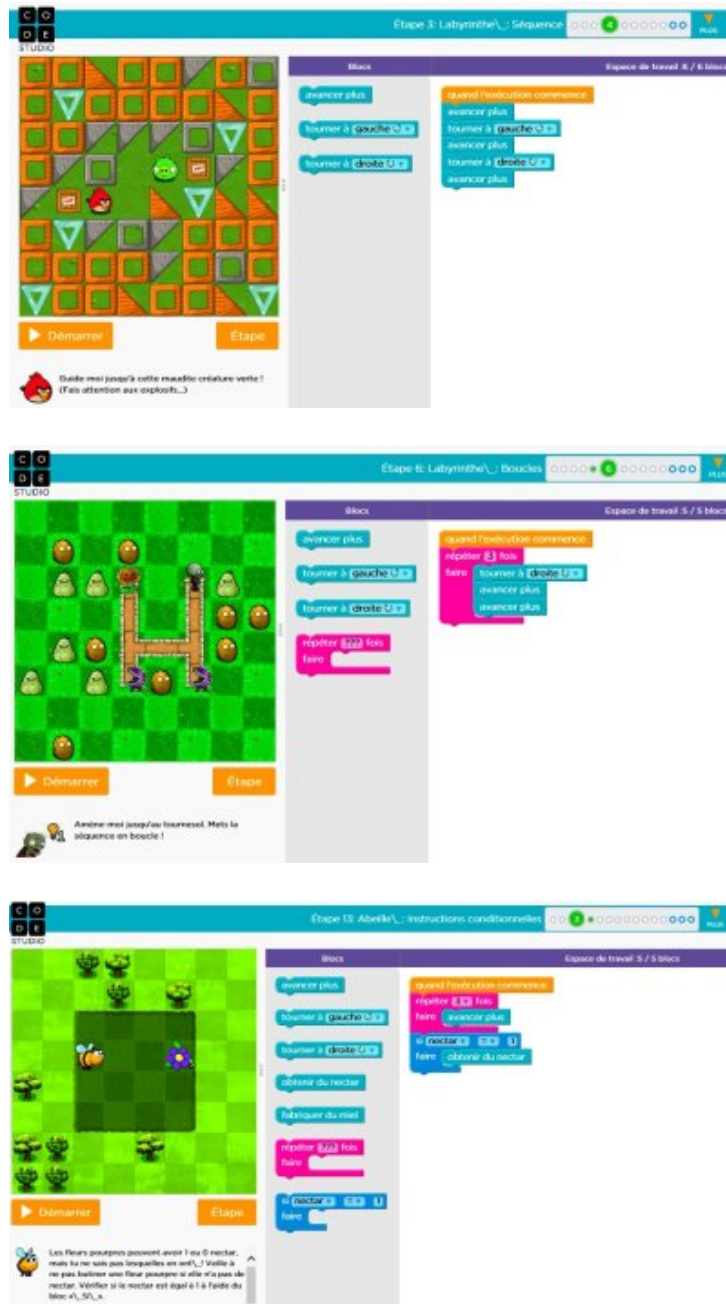


**11,151,730,618 LIGNES DE CODE
ÉCRITES PAR 11 MILLIONS D'ÉLÈVES**
Code Studio héberge les cours en ligne créés par Code.org

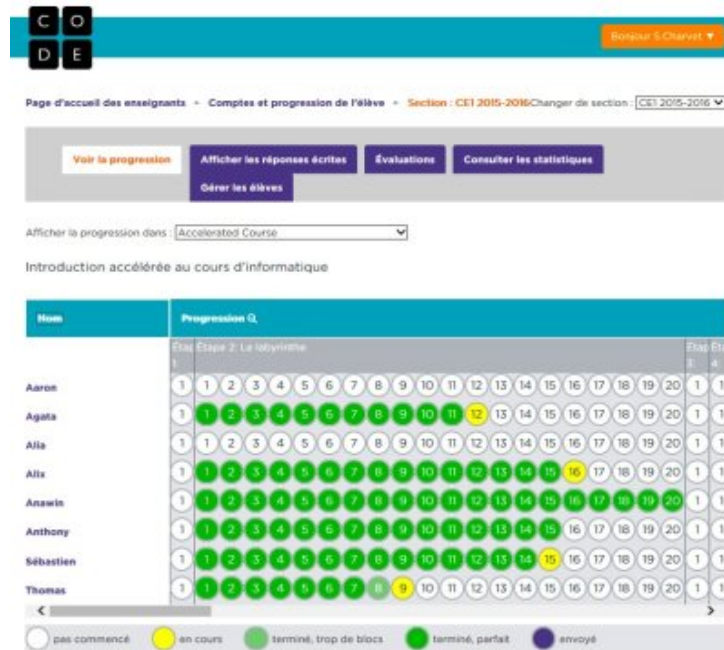
20 heures de cours sur
les Fondamentaux de l'informatique (tout âge)

 Cours 1 Commencer par le Cours 1 pour les jeunes lecteurs. De 4 à 6 ans	 Cours 2 Commencer avec le Cours 2 pour les élèves qui savent lire. De 6 à 10 ans	 Cours 3 Le Cours 3 fait suite au Cours 2. De 8 à 10 ans	 Cours 4 Les élèves qui prennent le Cours 4 doivent déjà avoir suivi les Cours 2 et 3. De 10 à 18 ans
 Cours accéléré Apprendre les fondamentaux de l'informatique avec une version accélérée des cours 3 à 4. De 10 à 18 ans		 Leçons en mode "d..." Si vous n'avez pas d'ordinateur, essayez ces leçons en mode "déconnecté" dans un ordinateur. 6 ans et plus	

Le langage utilisé sur tout le site est Blockly, langage graphique exempt d'erreur de syntaxe, similaire à celui utilisé par Scratch. Cependant, à la différence de Scratch qui permet de concevoir des applications, Code.org est une bibliothèque d'exercices. Il me semble donc mieux adapté pour une première approche de la programmation (cycle 2), avant d'attaquer la création de jeux avec Scratch (cycle 3).



Enfin, et c'est peut-être le plus intéressant, Code.org permet à un enseignant de créer gratuitement un compte pour sa classe afin d'inscrire sa liste d'élèves. Grâce à cela, les élèves démarrent leur session de programmation sous Code.org et avancent à leur rythme, leur progression étant enregistrée automatiquement. L'enseignant surveille la progression sur sa session et intervient quand un exercice a été mal réussi (couleur différente), par exemple quand une boucle n'a pas été utilisée et que l'exercice a été réussi mais en utilisant trop de blocs.



S. Charvet