

Planète Code



3. CRÉATION DE CONTENUS

<p>CRCN</p>	<p>Compétence 3.4 : Programmer. Niveau 1 : Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples. Niveau 2 : Réaliser un programme simple</p>
<p>Cycles</p>	<p>2 et 3</p>
<p>Dominantes disciplinaires - Attendus</p>	<p>MATHÉMATIQUES - ESPACE ET GÉOMÉTRIE Cycle 2 : (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations - Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire. - Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran Cycle 3 : (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations - Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers. - Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.</p>
<p>Description</p>	<p>Ces activités s'adressent aux élèves de cycle 2 ou 3 n'ayant jamais abordé la programmation en classe. Elles sont dites « débranchées », au sens où elles ne nécessitent pas de matériel informatique (ordinateurs, tablettes, robots, etc.). Pour les classes qui souhaiteraient aller plus loin, si elles sont équipées d'ordinateurs ou de tablettes, des activités de prolongement « branchées » sont proposées.</p> <div data-bbox="679 1397 1145 1738" style="text-align: center;">  </div> <p>https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/contenus-associes-activites-pedagogiques-N-18069-29384.pdf</p> <p>➤ le lien d'accès à TuxBot indiqué dans le document n'est plus valable, l'accès se fait dorénavant par le lien suivant : http://numerique53.ac-nantes.fr/ressources/tuxbot/index.php</p>