

Découverte de l'informatique

Dans le cadre de l'**initiation à l'informatique** prévue dans les nouveaux programmes du cycle 2, nous avons réalisé trois séances autour de la thématique de la *programmation d'un vaisseau devant sortir d'un labyrinthe*. En plus de transmettre quelques éléments de **culture générale numérique**, et de travailler la **spatialisation**, ces séances ont été l'occasion de se concentrer sur la **démarche** de résolution d'un problème par l'écriture d'un programme :

1. Prendre du recul sur le problème pour imaginer une solution (*ici, une ligne brisée désignant un chemin menant à la sortie*)
2. Développer la solution imaginée (*ici, convertir une solution abstraite en une séquence d'instructions*)
3. Apprendre à toujours vérifier ce que l'on a écrit (*ici, exécuter son programme*)

Pour faire suite à cette découverte (faite sans ordinateur) et si votre enfant souhaite aller plus loin, alors voici quelques pistes de jeux éducatifs permettant d'approfondir le travail à la maison :

- **Applications & sites web :**

- TuxBot
<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php>

- Studio code

<https://studio.code.org/hoc/1>

- Scratch

<https://scratch.mit.edu/>

- Jeux programmables par blocs

<https://blockly-games.appspot.com/>

- **Livres :**

- « J'apprends à programmer tout seul ! – Une initiation ludique au code »
- « 1, 2, 3... codez !! »

- **Robots programmables :**

- Jack la souris robot
- Beebot

Découverte de l'informatique

Dans le cadre de l'**initiation à l'informatique** prévue dans les nouveaux programmes du cycle 2, nous avons réalisé trois séances autour de la thématique de la *programmation d'un vaisseau devant sortir d'un labyrinthe*. En plus de transmettre quelques éléments de **culture générale numérique**, et de travailler la **spatialisation**, ces séances ont été l'occasion de se concentrer sur la **démarche** de résolution d'un problème par l'écriture d'un programme :

4. Prendre du recul sur le problème pour imaginer une solution (*ici, une ligne brisée désignant un chemin menant à la sortie*)
5. Développer la solution imaginée (*ici, convertir une solution abstraite en une séquence d'instructions*)
6. Apprendre à toujours vérifier ce que l'on a écrit (*ici, exécuter son programme*)

Pour faire suite à cette découverte (faite sans ordinateur) et si votre enfant souhaite aller plus loin, alors voici quelques pistes de jeux éducatifs permettant d'approfondir le travail à la maison :

- **Applications & sites web :**

- TuxBot
<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php>

- Studio code

<https://studio.code.org/hoc/1>

- Scratch

<https://scratch.mit.edu/>

- Jeux programmables par blocs

<https://blockly-games.appspot.com/>

- **Livres :**

- « J'apprends à programmer tout seul ! – Une initiation ludique au code »
- « 1, 2, 3... codez !! »

- **Robots programmables :**

- Jack la souris robot
- Beebot