

# Initiation à la programmation sur Code.org avec les CM2

Dans le cadre d'un projet de programmation d'un robot visant l'exploration d'un terrain inconnu, des séances d'initiation à la programmation ont été proposées aux élèves par l'intermédiaire du site [www.code.org](http://www.code.org).

L'inscription/connexion n'est pas obligatoire et permet d'explorer les différents modules et à chaque élève de progresser à son rythme. Les modules vont de la petite section de maternelle au lycée, l'hétérogénéité des niveaux en informatique et en logique peut donc facilement être prise en compte.

Des activités manuelles sont également proposées en introduction aux différentes séquences.

Les élèves sont invités à utiliser les compétences acquises dans des activités ludiques autour de jeux qu'ils connaissent déjà et suscitent leur motivation (minecraft, ...)

## Cours 3

Le cours 3 s'adresse aux élèves qui ont suivi le cours 2. Les élèves vont approfondir les concepts de programmation vus dans les cours précédents pour résoudre des problèmes plus complexes. À la fin de ce cours, les élèves pourront créer des histoires interactives et des jeux qu'ils pourront partager avec leurs amis. Recommandé pour les CM1-CM2 (8-10 ans).



Nom de la Leçon	Progression
1. Algorithmique	Activité manuelle 1 2
2. Labyrinthe	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
3. Artiste	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
4. Vitraux fonctionnels	Activité manuelle 1 2
5. Artiste: Fonctions	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6. Abeille: Fonctions	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
7. Abeille: Instructions conditionnelles	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
8. Labyrinthe: Instructions conditionnelles	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
9. Écriture de chansons	Activité manuelle 1
10. Course de Dés	Activité manuelle 1 2
11. Artiste: Boucles imbriquées	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

