

Pour apprendre, l'élève peut



Programmer, coder

Types d'activité	Domaines d'apprentissage	CYCLES	Situations et organisations pédagogiques	Outils numériques, applications	Support numérique	Conseils
Programmer les déplacements d'un personnage sur un écran	Mathématiques : Espace et géométrie	TOUS	Concevoir une courte animation ou les personnages se déplacent et interagissent.	Application Scratch Junior	Tablettes	
		2 et 3	Créer et animer des histoires interactives avec des personnages.	Logiciel Scratch Application en ligne https://www.code-decode.net/ Application Run Marco	Ordinateurs ou tablettes	
Programmer les déplacements d'un robot	Mathématiques : Espace et géométrie	2 et 3	Construire des modèles de mécanismes ou d'animaux. Programmer simplement leurs actions et comportements. Apprendre le fonctionnement des capteurs et moteurs.	Valise robot Lego WeDo 2.0 Application Lego WeDo 2.0	Tablettes	
			Concevoir les déplacements d'un robot et les programmer avec l'application Scratch.	Robot Thymio 2 Logiciel Scratch et suite logicielle Aseba	Ordinateurs (ou tablettes)	