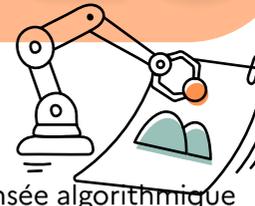


Il était un code

Objectif général :

- Initier les élèves à la culture du code dès la maternelle, en posant les bases de la pensée algorithmique
- Favoriser des projets interdisciplinaires, en croisant les compétences en mathématiques (résolution de problèmes) et en français (principe alphabétique)
- Fédérer une dynamique départementale autour du numérique éducatif, en impliquant les équipes dans une démarche collaborative
- Promouvoir l'égalité filles-garçons par des activités de codage accessibles et motivantes pour toutes et tous
- Interroger les gestes professionnels à travers la mise en œuvre concrète d'un projet structurant, du cycle 1 au cycle 3



Outils possibles

- Bee-bot / Blue-bot /
- Scratch Junior (C1-C2)
- Scratch (C2-C3)
- micro:bit (C3)
- kit robotiques
- Activités débranchées : quadrillage, suites logiques, codes secrets...

Organisation :

Période 1 : lancement / première mission
Période 2 : production 1 / défi 1
Période 3 : production 2 / défi 2
Période 4 : mutualisation des créations
Période 5 : Salon du code

Accompagnements :

- Tutoriels / fiches ressources
- Entracte Numérique
- Plateforme de partage (Digipad, Circo70)
- Formation PEMF, MAT

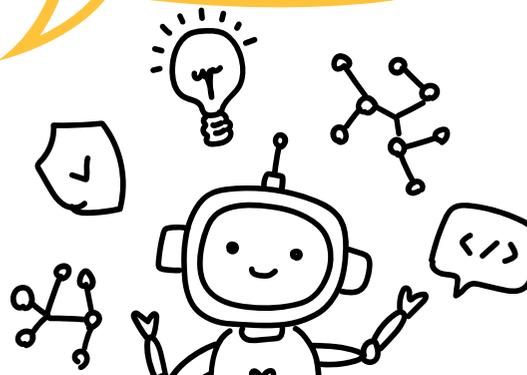
Ressources :

[Formation La main à la pâte 1,2,3 codez](#)

[Document Cycle 1](#)

[Document cycle 2](#)

[Document cycle 3](#)



Axes projets

- Élaborer un album codé en lien avec "Rêves d'ailleurs"
- Défis codés
- Musée virtuel du code
- Salon du code