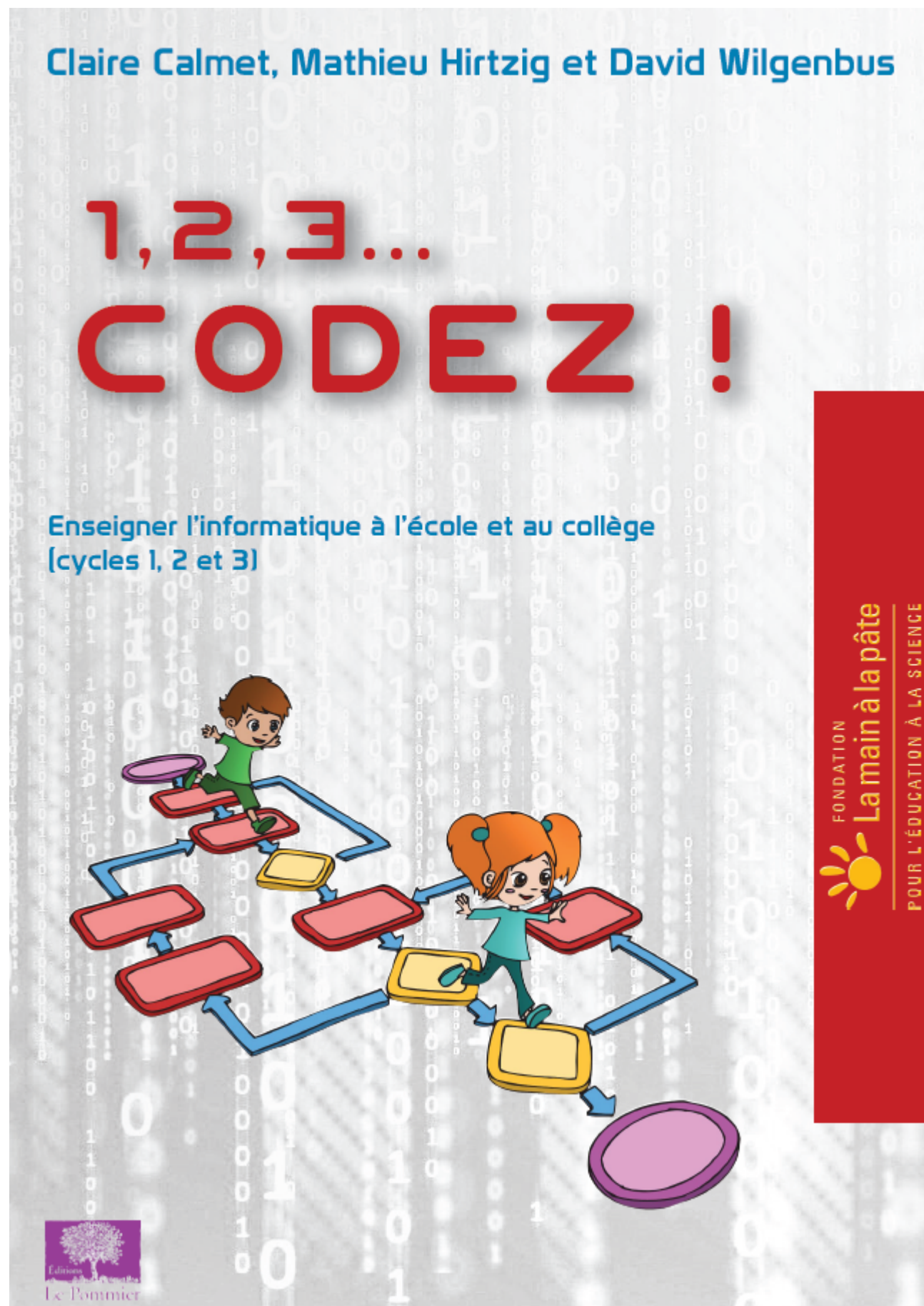


## 1, 2, 3, codez ! - Espace enseignants

Vous souhaitez faire étudier les sciences informatiques à vos élèves ? Travailler sur la notion d'algorithme ou d'information ? Faire de la robotique ou les initier à la programmation ?

Bienvenue sur le site "1, 2, 3... codez !" ! Il s'adresse aux enseignants et formateurs de l'école primaire et du collège.

**AIDE** : [comment commander le guide pédagogique ?](#)



[Découvrir le projet](#)

Contexte, objectifs, résumé, présentation powerpoint...



[Consulter le module pédagogique en ligne](#)

séquences de classe, fiches documentaires, vidéos...

(nécessite d'être [inscrit](#) au site)

[Télécharger les fiches documentaires et les ressources](#)

Ces fiches peuvent être projetées ou photocopiées.  
Les ressources seront utiles aux séances branchées.

Source URL: <https://www.fondation-lamap.org/fr/page/34536/1-2-3-codez-espace-enseignants>



[Accéder aux exercices en ligne](#)

Ces exercices peuvent être utilisés en classe ou en autonomie à la maison.

## Marquage d'oiseaux ★ ★ ☆ ☆

Version ★ ★

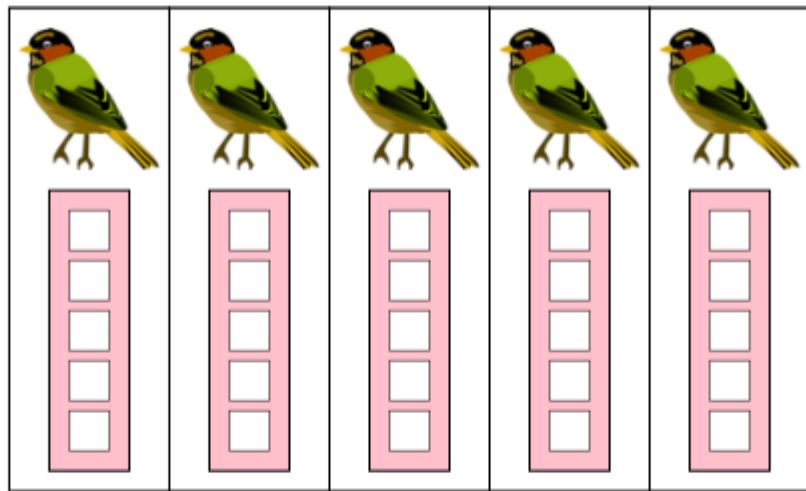
Version ★ ★ ☆ ☆

Version ★ ★ ★ ★

Cliquez sur les cases pour dessiner des motifs différents sur les pattes des oiseaux.

Cliquez ensuite sur le bouton pour les laisser s'envoler.

Les oiseaux se mélangeront, et il vous faudra les remettre à leur place d'origine.



Laisser les oiseaux s'envoler

Effacer les marques



[Jouer au jeu Scratch "tornade"](#)

Le jeu d'exploration spatiale développé en Scratch dans les séances "branchées" du cycle 3 est testable ici (il s'agit d'un export en flash).  
Récoutez le plus de ressources possibles, en évitant les obstacles !

[Lire la bibliographie](#)

Littérature jeunesse, documents scientifiques ou pédagogiques autour de l'informatique

