

Auteurs : david Wilgenbus([plus d'infos](#))
Claire CALMET([plus d'infos](#))
Mathieu HIRTZIG([plus d'infos](#))

Résumé : Le projet « 1, 2, 3... codez ! » vise à initier élèves et enseignants à la science informatique, de la maternelle au collège. Il propose à la fois des activités branchées (nécessitant un ordinateur, une tablette ou un robot) permettant d'introduire les bases de la programmation et des activités débranchées (informatique sans ordinateur) permettant d'aborder des concepts de base de la science informatique (algorithme, langage, représentation de l'information...). Ces activités sont organisées en progressions clés en main, propres à chaque cycle, mettant en avant une approche pluridisciplinaire et une pédagogie active telle que la démarche d'investigation ou la démarche de projet.

Copyright : Creative Commons France. Certains droits réservés.



1,2,3... codez !

Les principes du projet « 1, 2, 3... codez ! »

Le projet « 1, 2, 3... codez ! » développé par la Fondation *La main à la pâte* avec l'appui de la communauté scientifique (notamment l'Inria) vise à initier élèves et enseignants à la science informatique, de la maternelle à la classe de 3^e.

Il propose à la fois des activités branchées (nécessitant un ordinateur, une tablette ou un robot) permettant d'introduire les bases de la programmation et des activités débranchées (informatique sans ordinateur) permettant d'aborder des concepts de base de la science informatique (algorithme, langage, représentation de l'information...).

activités débranchées	activités branchées		
			
sans ordinateur	avec ordinateur	avec tablette	avec robot

Ces activités sont organisées en progressions clés en main, propres à chaque cycle, mettant en avant une approche pluridisciplinaire et une pédagogie active telle que la démarche d'investigation ou la démarche de projet.

Ces progressions sont facilement modulables selon que la classe possède du matériel informatique (ordinateur, tablette, robot) ou non.

Le guide pédagogique "1, 2, 3... codez !"

Le projet « 1, 2, 3... codez ! » s'articule autour d'un guide pédagogique, qui comporte :

- Des progressions pour la classe ([cycle 1](#), [cycle 2](#), [cycle 3](#) et bientôt cycle 4)
 - Des séances clés en main, testées en classe, organisées en séquences thématiques pour chaque cycle.
 - Des [fiches documentaires](#) à photocopier
- Des [éclairages pédagogiques et scientifiques](#) pour guider l'enseignant dans la mise en œuvre du projet
- Une [bibliographie](#) pour l'enseignant et pour l'élève

Références

Titre : 1, 2, 3... codez ! enseigner l'informatique à l'école et au collège - cycles 1, 2 et 3

Editions Le Pommier, juin 2016

ISBN 978-2-7465-1106-4

358 pages, couleurs

Prix : 21 €

Voir le livre [sur le site de l'éditeur](#)

La Fondation *La main à la pâte* a [offert 11 000 guides pédagogiques](#) aux enseignants.

