



# Games of Code !

## Introduction :

Au cycle 4, les élèves s'initient normalement à la programmation mais la forte hétérogénéité des élèves en CAP (allophone, IME, ITEP, AAM, DIMA, 3<sup>ème</sup> Prépa pro, 3<sup>ème</sup> Segpa, 3<sup>ème</sup> Générale ...) nous montre que tous les élèves ne progressent pas au même rythme.

Le site **studio.code.org** est un bon outil de formation à la programmation par blocs, permettant une différenciation pédagogique des apprentissages.

<b>Exemple(s) de scénario</b>	<a href="https://studio.code.org">https://studio.code.org</a>
<b>Niveau(x) concerné(s)</b>	CAP
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Démystifier le code</li> <li>- Comprendre que les ordinateurs exécutent les instructions de façon séquentielle</li> <li>- Développer la démarche scientifique</li> <li>- Développer la confiance en soi</li> <li>- Développer la confiance en soi</li> </ul>
<b>Compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intégrer l'algorithmique et la programmation dans les apprentissages au LP</li> <li>- Liaison cycle4 / LP</li> </ul>

## Contexte pédagogique général

Certains élèves sont déjà familiarisés avec le "langage de programmation", d'autres totalement novices. Les enseignants ont la possibilité d'inscrire leur classe pour suivre la progression des élèves et mesurer leurs progrès en choisissant sur le site des "cours" différents et ainsi différencier les contenus proposés.

L'élève avance à son rythme et, grâce à l'évaluation réalisée par le site, des diplômes sont attribués en récompense. Le professeur est là en ressource pour aider les élèves quand ils ne s'en sortent pas seuls

Séance n°1 :

Si vous ne voulez consacrer qu'une heure le site propose plusieurs tutoriels « heure de code »

Séance n°1 à .... :

Le site offre la possibilité de programmer plusieurs séances de code en différenciant les contenus en fonction des élèves.

<u>Outils ou fonctionnalités utilisées</u>	<u>Les apports</u>	<u>Les freins</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ordinateurs</li><li>- Accès internet</li><li>- Casque</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Travail sur l'erreur (le site permet de tester les erreurs et d'en identifier la cause)</li><li>- Motivation et action des élèves dans ce défi.</li><li>- Résoudre les défis avec plusieurs méthodes (linéaire ou utilisation de boucles)</li><li>- Bénéfice sur le travail personnel en encourageant les élèves à continuer en dehors de la classe.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les élèves qui n'ont jamais codé pensent d'emblée ne pas pouvoir y arriver.</li><li>- Les plus aguerris pensent eux savoir tout faire.</li></ul>
<p><u>Les pistes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Défis</li><li>- Scratch</li></ul>		