

<https://code.org/>

Recommandé par Eduscol comme ressource d'accompagnement pour l'initiation à la programmation aux cycle II et III (voir la fiche [ici](#)), Code.org est un site gratuit qui permet à chacun de s'initier au codage et à la programmation informatiques. Il est majoritairement traduit en français mais certaines parties restent en anglais (vidéos, cours expliqués aux enseignants). Pour les écoles, il se révèle très intéressant, notamment dans les sections « élèves » et « éducateurs ».



CODE STUDIO 20,953,221,650 LIGNES DE CODE ÉCRITES PAR 16 MILLIONS D'ÉLÈVES
Code Studio héberge les cours en ligne créés par Code.org

20 heures de cours sur les Fondamentaux de l'informatique (tout âge)

Cours 1 Commencer par le Cours 1 pour les jeunes lecteurs. De 4 à 6 ans	Cours 2 Commencer avec le Cours 2 pour les élèves qui savent lire. 6 ans et + (lecture indispensable)	Cours 3 Le Cours 3 fait suite au Cours 2. De 8 à 10 ans	Cours 4 Les élèves qui prennent le Cours 4 doivent déjà avoir suivi les Cours 2 et 3. De 10 à 18 ans
--	--	--	---

<https://studio.code.org/>

Dans cette section les élèves ont accès à des séquences complètes appelées « cours » de 18 étapes environ.

Dans le cours 1, plutôt destiné **au cycle II**, ils pourront créer des programmes informatiques, développer des compétences pour résoudre des problèmes et persister lors de tâches difficiles. À la fin de ce cours, les élèves réalisent leur propre jeu personnalisé ou une histoire qu'ils pourront partager.

Dans le cours 2, destiné **au cycle III**, les élèves créeront des programmes plus sophistiqués pour résoudre des problèmes et développeront des jeux interactifs ou des histoires qu'ils pourront partager. Ce cours convient parfaitement aux élèves à partir du CM1 qui n'ont aucune expérience antérieure de programmation.

Attention certaines étapes faisant référence à des éléments de programme qui ne font pas partie du cycle (les angles dans le cours 2), il est préférable de tester le cours qui vous intéresse avant d'y lancer votre classe.

Les cours 3 et 4 sont réservés au 2nd degré.



Inscrivez-vous pour suivre vos progrès ou gérer votre classe. **Vous pouvez parcourir les différentes étapes et les puzzles** sans compte, mais vous devez vous inscrire pour sauvegarder votre progression et vos projets.

Type de compte: Enseignant

E-mail:

mot de passe:

Confirmation du mot de passe:

Nom à afficher:

Nom de l'école (facultatif):

Adresse de l'école (facultatif):

adresse, ville, état, code postal

[Imprimer](#)

Conditions Générales d'Utilisation

Date of Last Revision: November 17, 2016

Code.org is a 501(c)(3) nonprofit organization ("Code.org"). Our mission is to give every student the opportunity to learn computer science. As a part of that mission, Code.org operates the web sites located at <https://code.org>.

J'accepte la mise à jour des [Conditions d'utilisation](#) et de la [Politique de confidentialité](#)

[S'inscrire](#)

https://studio.code.org/users/sign_up?user%5Buser_type%5D=teacher

Dans cette section, les enseignants ont la possibilité d'inscrire leur classe pour suivre la progression des élèves et mesurer leurs progrès. Attention, les données n'étant pas hébergées dans l'UE, *il est préférable de ne pas utiliser les noms prénoms mais plutôt des identifiants anonymes (élève1, élève2, ...)*. Après authentification, l'élève navigue à son rythme dans le cours sélectionné et sa progression est enregistrée. Un outil précieux pour la gestion de classe ou des groupes de besoin.

A tester pour tous ceux qui souhaitent lancer leur classe. N'hésitez pas à contacter le MAI de votre secteur pour de plus amples informations.