

Ressources

1, 2, 3...Codez ! Enseigner l'informatique à l'école et au collège (cycles 1, 2 et 3), Claire Calmet, Mathieu Hirtzig, David Wilgenbus – Fondation La main à la pâte, Editions Le Pommier, 2016

Version en ligne : <https://www.fondation-lamap.org/fr/123codez>

Initiation à la programmation aux cycles 2 et 3 - Eduscol, 2016

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Initiation_a_la_programmation/92/6/RA16_C2_C3_MATH_initiation_programmation_doc_maitre_624926.pdf

Jeu de Nim – Eduscol, 2016

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Mettre_en_oeuvre_son_enseignement_dans_la_classe/68/3/RA16_C3_ST_jeu_de_nim_N.D_586683.pdf

La machine à trier – Eduscol, 2016

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Mettre_en_oeuvre_son_enseignement_dans_la_classe/68/3/RA16_C3_ST_jeu_de_nim_N.D_586683.pdf

Computer Science Unplugged, L'informatique sans ordinateur,

Tome 1

<https://interstices.info/upload/docs/application/pdf/2014-06/csunplugged2014-fr.pdf>

Tome 2

https://interstices.info/upload/docs/application/pdf/2015-09/csunplugged_part2_fr.pdf

Tuxbot, une application pour découvrir la programmation – Académie de Nantes – DSDEN Mayenne

<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php>

Blockly Games, Jeux pour les programmeurs de demain

<https://blockly-games.appspot.com/>

France IOI, le site d'entraînement à la programmation et à l'algorithmique

<http://www.france-ioi.org/>