



1001010001010010
1010000101011101
0101001010100010
1010000101010101

Mon cahier de programmeur



Je m'appelle

Ce que disent les programmes

CYCLE 1

EXPLORER LE MONDE

- *Utiliser des objets techniques*

CYCLE 2

QUESTIONNER LE MONDE

- *Mobiliser des objets numériques*

ESPACE ET GEOMETRIE

- *(se) repérer et (se) déplacer*
 - En utilisant des repères et des représentations : programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran

CYCLE 3

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- *Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information : l'*
 - les élèves découvrent l'algorithme en utilisant des logiciels d'applications visuelles et ludiques.

ESPACE ET GEOMETRIE

- *(se) repérer et (se) déplacer dans l'espace*
 - En utilisant ou en élaborant des représentations
 - Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.

Ce cahier me suivra tout au long de ma scolarité primaire, s'enrichissant au fur et à mesure.

J'y met les traces de mes activités en initiation à la programmation.

	Classe	Noms
Ma première activité d'initiation à la programmation		
Les robots que j'ai découvert		
Les logiciels que j'ai découvert		

