



# EIPT

## École informatique pour tous

Sérieux d'une école, souplesse d'un club

### Cours 01 - CP, CE1, CE2

## Initiation informatique + Scratch + Thymio II

Jour & Heures	Mercredi (9h00-10h30)
Date du premier cours	Mercredi 11 septembre 2019
Durée	2 <sup>e</sup> semaine de septembre → dernière semaine de juin (hors vacances scolaires et jours fériés)
Public	Primaire (CP, CE1, CE2) – 6-9 ans
Niveau	Débutant
Résumé	Découverte de la <b>pensée informatique</b> Initiation à <b>Scratch</b> Découverte du robot <b>Thymio II</b>
Objectifs pédagogiques	À la fin de ces séances, les enfants maîtriseront les bases de la <b>pensée informatique</b> , auront des notions d' <b>algorithmie</b> , qu'ils pourront mettre à exécution avec <b>Scratch</b> et programmer le robot <b>Thymio II</b>
Méthode pédagogique	Cours sous forme d'essai-erreur permettant un apprentissage pérenne et solide, en classe mutuelle pour faciliter l'apprentissage de tous et le gain en autonomie. La réflexion est collective (16 participants) ou semi-collective (4 participants, l'école étant divisée en 4 îlots de 4 participants) et la réalisation est individuelle (on ne regarde pas un/e autre faire, on fait !).
Prix	50€ x 9 mois
Places maximum	16
Projets	Réalisation d'une histoire sous Scratch et programmation du robot Thymio II

## Programme complet (2019-2020)

**Ce programme est donné à titre indicatif, il pourra varier en fonction de l'avancement des participants.**

Jour	Semaine	Thème	Contenu indicatif de la séance
11/09	37	Présentation	Présentation du cours, du matériel et des participants.
18/09	38	Pensée informatique	Jeu du robot et jeu de Nim
25/09	39	Algorithmie	Parcours du combattant
02/10	40	Codage message	Codage/Décodage de messages
09/10	41	Programmation	Programmation d'un parcours
16/10	42	Pixellisation	Appel du magicien

23/10	43		Vacances scolaires
30/10	44		Vacances scolaires
06/11	45	Rappels notions	Exercices pour revoir les notions
13/11	46	Algorithmes	Recette de la potion magique
20/11	47	Programmation	Clef magique
27/11	48	Scratch	Découverte de l'ordinateur/tablette et de Scratch
04/12	49	Scratch	Déplacement du chat et parcours
11/12	50	Scratch	Choix du personnage et déplacement sur paysage
18/12	51	Scratch	Ajout d'un second personnage - Événements
25/12	52		Vacances scolaires
01/01	1		Vacances scolaires
08/01	2	Rappels notions	Exercices pour revoir les notions
15/01	3	Scratch	3 <sup>e</sup> épisode et lien avec les 2 premiers - Événements
22/01	4	Scratch	4 <sup>e</sup> épisode - Boucles
29/01	5	Portes ouvertes - Scratch	Dernier épisode en autonomie
05/02	6	Scratch	Finalisation de l'histoire
12/02	7	Thymio II	Découverte du robot Thymio II
19/02	8	Thymio II	Thymio II - Labyrinthe
26/02	9		Vacances scolaires
04/03	10		Vacances scolaires
11/03	11	Rappels notions	Exercices pour revoir les notions
18/03	12	Thymio II	Constitution du robot
25/03	13	Thymio II	Découverte du langage de programmation VPL
01/04	14	Thymio II	Capteurs de Thymio II
08/04	15	Thymio II	Programmation
15/04	16	Thymio II	Parcours d'obstacle
22/04	17		Vacances scolaires
29/04	18		Vacances scolaires
06/05	19	Rappels notions	Exercices pour revoir les notions
13/05	20	Thymio II	Définition du parcours pour collecter des objets
20/05	21	Scratch - Thymio II	Programmation de Thymio II avec Scratch
27/05	22	Scratch - Thymio II	Réflexion sur un projet libre Scratch ou Thymio II
03/06	23	Scratch - Thymio II	Mise en place du projet libre
10/06	24	Scratch - Thymio II	Mise en place du projet libre
17/06	25	Scratch - Thymio II	Mise en place du projet libre
24/06	26	Conclusion	Retours et améliorations
01/07	27		Vacances scolaires et fin des cours