

Matériel recommandé

Robots

Dash

Dash est un robot fait par [Wonder Workshop](#). Il est programmable avec des applications sur tablette telles que Wonder, Blocky, Path, Go et Xylo.

Cycle(s) visé(s): fin 1er cycle, 2e et 3e cycle du primaire

Point de vente: [Brault&Bouthillier](#)



Bee-bot

L'abeille Bee-bot est un robot seulement programmable en cliquant sur les flèches sur son dos. Elle avance seulement de 15 centimètres à la fois et fait des virages de 90 degrés. Ce robot développe l'aptitude des enfants à programmer de manière intuitive, et ce, dès leur jeune âge.

Cycle(s) visé(s): maternelle et 1er cycle du primaire

Point de vente: [Brault&Bouthillier](#)



Blue-bot

Blue-bot est la version la plus récente de l'abeille Bee-bot. Contrairement à cette dernière, Blue-bot est munie d'un système *Bluetooth* qui permet de la contrôler avec une tablette. De plus, elle peut faire des virages de 45 degrés et il est possible d'intégrer des répétitions dans sa séquence.

Cycle(s) visé(s): maternelle et 1er cycle du primaire

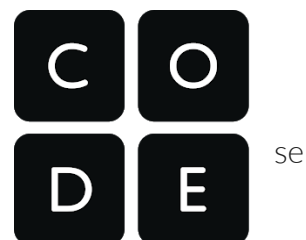
Point de vente: [Brault&Bouthillier](#)

APPLICATIONS ET SITES WEBS

Code.org

Ce site web est une plateforme dans laquelle l'inscription est gratuite. Il est possible de s'inscrire en tant qu'élève ou enseignant. L'enseignant peut suivre la progression de ses élèves dans son compte. L'apprentissage du code sur ce site fait progressivement en suivant des cours.

Cycle(s) visé(s): tous les cycles



Scratch Jr

ScratchJr est une application qui permet aux enfants de créer leurs propres histoires interactives et leurs propres jeux. C'est un langage d'introduction à la programmation. Les enfants emboîtent des blocs de programmation graphiques pour faire bouger, sauter, danser et chanter leurs personnages.

Cycle(s) visé(s): préscolaire, 1er cycle et 2e cycle



Scratch

Scratch est un site web gratuit afin de créer des histoires, des jeux et des animations en utilisant des blocs. Les enseignants ont la possibilité de se créer un compte enseignant afin de créer une classe et avoir accès aux programmes de leurs élèves.

Cycle(s) visé(s): 2e et 3e cycle



APPLICATIONS : JEUX DE PROGRAMMATION

CodeSpark Academy - The Foos

Dans ce jeu, il y a différents personnages qui ont chacun des missions différentes. Les enfants découvrent les bases du code en jouant. Il faut réussir un monde à la fois et le niveau de difficulté augmente à chaque monde. Pour passer d'un monde à l'autre, il faut avoir gagné assez d'étoiles. Les étoiles se gagnent selon le code que tu fais (1 à 3 étoiles). Si le code est parfait, l'enfant gagne 3 étoiles.

Tous les niveaux de programmation sont vus : séquençage, boucles, séquençage avancé, événements, conditions.



Âge recommandé: 4 à 9 ans ou pour tous les débutants

Box Island

Une boîte a des missions à réaliser et elle a un parcours à suivre avec parfois des obstacles ou des conditions. Les enfants appliquent les bases du code tout en s'amusant. Le Jeu Box Island contient 100 niveaux de jeu, dont les 10 premiers sont gratuits.



Âge recommandé: Une île « Hour of code » (proposée par code.org) : 6-8 ans : séquence, boucle (20 niveaux) / 9 à 11 ans : séquence, boucle, condition (20 niveaux) / 12 ans et plus : séquence, boucle, condition (20 niveaux)

Run Marco

Un cowboy doit suivre un chemin avec parfois des obstacles. Les enfants apprennent à coder une étape à la fois. Le séquençage, les boucles et les conditions sont abordés. Les élèves doivent savoir lire.

Cycle(s) visé(s): fin premier cycle à 6e année

