

<https://lillebonne.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article447>



Semaine des mathématiques

- Cycles 2 et 3 - Mathématiques -

Date de mise en ligne : vendredi 17 mars 2017

Copyright © Circonscription Éducation Nationale de Lillebonne - Tous droits réservés



Énigmes du jour

MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Le circuit fermé	Le chemin de Toutou	Les habits de Jérémie	Sous le même toit	Enquête en classe	Tête en l'air	Le nombre mystère
https://lillebonne.circonscription.ac-normandie.fr/sites/lillebonne.circonscription.ac-normandie.fr/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg						

Vous trouverez en documents joints une fiche par énigme.

Ressources

Vous trouverez ci-dessous **des ressources pour la classe**, ainsi que **des ressources didactiques** en relation avec le langage et le code.

[Initiation à la programmation avec scratch, 20 sessions d'initiation contenant :](#)

- La fiche de l'enseignant
- Les programmes réalisés
- Les ressources associées
- Un compte-rendu de la séance

[Un témoignage - De la logique au code avec Scratch Junior, Pascal Buch, professeur des écoles à Saint-André-d'Embrun, propose la création de scénarios avec Scratch JR \(MIT\) dans une classe multi-niveaux.](#)

Scratch, logiciel libre, conçu pour initier les élèves dès l'âge de 8 ans à des concepts fondamentaux en informatique (programmation, boucle, test,...).

Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer. Sa prise en main est intuitive et rapide.

- [Mode d'emploi](#)
- [Quelques projets utilisables en primaire](#)

[coder avec scratch junior en cycle 2, à partir de poésies.](#)

[EPI\(Association Enseignement Public & Informatique\), Une réflexion sur des orientations générales permettant de structurer un futur programme d'informatique à l'école primaire.](#)

[La place du langage dans les apprentissages mathématiques à l'école 5ème rencontre de didactique des mathématiques \(janvier 2004\)](#)

Des activités en ligne

[Scratch, en ligne](#)

[Une chaîne Youtube pour apprendre à programmer avec scratch](#)