

JOUER À CODE STUDIO EN FAMILLE

Pour découvrir les logiques de programmation

Activité n°3
30 min

Le contexte de l'activité

Les enfants ont découvert en classe les prémices de la logique de programmation. Cette activité permet de continuer à se familiariser avec ces dernières, via une autre interface.

L'objectif de l'activité

> Comprendre la logique de la programmation

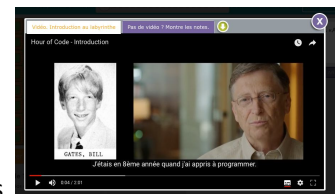
Le matériel nécessaire

- Un ordinateur ou une tablette connecté à internet (ou un smartphone)

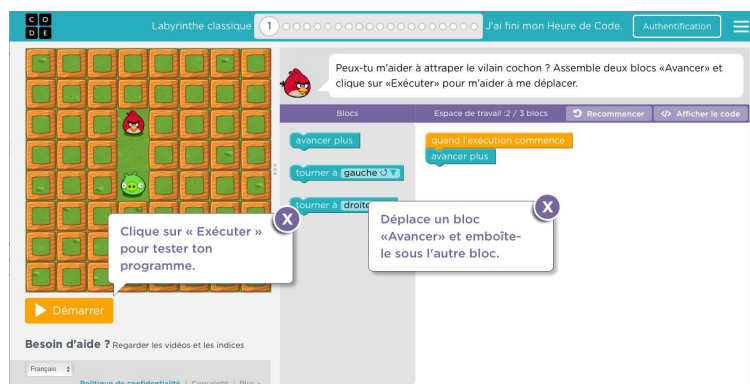
Le déroulement

1/ Rendez vous sur le site du jeu via le lien suivant : <https://studio.code.org/hoc/1>

a) Une vidéo s'ouvre automatiquement pour introduire le jeu du Labyrinthe. Vous pouvez la regarder avec votre enfant (elle est traduite en français).



b) Une fois la vidéo terminée, la page d'accueil du jeu s'affiche et quelques principes sont rappelés pour vous aider ("déplacer un bloc de la colonne de gauche au cadre blanc pour créer le programme", etc). La consigne est affichée dans la bulle blanche de parole de Angry Bird.



Note : Attention à ne pas trop aider votre enfant, c'est important pour la compréhension qu'il-elle lance l'exécution pour tester son code et qu'il-elle réalise seul-e ses erreurs !

NB : Il n'est pas nécessaire de créer un compte pour pouvoir jouer, mais si cependant vous souhaitez en créer un (pour pouvoir enregistrer les progrès ou l'avancement par exemple) vous trouverez la marche à suivre en c) , sinon, vous pouvez passer directement au 2/.

c) Création de compte (Facultatif)

Cliquez sur "authentification en haut à droite de l'écran.

Avec votre enfant, renseignez son prénom et la première lettre de son nom de famille.
L'adresse mail n'est PAS OBLIGATOIRE, vous pouvez laisser la case vide.

Choisissez un mot de passe.



2/ Si vous ne souhaitez pas créer de compte, vous pouvez commencer à jouer !

Tentez d'avancer le plus possible dans un délai de 30 minutes (ou plus si vous le souhaitez).

Le niveau d'avancement est inscrit en haut de l'écran (petit rond vert = niveau validé).



3/ Demandez à votre enfant quels liens il-elle peut faire avec ce qui a été vu en classe avec Thymio et notez les en commentaire sur le site.



Ressources, liens utiles

Tout le reste du site : <https://code.org/> et autres activités <https://studio.code.org/courses>