

# Utiliser code.org pour enseigner la pensée algorithmique

## Référence aux programmes

Mathématiques → Espace et géométrie

(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 2	- repères spatiaux ; - relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.
Cycle 3	- vocabulaire permettant de définir des positions et des déplacements (tourner à gauche, à droite ; faire demi-tour, effectuer un quart de tour à droite, à gauche) ; - divers modes de représentation de l'espace : maquettes, plans, schémas.

## S'inscrire sur code.org

[https://studio.code.org/users/sign\\_up](https://studio.code.org/users/sign_up)

## Se connecter à code.org

[https://studio.code.org/users/sign\\_in](https://studio.code.org/users/sign_in)

## Créer une section

1 - Aller sur son tableau de bord



2 – Aller sur créer une section

Sections



3 - Cliquer sur « Créer une section ».

## Nouvelle section

Choisissez comment vous voulez ajouter vos élèves :

**Connexions avec image**  
Recommandé pour les 4 à 8 ans

Vous allez créer des comptes pour vos élèves. Les élèves se connecteront avec une image secrète.

**Connexion avec des mots**  
Recommandé pour les 9 à 12 ans

Vous allez créer des comptes pour vos élèves. Les élèves se connecteront avec une paire de mots secrets.

**Identifiants personnels**  
Recommandé pour les plus de 13 ans

Chaque étudiant devra créer son propre compte Code.org en utilisant leur adresse email (confidentialité 100% garantie).

\*Remarque: Code.org ne conservera pas les adresses email des élèves dans un format récupérable, pour des raisons de confidentialité. [Plus d'informations.](#)

Annuler

Deux modes de connexion peuvent être envisagés en élémentaire :

- Connexion avec images → les élèves cliquent sur leur identifiant et sur une image
- Connexion avec des mots → les élèves cliquent sur leur identifiant et tapent 2 mots de passe

Cliquer sur le mode de connexion retenu.

#### 4 – Remplir les champs **sections** et **cours**

À titre indicatif :

cours 1 de 4 à 6 ans

cours 2 (6 ans et plus → lecture indispensable)

cours 3 (8 ans et plus → fait suite au cours 1)

**Nouvelle section**

Nom de la Section  
Entrez un nom, pour votre section, qui vous aidera à vous rappeler de quelle classe il s'agit. Vos élèves seront également en mesure de voir ce nom.

Section 1

Classe

Cours  
Attribuez un cours de manière à ce que vos étudiants aillent directement vers le cours qui leur est destiné, après qu'ils se soient connectés. Vous ne savez pas quel cours enseigner ? Trouvez un cours sur la page des cours pour l'attribuer ultérieurement à votre section.

Sélectionner un cours  
Cours 1

Annuler Sauvegarder

### Associer des élèves à une section

1 – Accéder à la liste des élèves associés à la section

#### Sections

Ajouter une nouvelle section et voir les progrès des étudiants. Créer une section

Permet d'accéder à la liste des élèves pour y ajouter de nouveaux élèves

Au moment de la création

Section	Classe	Cours	Élèves	Information de Connexion	
Section 2		Cours 2	Ajouter des élèves	GVJWMV	⚙️
Section 1		Cours 1	Ajouter des élèves	KFRQBV	⚙️

2 – Ajouter un élève ou plusieurs élèves

- Ajouter un élève

Ajouter plusieurs élèves Déplacer les élèves

Nom	Age	Sexe	Secret	Actions
eleve02			Généré automatiquement	Ajouter
eleve01 Nom d'utilisateur : eleve01631			Afficher le secret	▼

Seul le champs **Nom** est obligatoire. Utiliser de préférence des identifiants anonymes.

## - Ajouter plusieurs élèves

1

2

3

**Ajouter plusieurs élèves**

Écrivez ou copiez les noms de vos élèves, un par ligne.

eleve03  
eleve04  
eleve05

Annuler Terminé

Nom	Age	Sexe	Secret	
Nom d'étudiant (obligatoire)			Généré automatiquement	Ajouter
eleve03			Généré automatiquement	Sauvegarder Annuler
eleve04			Généré automatiquement	Sauvegarder Annuler
eleve05			Généré automatiquement	Sauvegarder Annuler
eleve01 Nom d'utilisateur : eleve01631			Afficher le secret	▼
eleve02 Nom d'utilisateur : eleve02465			Afficher le secret	▼

## Récupérer les données de connexion élèves et se connecter

Section	Classe	Cours	Élèves	Information de Connexion	
Section 2		Cours 2	4	GVJWMV	⚙️
Section 1		Cours 1	5	KFRQBV	⚙️

## Connexion avec image :

1

2

3

4

studio.code.org/sections/KFRQBV

Section name: **Section 1**

1.) Go to <https://studio.code.org/sections/KFRQBV> or to <https://studio.code.org/join> and type in your 6-letter section code: **KFRQBV**

2.) Choose your name: **eleve02**

3.) Choose your secret picture:

4.) Click the sign in button.

**Bienvenue sur Section 1**

Choisis ton nom\*

eleve01 eleve02 eleve03 eleve04 eleve05

\* Savoir pourquoi vous ne voyez pas votre nom complet [here](#).

J'ai un partenaire sur mon ordinateur

Connexion

Maintenant, trouve ta photo secrète

Permet de travailler en binôme

Connexion avec mots de passe :

The screenshot shows the login page for 'Section 2' on Code.org. A dashed box on the left contains instructions: 1.) Go to <https://studio.code.org/sections/GVJWMV> or to <https://studio.code.org/join> and type in your 6-letter section code: **GVJWMV**; 2.) Choose your name: **eleve07**; 3.) Type in your secret words: **side will**; 4.) Click the sign in button. Red arrows numbered 1 through 4 point to the URL, the name selection buttons, the secret word input field, and the 'Connexion' button respectively.

À la première connexion valider la fenêtre d'avertissement (intérêt des identifiants anonymes)

### Acceptez-vous d'utiliser un site Web basé aux États-Unis?

Des informations sur votre utilisation de ce site peuvent être envoyées et enregistrées ou traitées aux États-Unis.

(Pour plus d'informations, consultez notre politique de confidentialité).

Fermer la session

Oui

Si l'âge des élèves n'a pas été entré au moment de l'ajout la fenêtre ci-dessous apparaît lors de la première connexion.

### Mise à jour des informations du compte

Nous sommes en train de mettre à jour notre plateforme afin de vous offrir une protection renforcée des données personnelles. Pour ce faire, nous demandons aux utilisateurs existants d'entrer leur âge. Comme toujours, Code.org ne louera pas, ne vendra pas ou ne partagera pas ces informations avec des tiers.

Ton âge

Continuer

Si vous ne souhaitez pas indiquer votre âge, vous pouvez vous [déconnecter](#).

### Sélectionner les leçons à proposer

Section	Classe	Cours	Élèves	Information de Connexion	
Section 2		Cours 2	4	GVJWMV	⚙️
Section 1		Cours 1	5	KFRQBV	⚙️

Permet d'accéder aux exercices du cours.

Section en cours

Section 1 ✓ Attribué

Leçon 1: Cartes Joyeuses

Activité manuelle 1

Leçon 2: Déplace-le, déplace-le

Activité manuelle 1

**Leçons cachées aux élèves de la section**

**NB : les activités manuelles sont introduites par des vidéos en anglais non compréhensibles pour de jeunes élèves**

Leçon 3: Puzzle : Apprendre à faire un glisser-déposer

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Leçon 4: Labyrinthe: Séquence

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

**Leçons visibles par les élèves de la section**

## Suivre la progression des élèves

Section	Classe	Cours	Élèves	Information de Connexion	
Section 2		Cours 2	4	GVJWMV	⚙️
<b>Section 1</b>		Cours 1	5	KFRQBV	⚙️

**Section 1**

Attribué à: Cours 1

**Progression** Réponses écrites Évaluations / Enquêtes Projets Statistiques Gérer les élèves

Modifier les Détails de la Section Changer de section

Choisissez une leçon ou un sujet

Cours 1

Vue Par Leçons Niveaux

Leçons tentées dans Cours 1

Leçon	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
eleve01	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eleve02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
eleve03	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eleve04	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eleve05	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Statut de la leçon Statut achevé

Non commencé	En cours	Terminé (parfait)	Terminé (trop de blocs)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>