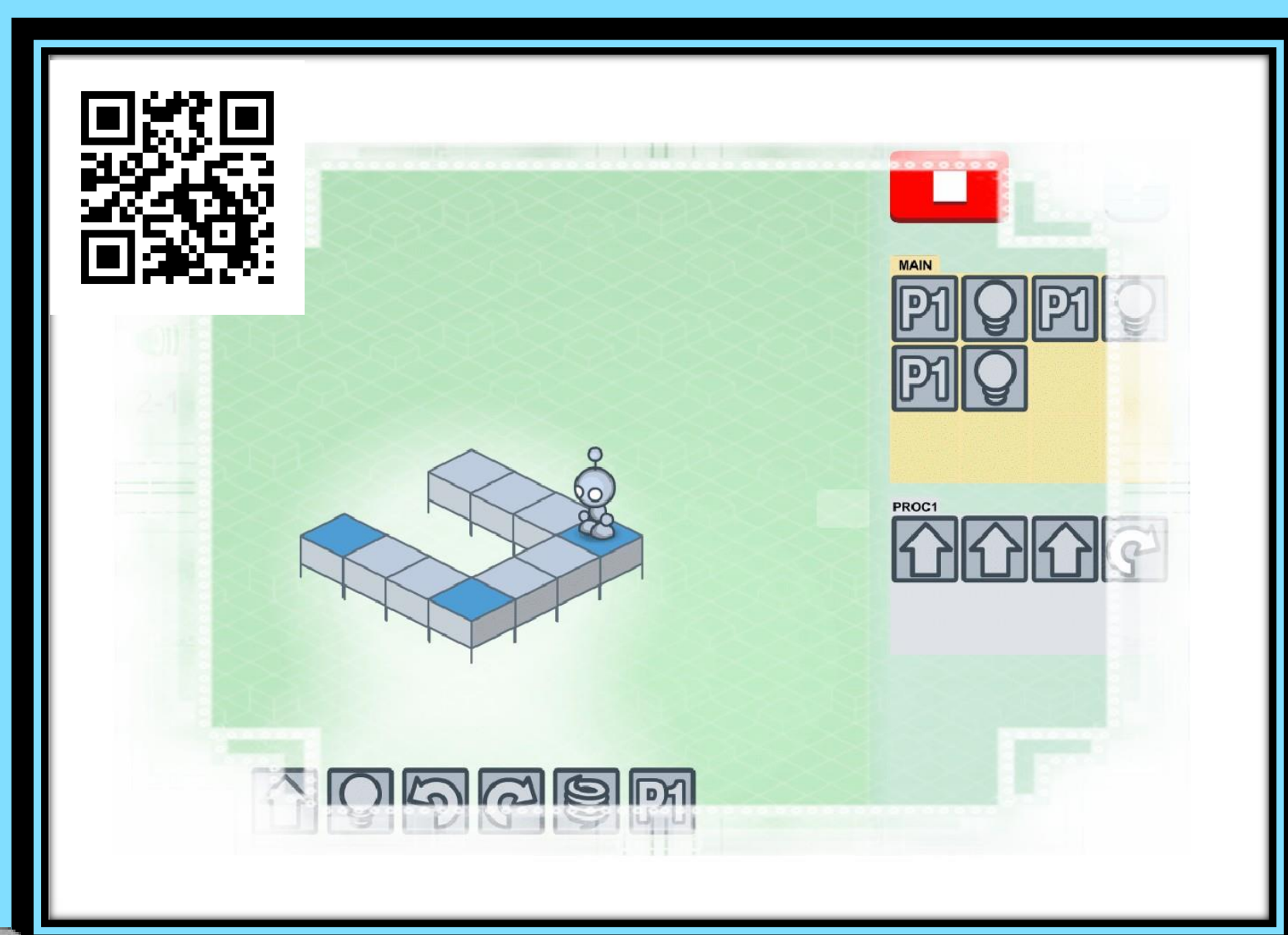
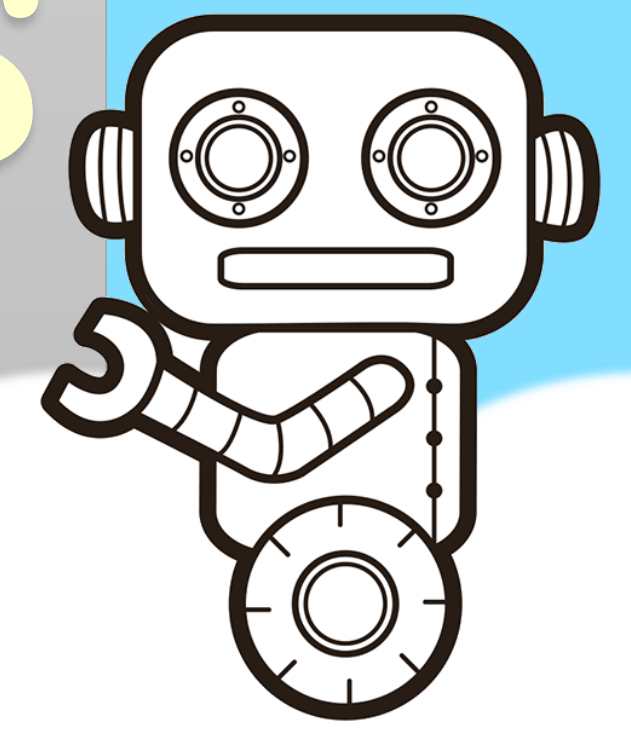
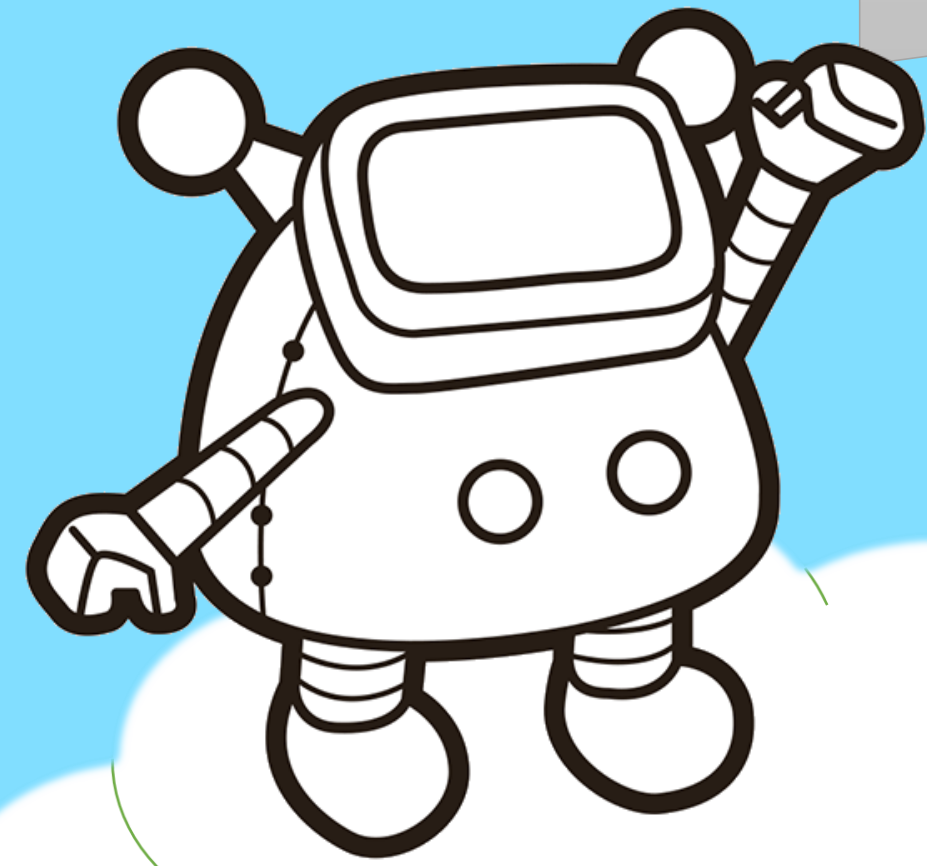


Apprendre à programmer aux enfants



A partir de
10ans

Lightbot

- Chaque niveau a un but précis : éclairer toutes les cases bleues de la plateforme au moyen de commande
- Le principe de boucle, de condition et de récursivité est abordé

Cependant

- Le niveau de difficulté s'intensifie fortement entre chaque niveau
- À partir d'un certain nombre de niveaux, l'application est payante



1er

The Foes

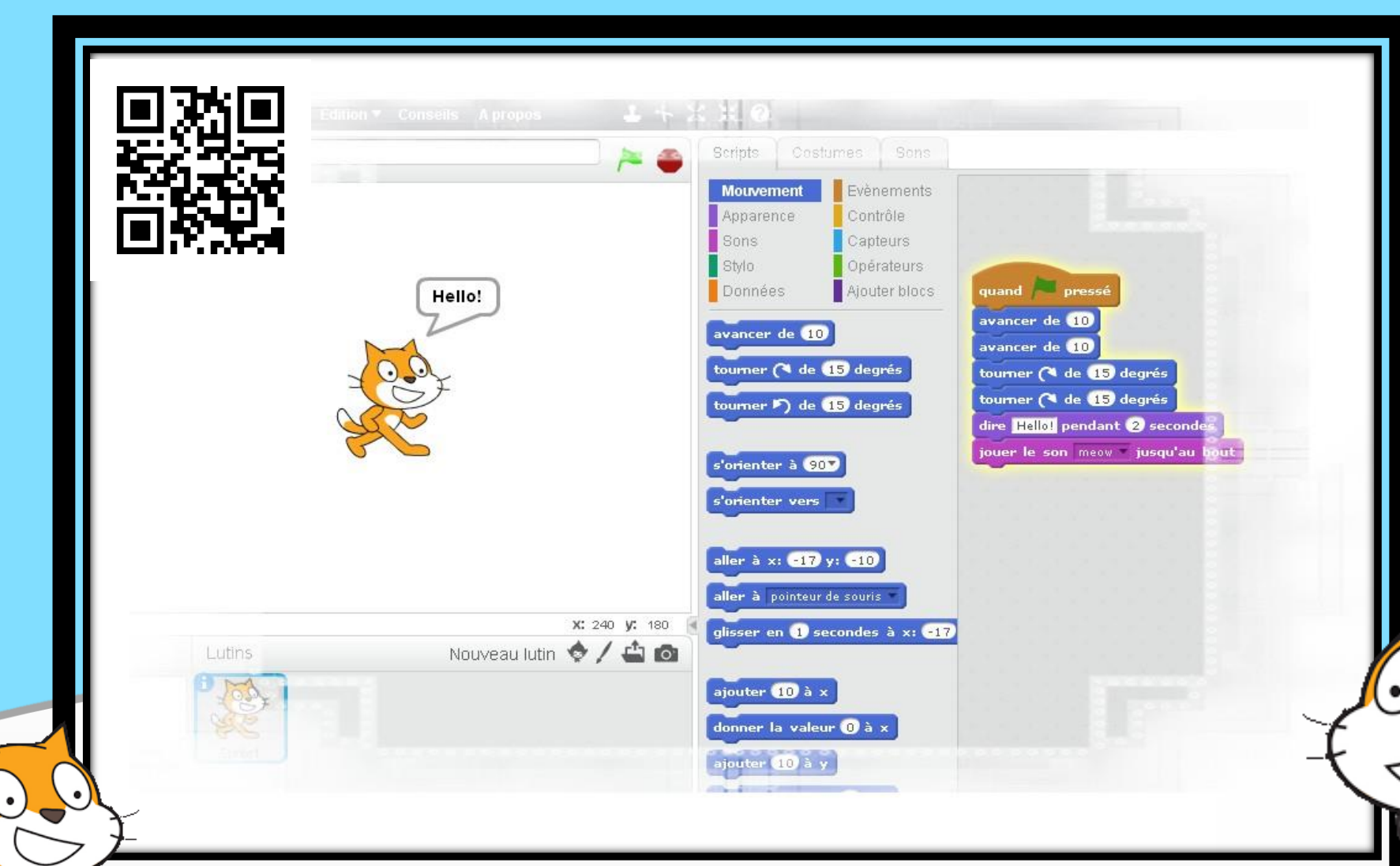
A partir de
5ans

- Les différents niveaux suivent une histoire
- L'interface est adaptée pour les jeunes enfants (couleurs, personnages...)
- Elle permet d'apprendre la logique de la programmation à l'enfant dès son plus jeune âge
- Il est possible de créer ses propres niveaux

Cependant

- Un échec dans un niveau entraîne sa réinitialisation sans remettre le personnage au point de départ. La résolution de l'énigme peut donc se faire en plusieurs étapes, l'optimisation est donc un point qui n'est pas abordé

Dans notre société actuelle, les enfants touchent de plus en plus à l'informatique. Toutefois ils ne sont que peu nombreux à comprendre la programmation. Ils n'ont ainsi qu'un statut de consommateur. Leur apprendre le fonctionnement de cette nouvelle technologie permettrait de les faire évoluer, ils deviendraient ainsi acteurs. Cela leur permettrait de développer leur esprit logique mais aussi critique. Il faut donc apprendre à programmer aux enfants. Mais comment ? Nous avons fait une sélection d'applications qui le permettent, laissez-nous vous les présenter.



Scratch

A partir de
8ans

- Une interface graphique intuitive et conviviale
- Beaucoup de projets disponibles

Cependant

- Recherche de projet difficile à cause de leur grand nombre
- La création d'un projet nécessite des bases de programmation