COLLÈGE · ANNÉE SCOLAIRE 2026-2027

DÉCOUVRIR · CRÉER · COMPRENDRE

Le club de codage

Pour tous les élèves de la 6e à la 3e · Aucun prérequis

Un club pour apprendre en créant

Les élèves découvrent la programmation avec des énigmes, des jeux et des projets collectifs. Débutants et initiés progressent à leur rythme.

Projets : chasse au trésor, jeux Scratch, MakeCode et web 2D/2,5D, Unity 3D, et temps de jeux en réseau encadrés.

Quatre étapes tout au long de l'année

ÉTAPE 01 · OCTOBRE - NOVEMBRE

Découvrir la logique

Objectif : Donner des instructions dans le bon ordre, observer, raisonner et corriger une erreur.

Au programme : Silent Teacher, Code.org, Blockly, Lightbot et jeux de logique.

Réalisation possible : Guider un personnage dans un labyrinthe, réussir une mission et expliquer sa solution.

ÉTAPE 02 · DÉCEMBRE - JANVIER

Boucles, événements et robot virtuel

Objectif : Comprendre les répétitions, les événements et les déplacements dans un univers ludique.

Au programme : Minecraft, Star Wars, Flappy, Scratch, découverte du robot virtuel Reeborg.

Réalisation possible : Créer une histoire interactive, animer un personnage ou faire réussir un trajet à un robot.

ÉTAPE 03 · FÉVRIER - AVRIL

Créer des jeux et des univers

Objectif : Passer de la réussite d'un niveau à la conception d'un vrai projet.

Au programme : Scratch, MakeCode Arcade, projet de jeu de chasse au trésor, jeux HTML/CSS/JavaScript (2D et premiers effets 2,5D), premières découvertes d'Unity 3D.

Réalisation possible : Fabriquer un mini-jeu jouable, tester plusieurs versions et améliorer le projet avec les autres élèves.

ÉTAPE 04 · MAI - JUIN

Python, culture numérique et projet final

Objectif : Découvrir du code plus écrit, résoudre des défis et adopter de bons réflexes numériques.

Au programme : Python Turtle, Castor, Algoréa, France-IOI, cybersécurité et présentation d'un projet personnel.

Réalisation possible : Présenter un projet personnel : jeu, dessin programmé, robot, page web ou défi expliqué.

DES ACTIVITÉS VARIÉES

Projets et réalisations possibles

Le contenu est progressif, ludique et ajusté au niveau des élèves

Exemples d’activités proposées

JEUX EN LIGNE ET EN RÉSEAU

Sur certains temps de séance, jeux en ligne, dont jeux en réseau entre élèves, sur des titres autorisés par le collège et sous la supervision de l’enseignant.

JEU DE CHASSE AU TRÉSOR

Réaliser avec les élèves du collège un jeu de chasse au trésor : énigmes, parcours, indices, règles de jeu et phase de test.

SCRATCH ET MAKECODE

Créer des mini-jeux, ajouter un score, faire bouger des personnages, déclencher des événements et améliorer un projet après essais.

HTML/CSS/JAVASCRIPT

Découvrir la création de jeux et d’interfaces web en 2D, puis explorer quelques effets visuels proches de la 2,5D.

UNITY 3D

Découvrir l’interface d’Unity et comprendre les bases d’un projet 3D : scène, objets, déplacements et logique de jeu.

PYTHON ET ROBOTIQUE VIRTUELLE

Dessiner avec Python Turtle, programmer un robot virtuel et apprendre à expliquer son raisonnement.

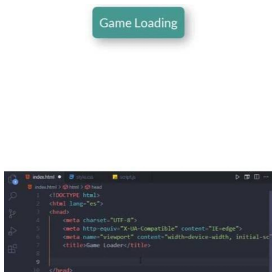
Quelques univers de travail



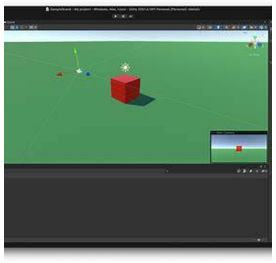
Scratch : blocs et animations



MakeCode Arcade : mini-jeux



HTML/CSS/JavaScript : jeux web



Unity : premiers pas en 3D

Visuels d’illustration des environnements étudiés.

COLLÈGE · ANNÉE SCOLAIRE 2026-2027

APPRENDRE, TESTER, EXPLIQUER

Méthode et cadre du club

Développer l’autonomie, la créativité et une culture numérique responsable

Comment travaillent les élèves ?

Une démarche progressive

- Lire et comprendre le problème avant de commencer.
- Prévoir ce que le programme doit faire.
- Coder une première solution simple.
- Tester, corriger et améliorer une seule chose à la fois.
- Expliquer à l’oral ou à l’écrit ce que fait le programme.

Ce que le club permet de développer

Compétences travaillées

- Logique, raisonnement et résolution de problèmes.
- Créativité et imagination dans la conception de jeux ou de projets numériques.
- Travail collaboratif, entraide et coopération lors des jeux en réseau encadrés.
- Passage progressif des blocs vers le code écrit.
- Sensibilisation à la cybersécurité et aux bons usages du numérique.

Informations pratiques

Début : semaine du 5 octobre 2026 (première séance le mardi 6 octobre).
Horaires : mardi et/ou vendredi, de 12 h 30 à 13 h 30.
Public : tous les collégiens de la 6e à la 3e.
Niveau requis : aucun, les débutants sont les bienvenus.
Restauration : un pass cantine prioritaire pourra être envisagé sous réserve de l’accord de l’administration.
Organisation : les activités et le rythme pourront être ajustés selon le nombre d’inscrits, le matériel disponible et la progression des élèves.

À retenir

Le club de codage n’a pas pour seul objectif de “faire des niveaux”. Il vise surtout à apprendre à chercher, tester, créer, corriger, expliquer et collaborer autour de projets motivants : jeux, robot, web, Python, chasse au trésor numérique et découverte de la 3D.

Document d’information à joindre au message EcoleDirecte envoyé aux familles.