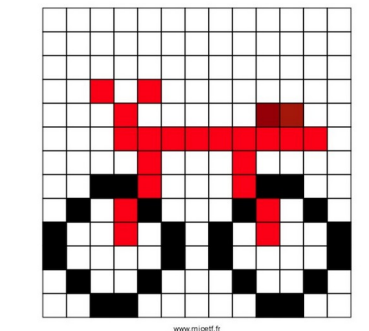


Programmation – Cycle 2 - CP

Pour faire du vélo, il faut savoir se repérer dans l'espace. Cette épreuve aborde la notion de codage et de quadrillage en demandant aux élèves de réaliser un dessin de vélo en Pixel art.



Sitographie

- [Le Pixel art](#)
- [Le site générateur de Pixel art](#)

Prolongement possible

- [Des missions Bee-Bot pour les élèves](#)
- [Du pixel art réalisé par des élèves](#)
- Un site de codage de pixel : [Stamp it!](#) - Proposé par l'équipe des eRUN du département de la Mayenne, académie de Nantes

Consigne



- Réaliser un dessin de vélo en pixel sur le site <https://micetf.fr/cologrillesgenerateur>. Un exemple est fourni, toutefois il ne constitue pas un modèle à représenter scrupuleusement. Il est possible de changer la forme et les couleurs tant que le résultat ressemble à un vélo.
- Enregistrer le document réalisé et l'envoyer par courriel à Alex Lesturgie (alex.lesturgie@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « *Réponse à l'épreuve programmation CP (ou CE1) classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

Barème : 10 points

- 10 points pour un dessin de vélo complet et multicolore

Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
 - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver (C1.2)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
 - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.1)
- **Domaine 3 (création de contenu)**
 - Produire ou numériser une image ou un son (C3.2)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
 - Se connecter à un environnement numérique (C5.2)