

## Vorstellung der Seite <https://code.org/>

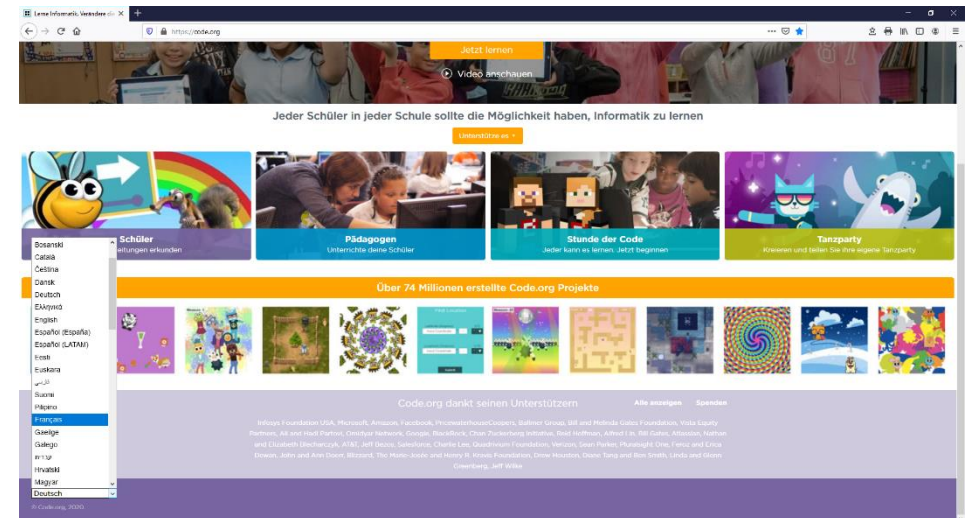
Liebe Lehrende, Eltern und Schulkinder,  
Wir wollten die Seite code.org vorstellen.  
Dies ist eine Seite, auf der man erste Schritte zum Programmieren lernen kann.  
Sie ist kostenlos, man braucht kein Konto, und alles funktioniert im Browser.



Beim ersten Start kann man die gewünschte Sprache einstellen.  
Wenn man diese später ändern möchte, muss man herunterscrollen. Unten links findet man ein Feld, um eine andere Sprache zu wählen.

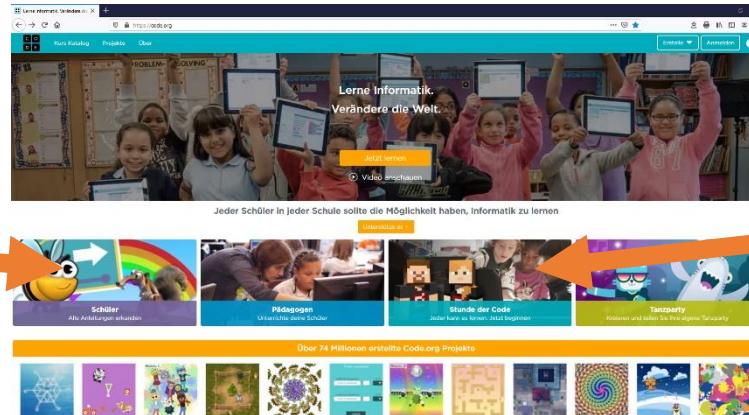
## Présentation du site <https://code.org/>

Chers enseignants, parents, et élèves,  
Nous aimerions présenter le site code.org.  
Le site est gratuit, il n'est pas nécessaire de créer un compte, et tout fonctionne dans le navigateur.



À la première visite on peut choisir la langue. Pour changer la langue plus tard, il faut faire défiler la page. En bas, à gauche, il y a une zone pour choisir une autre langue.

1



2

Auf der Hauptseite gelangt man bei Nr. 1 (Schüler) zu Lektionen für Kinder von verschiedenen Altersstufen.

Bei Nr. 2 (Stunde des Codes) findet man spielerische Aktivitäten zum Programmieren mit Charakteren, welche die Kinder kennen.

Sur la page principale, sous No 1 (élèves) on trouve des leçons pour des enfants de différentes catégories d'âge.

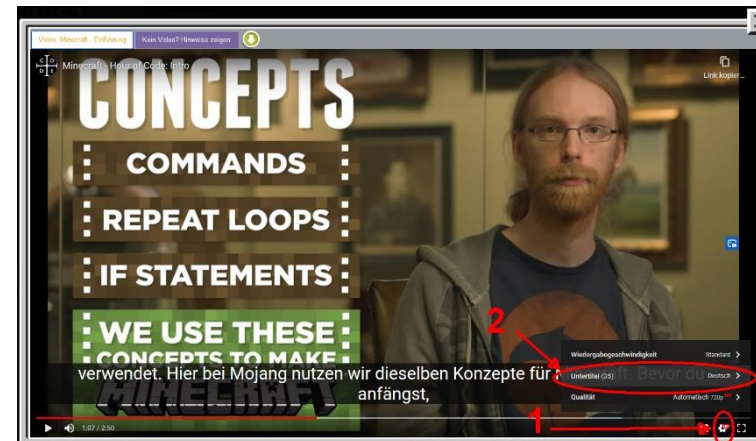
Sous Nr. 2 (heure de code), on trouve des activités de programmation ludiques, avec des personnages que les enfants connaissent.



Die Videos auf dieser Seite sind in englischer Sprache.

Wenn man das Zahnrad unten rechts anklickt, kann man die Sprache für Untertitel auswählen.

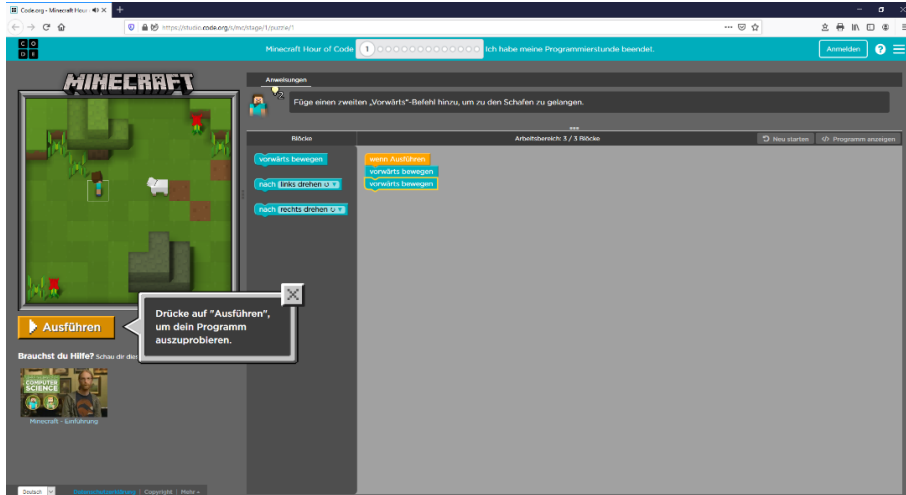
Sollte die gewünschte Sprache nicht dabei sein, kann man ganz unten in der Liste auch die automatische Übersetzung auswählen.



Les vidéos explicatives sur cette page sont en anglais.

En cliquant sur la roue dentée en bas à droite, on peut choisir la langue pour les sous-titres.

Si la langue désirée ne figure pas sur la liste, on peut choisir la traduction automatique tout en bas de la liste.



Die Aktivitäten in der „Stunde des Codes“ beginnen sehr einfach und führen mit jedem Schritt neue Elemente ein.

Diese Elemente findet man in allen Programmiersprachen:

- Wiederholungen
- Unterscheidungen
- Zählschleifen
- ...

Aus der Fülle von Aktivitäten geben wir hier eine Auswahl:

Mit Minecraft-Figuren (ab Zyklus 3):

<https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1>

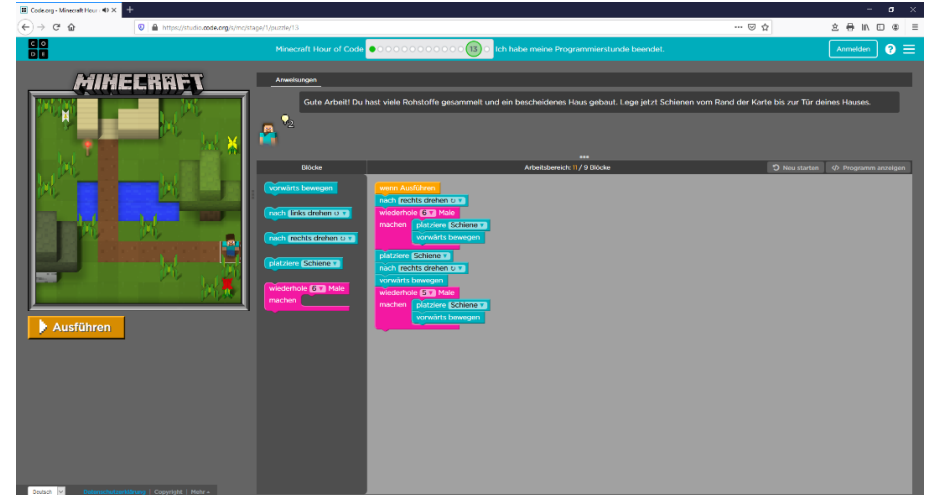
Mit der Eiskönigin (ab Zyklus 4):

<https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1>

Künstler (ab Zyklus 4):

<https://studio.code.org/s/artist/stage/1/puzzle/1>

Jüngere Kinder brauchen vielleicht die Hilfe der Eltern, vor allem beim Anschauen der Videos, ältere Kinder können die Seite selbst entdecken.



Les activités sous « heure de code » commencent à un niveau très simple et introduisent à chaque étape de nouveaux éléments.

Ces éléments sont utilisés dans tous les langages de programmation :

- répétitions
- instructions conditionnelles
- boucles compteur
- ...

De la multitude d'activités, nous vous proposons un petit choix :

avec les personnages de Minecraft (à partir du cycle 3):

<https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1>

avec la reine des neiges (à partir du cycle 4):

<https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1>

Artiste (à partir du cycle 4):

<https://studio.code.org/s/artist/stage/1/puzzle/1>

Les enfants plus jeunes ont éventuellement besoin de l'aide des parents, surtout pour regarder les vidéos, les enfants plus âgés peuvent découvrir le site eux-mêmes.