

<https://festirobot.ac-normandie.fr/spip.php?article12>



Les activités débranchées

- Ressources - Activités débranchées pour aborder les notions de programmation -



Date de mise en ligne : jeudi 9 décembre 2021

Copyright © Festirobot Normandie - Tous droits réservés

Des activités débranchées

- On peut commencer par une vidéo courte à montrer aux élèves :

1Jour1question : c'est quoi le code informatique ?

[Impossible de lire la video]

- Le document libre de droit : « L'informatique sans ordinateur » décrit avec précision la philosophie de cette démarche et propose toute une série d'activités pour les élèves à partir de l'école primaire.
- Tuxbot
<https://festirobot.ac-normandie.fr/sites/festirobot.ac-normandie.fr/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>
- les briques
<https://festirobot.ac-normandie.fr/sites/festirobot.ac-normandie.fr/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>
- La chasse à l'ours
<https://festirobot.ac-normandie.fr/sites/festirobot.ac-normandie.fr/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>
- Les marmottes au sommeil léger : [Vidéo explicative de l'activité](#)
- **Le jeu du robot** (progressif du cycle 1 au cycle 3) sur Pixees : [cliquez](#)
Le « robot » doit sortir d'un petit labyrinthe que l'on aura construit dans une salle en déplaçant quelques tables ou chaises, ou en dessinant à la craie sur le sol de la cour. On se met dans la « peau » d'un robot pour voir ce qu'il peut faire ou non.
- **La machine à trier** où les élèves se mettent dans la peau de processeur pour trier des informations, Lien vers le site Pixees : [cliquez](#) Cette activité est extraite de l'ouvrage *Computer Science Unplugged* (En annexe, les deux fichiers pdf de l'ouvrage Tome 1 et Tome 2)
- [Jeu de Nim](#)
- [Jouer en triant](#)
- Les tutos vidéo de Marie Duflot sur de nombreuses activités débranchées, dont certaines sont citées ci dessus : [Pixees](#)
- Un dossier complet **pour découvrir les algorithmes avec des gobelets** (*je l'aime particulièrement car on peut découvrir les algorithmes, le code, sans passer par des déplacements sur quadrillage comme la plupart des activités débranchées*), ce dossier est proposé par l'Académie de Guyane :
- Une autre séquence faite par Lorin que vous connaissez sous le nom de **Orphys** qui a le blog monecole avec rallye-lecture.fr, classe-numerique.fr, ... : [cliquez pour accéder à la séquence](#)

Des applications en ligne

[La classe de Florent](#) : Des activités progressives en ligne (mais également téléchargeable pour un travail hors ligne) : Jeux et exercices interactifs reprenant les commandes du robot "BeeBot" - De la maternelle au cycle 3

[Studio code angry](#) : Une plateforme d'activités progressives pour coder et réaliser des déplacements sur une quadrillage. 20 niveaux évolutifs. Des tutoriels vidéo (en anglais) ou étape par étape, en français. Une bonne approche pour aborder le logiciel Scratch.

Scratch : application en ligne [ici](#), logiciel à télécharger [ici](#) pour une utilisation hors ligne.
Des ressources pour les enseignants [ici](#).
Des cartes missions pour s'initier à Scratch : des cartes mission

<https://festirobot.ac-normandie.fr/sites/festirobot.ac-normandie.fr/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>

Pour aller plus loin

- Retrouvez les activités au format vidéo réalisées par [PIXEES](#)
- Une animation produite par PIXEES pour expliquer aux enfants ce qu'est un algorithme.
- Sur éduscol, des scénarios pédagogiques pour mettre en œuvre des activités d'informatique débranchée.
- Sur le site Prim'à bord : <https://programmation.scola.ac-pari...>

Autres activités débranchées