

Des activités débranchées et branchées pour quel niveau ?

L'enseignement de la programmation nécessite de travailler à la fois des entrées débranchées et des entrées branchées.

Des repères pour enseigner la programmation sont disponibles sur Savoie Educ dans l'article "[Programmation \[dé\] branchée aux cycles 2 et 3](#)".

Le choix est fait de proposer chaque année une entrée débranchée suivie d'une entrée branchée. La répartition sur les différentes périodes peut s'adapter en fonction du contexte de chaque école.

L'utilisation de robots pédagogiques peut venir en complément ou en remplacement d'activités branchées. Des robots sont en prêt dans chaque circonscription.

Des projets transversaux du type "["Alors on danse?"](#)" peuvent également compléter cette programmation et renforcer les compétences des élèves.



	compétences visées	activités débranchées	activités débranchées et branchées
CP	déplacement absolu vécu par les élèves	robot idiot	Tuxbot plateau <small>Jeux de plateau en prêt en circonscription</small> Tuxbot branché (en absolu)
CE1	déplacement relatif vécu par les élèves	La tournée du facteur La tournée du facteur	Tuxbot plateau <small>Jeux de plateau en prêt en circonscription</small> Tuxbot branché (en relatif)
CE2	déplacement relatif sur plateau	code à l'école	stamp it scratch junior
CM1	introduction des boucles	lightbot plateau <small>Jeu de plateau en prêt en circonscription</small>	lightbot en ligne les chevaliers de la programmation
CM2	introduction des conditions et des variables, des sous programmes	cargobot Jeu de Nim	scratch (les défis) scratch explorateurs algoblocs (attention payant)

D'autres activités peuvent également introduire les différents aspects de la programmation.

activités débranchées: [jeu de la fusée](#), [Code décode \(MHM\)](#), [La machine à trier](#), [Séquence 1,2,3 codez : L'aventure](#), [Séquence 1,2,3 codez : La mission](#)

activités branchées : application tablette run marco, cargobot sur tablette ou [en ligne](#), [parcours hour of code](#), [Séquence 1,2,3 codez : Simuler la mission sur scratch](#), [blockly games](#)

Pour aller encore plus loin : L'île au trésor p.87 du [document traduit "L'informatique sans ordinateur](#) [Programme d'activités d'éveil pour les élèves à partir de l'école primaire"](#)