

# Activités débranchées

- NUMERIQUE
- Enseigner avec le numérique
- Codage et Robotique
- 



Date de mise en ligne : dimanche 11 juin 2017

Les activités débranchées ou unplugged sont des activités sans ordinateur, sans robot mais qui permettent tout de même de comprendre la notion de codage, d'algorithme, de bug... Elles sont essentielles pour débiter une séquence codage et robotique afin que les élèves fassent des activités concrètes.

**On peut commencer par quelques vidéos courtes à montrer aux élèves :**

1Jour1question : c'est quoi le code informatique ?

```
<div style='width:320px;height:240px;margin:0 auto;overflow:hidden;' class='video_placeholder' ><video
src="sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/mp4/c_est_quoi_le_code_informatique_-_1jour1actu.com_-_l_act
ual.mp4" height="240" width="320" poster="" class="video-jwplayer" data-player="{
file:'sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/mp4/c_est_quoi_le_code_informatique_-_1jour1actu.com_-_l_actu
al.mp4', height:240, width:320, wmode:'window', image:', controlbar:'bottom', dock:'false', autostart:
false, 'viral.onpause':false, 'viral.oncomplete':false, 'viral.allowmenu':false }" >
```

[Télécharger le plug-in Flash](#)

Les Sépas et les algorithmes - Universciences

```
<div style='width:320px;height:240px;margin:0 auto;overflow:hidden;' class='video_placeholder' ><video
src="sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/mp4/les_sepas_et_les_algorithmes_-_l_aventure_des_sepas_-_u
niver.mp4" height="240" width="320" poster="" class="video-jwplayer" data-player="{
file:'sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/mp4/les_sepas_et_les_algorithmes_-_l_aventure_des_sepas_-_u
niver.mp4', height:240, width:320, wmode:'window', image:', controlbar:'bottom', dock:'false',
autostart: false, 'viral.onpause':false, 'viral.oncomplete':false, 'viral.allowmenu':false }" >
```

[Télécharger le plug-in Flash](#)

**Voici une liste de ressources testées et approuvées avec le matériel à télécharger :**

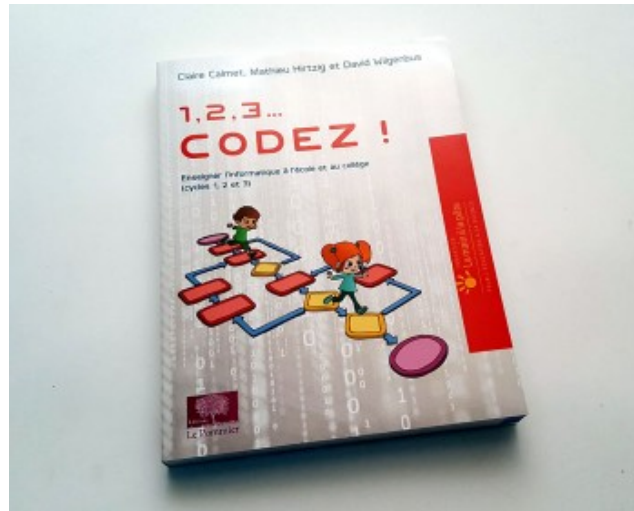
**Le jeu du robot idiot** (progressif du cycle 1 au cycle 3) sur Pixees : [cliquez](#)

Le « robot-idiot » 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)

```
<a href="sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/csunplugged2014-fr.pdf" title="" type="application/pdf">
[Unplugged Tome 1 - PDF - 14 Mo] Unplugged Tome 1 <a
href="sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/csunplugged_part2_fr.pdf" title="" type="application/pdf">
[Unplugged Tome 2 - PDF - 3.5 Mo] Unplugged Tome 2
```

Vous pouvez aussi trouver des activités débranchées dans l'ouvrage **1,2,3 codez de La Main à la Pâte**. (Vous pouvez investir dans cet ouvrage, il est vraiment complet du cycle 1 au cycle 3 pour mener plusieurs séquences progressives débranchées et branchées)



Voici deux exemples d'activités débranchées :

[\[un programme, des programmes - PDF - 931.8 ko\]](sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/fiche_02.pdf) **un programme, des programmes** [\[parcours avec obstacles - PDF - 903.1 ko\]](sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/fiche_03.pdf) **parcours avec obstacles**

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 :

[\[Activités débranchées avec les gobelets - PDF - 4.6 Mo\]](sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/sequence_activites_debranchees_gobelets.pdf) **Activités débranchées avec les gobelets**

**Karine Tavernier, Référente Numérique 76**, vous propose des séances déjà construites. Vous y trouverez du déplacement sur quadrillage simple ou avec obstacles, des défis un contre un ou en équipe.

Ces séances peuvent évoluer par la suite en utilisant le robot Beebot ou Bluebot et l'application sur tablette bluebot.

[\[Séance 1 - PDF - 651.9 ko\]](sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/s1_atelier_programmation_fiche_prep_c2.pdf) **Séance 1** [\[Séance 2 - PDF - 777.3 ko\]](sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/s2_atelier_programmation_fiche_de_preparation.pdf) **Séance 2** [\[Séance 3 - PDF - 1 Mo\]](sites/circ-dieppe-ouest.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/s3_atelier_programmation_fiche_de_preparation.pdf) **Séance 3**

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](#)

## Pour aller plus loin

[Dossier proposé par l'Observatoire des ressources numériques adaptées \(ORNA\) et INS HEA : Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation des jeunes handicapés et les enseignements adaptés](#)