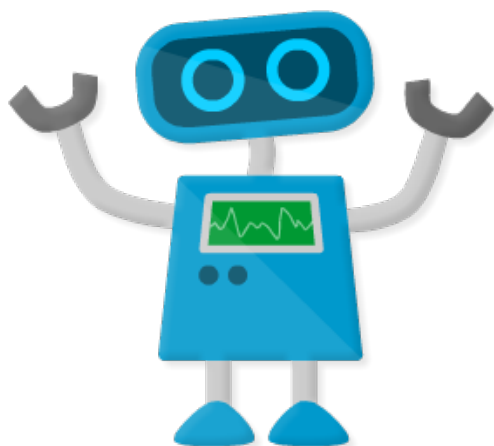


Programmation et robotique



L'initiation à la **programmation** constitue une nouveauté importante pour les cycles 2 et 3 et s'inscrit complètement dans les objectifs du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans cette section, vous trouverez une sélection de ressources pour vous aider à mettre en œuvre ce nouvel apprentissage au sein de votre classe.

Ces ressources sont organisées au sein de **4 rubriques** :

- documents institutionnels,
- activités débranchées, sans matériel spécifique,
- robots programmables,
- logiciels et applications en ligne de codage.

A LA UNE : la nouvelle application STAMP IT! NOUVEAU



Cette application, créée spécialement par le Groupe RUN 53 1er degré à l'occasion de la semaine des mathématiques 2018, propose de s'adonner au **Pixel Art**.

Les élèves apprennent à programmer tout en réalisant des productions artistiques, à l'aide de **blocs de programmation**.

Pour celles et ceux en mal d'inspiration, un **carnet d'idées** est disponible : saurez-vous relever les défis proposés ?

[> En savoir plus](#)

Ressources didactiques

Documents d'accompagnement **éduscol**:

- [Initiation à la programmation aux cycles 2 et 3](#)
- [Vous avez dit « Robot » ?](#)
- [La machine à trier](#)



Les enjeux de l'apprentissage du codage à l'école, présentés par **Catherine Becchetti-Bizot**, Directrice du Numérique Pour l'Éducation au Ministère de



l'Education Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

> [une vidéo à consulter sur le site d'Educavox](#)

Ressources pédagogiques



ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES



ROBOTIQUE



**LOGICIELS ET APPLICATIONS
DE CODAGE**

M.A.J. le 20/01/2022

Dans cette rubrique

- [Activités débranchées](#)
- [Robots programmables](#)
- [Logiciels et applications de codage](#)
- [Espace formation](#)