



*Il est possible d'initier les élèves à la pensée informatique et à la programmation sans utiliser d'ordinateurs. À partir de jeux de rôle, d'activités "papier / crayon", de vidéos, les enseignants peuvent introduire les principaux concepts d'un programme informatique.*

## Activités débranchées :

[Pixees](#)

[Les tutos vidéo de Marie Duflot Kremer](#)

Notamment la section "S'initier aux algorithmes"

- [Comprendre l'informatique en jouant à faire le robot](#)
- [Comprendre l'informatique en jouant au jeu de Nim](#)
- [Comprendre l'informatique en jouant au jeu du crépier](#)
- [Comprendre l'informatique en jouant au jeu du bazar](#)

[L'informatique sans ordinateur](#) , de [interstices.info](#)

IREM Grenoble: [algorithmique et mathématiques](#)

Notamment: [Action "informatique débranchée"](#)

## Vidéos :

[Les Sépas](#) :

Notamment Les Sépas et les algorithmes, les Sépas et le bug, les Sépas et la cryptologie.

[ClassCode](#) : lien vers le sommaire du Mooc pour découvrir la programmation créative

Notamment :

[Do you speak informatique ? \(l'histoire de Grace Hopper\)](#)

[Qui a inventé les premiers algorithmes ? \(l'histoire Al-Khwârizmî\)](#)

[Qui a écrit le premier programme ? \(l'histoire d'Ada Lovelace\)](#)

## Activités branchées :

[Algofoot](#) : série d'énigmes, dont la résolution nécessite l'écriture d'un algorithme.

Elles sont classées dans l'ordre croissant de difficulté, les dernières étant particulièrement difficiles.

[minecraft \(mode aventurier\)](#) de [Hour of code](#)

## Un livre intéressant :

Un guide en deux tomes avec des activités clés en main qui ont fait leurs preuves sur le terrain:

[1,2,3... Codez](#)