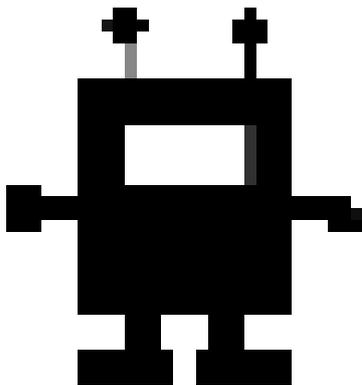


<http://atice28.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article42>



# La programmation dans les textes officiels

- Codage -



Publication date: vendredi 29 mars 2019

---

Copyright © Site des E-RUN d'Eure-et-Loir - Tous droits réservés

---

## **1. Initiation à la programmation aux cycles 2 et 3 :**

L'initiation à la programmation constitue une nouveauté importante pour les cycles 2 et 3. Elle s'inscrit dans les objectifs du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, où il est précisé, dans le domaine 1 (Les langages pour penser et communiquer) :

« [L'élève] sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en oeuvre pour créer des applications simples. ». Il s'agit aux cycles 2 et 3 d'amorcer un travail qui sera poursuivi au cycle 4.

## **2. Cadre de référence des compétences numériques :**

Le nouveau socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que les nouveaux programmes confortent la place du numérique dans les enseignements et les pratiques éducatives. Les activités d'apprentissage permettent aux élèves de développer des connaissances et des compétences, mais aussi d'élargir leur compréhension des enjeux du numérique.

Dans ce contexte, un [nouveau projet de cadre de référence](#) a été élaboré en 2016. Il rassemble et organise de façon progressive et selon 5 domaines spécifiques, les 16 compétences numériques développées de l'école élémentaire à l'université ainsi que dans le contexte de la formation continue des adultes.

Le domaine 3 (création de contenus, 3.4 Programmer) est consacré à la programmation.