

Informatique débranchée

Quelques activités sur le thème

« Saveurs savantes »

Webinaire SIF - FDS 2026



Ce webinaire va être enregistré et diffusé sur le site de la SIF. Si vous ne souhaitez pas que votre image ou votre voix soient enregistrées et diffusées, merci de ne pas allumer votre caméra ni votre micro.

Qu'est-ce que l'informatique débranchée ?

Définition

L'informatique débranchée (*unplugged computing*) désigne des activités pédagogiques ou de médiation permettant d'enseigner les concepts fondamentaux de l'informatique **sans ordinateur**.

- ▶ Inventée par Tim Bell, Ian Witten et Mike Fellows (années 1990).
- ▶ Repose sur des jeux, des tours de magie et des activités participatives.
- ▶ Accessible à tous les âges.

Objectif

Comprendre la *pensée informatique*.

Pourquoi utiliser l'informatique débranchée ?

Avantages pédagogiques

- ▶ **Inclusivité** : aucun matériel informatique requis ; fonctionne dans tous les contextes.
- ▶ **Engagement** : les activités ludiques motivent les participants et favorisent la collaboration.
- ▶ **Compréhension profonde** : en manipulant les concepts avec les mains, les participants en intériorisent mieux la logique.

Complémentarité avec la programmation

L'informatique débranchée ne remplace pas la programmation ; elle la prépare. Les participants pourront ensuite passer plus facilement à la programmation, car ils comprennent déjà les concepts sous-jacents.

Le groupe Info sans Ordi (ISO) :

- Une liste de diffusion :

<https://archive.socinfo.fr/mediation/infosansordi/>

- Des journées d'échanges pour réfléchir à des activités.

Prochaine journée ISO : vendredi 18 septembre, à la MMI de Lyon, à partir de 9 h.

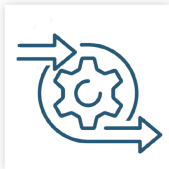
Déjeuner offert par la SIF.

Inscription : <https://evento.renater.fr/survey/>

[inscription-a-la-journee-sans-ordi-du-18-septembre-a-la-mmi-ooz48yu0](https://evento.renater.fr/survey/inscription-a-la-journee-sans-ordi-du-18-septembre-a-la-mmi-ooz48yu0)

- ▶ **CS Unplugged** : <https://csunplugged.org/>
- ▶ **Class'Code** : <https://classcode.fr/>
- ▶ **Pixees** : <https://pixees.fr/>
- ▶ Tangente, numéros 42-43 et 67-68
- ▶ La page de Marie Duflot : <https://members.loria.fr/MDuflot/>
- ▶ Les sites des IREMs
- ▶ ...

Les 4 piliers de l'informatique



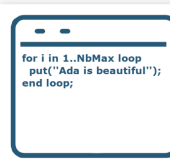
1. Algorithmes



2. Données



3. Machines



4. Langages

Les vidéos produites par la SIF avec L'Esprit Sorcier : <https://4videos.socinfo.fr/>
L'article de Gilles Dowek : <https://edutice.hal.science/edutice-00676169>

Au menu aujourd'hui

Le cuisinier pressé Une activité sur le thème des algorithmes et de la complexité présentée par Adrien Krähenbühl, enseignant-chercheur à l'université de Strasbourg.

Partage de pizza Une activité sur le thème des jeux combinatoires présentée par Aline Parreau, chargée de recherche au LIRIS, à Lyon.

À taaable ! Une activité sur le thème de la modélisation par des graphes et de la coloration, présentée par Aline Parreau.

Optim'izza Une activité sur l'optimisation combinatoire, présentée par Charlotte Avellaneda, médiatrice à la Maison des Mathématiques et de l'Informatique à Lyon.

Le crêpier psychorigide Une activité sur la notion d'algorithme, où l'on trie des crêpes à l'aide d'une spatule (tri par retournement de préfixe), présentée par Malika More.

Classification des fleurs Une activité, encore en construction, pour découvrir les arbres de décision, présentée par Malika More, responsable du groupe Informatique sans ordinateur de l'IREM de Clermont-Ferrand.

Les bases de données à tricoter Une activité sur les bases de données, conçue par Marie Duflot Kremer et présentée par Malika More.