AFFICHE GRATUITE

La culture numérique à l'école

Le cadre officiel et son état d'avancement, ainsi que la place de la programmation avec Ozobot.

Compétences numériques : France et Fédération Wallonie-Bruxelles

Statut : Cadres officiels en vigueur, propres à chaque système. En France, les programmes de l'Éducation nationale sont organisés par cycles et complétés par le CRCN ; en Fédération Wallonie-Bruxelles, les référentiels du tronc commun servent de repères. Consultez les textes de votre système et de votre niveau.

Cycles 1 à 4	France : programmes de l'Éducation nationale ; programmation en mathématiques (« Espace et géométrie ») et en technologie au cycle 4
Cycle 2	Coder des déplacements ; si un robot est disponible, programmer son déplacement sur un tapis quadrillé (BO du 31 octobre 2024, depuis la rentrée 2025)
Cycle 3	Nouvelle partie « Initiation à la pensée informatique » (BO du 17 avril 2025) : CM1 et 6e depuis la rentrée 2025, CM2 à partir de la rentrée 2026
CRCN	Cadre de référence des compétences numériques ; Pix contribue à leur évaluation et à leur certification
FWB	Fédération Wallonie-Bruxelles : référentiels du tronc commun, notamment FMTTN (formation manuelle, technique, technologique et numérique)

Source : Éduscol (niveaux d'enseignement) ; référentiel FMTTN de la Fédération Wallonie-Bruxelles (ifpc-fwb.be) · eduscol.education.gouv.fr/4332/niveaux · vérifié le 26 octobre 2026

Où la programmation avec Ozobot trouve-t-elle sa place ?

Convient bien
Concevoir des algorithmes, programmer avec des codes couleur et des blocs, tester et améliorer.

Partiellement compatible
Systèmes numériques (entrée, traitement, sortie), collecte de données, découverte du fonctionnement de l'IA.

Autre matériel nécessaire
Rechercher et évaluer des informations, sécurité et confidentialité, comportement en ligne.

Voici comment commencer

1. Comparez votre offre actuelle au cadre de référence : que faites-vous déjà et que vous reste-t-il à mettre en place ? La situation peut évoluer : en cas de doute, consultez la source.
2. Mettez en place une progression continue en programmation : commencez sans écran avec les codes couleur, puis passez aux blocs.
3. Prévoyez du temps et des formations : proposez aux enseignants de programmer eux-mêmes un robot lors d'une séance en équipe.

Affiche gratuite d'Ozobot Benelux : vous pouvez l'imprimer et l'utiliser en classe. Imprimez à 100 % (taille réelle). Ozobot est une marque d'Ozo EDU, Inc.