



## Initiation à la pensée algorithmique avec Scratch

<b>Contexte/ Identifications des besoins</b>	<p>*Les programmes renouvellent la nécessité d'explorer l'algorithmique et de programmation afin que les élèves puissent s'approprier les clés de décryptage d'un monde numérique en évolution constante.</p> <p>*Cette exigence des programmes demande d'acquérir des méthodes qui construisent la pensée algorithmique chez l'élève.</p>
<b>Objectifs</b>	<p>*Acquérir des méthodes qui construisent la pensée algorithmique.</p> <p>*Développer des compétences dans la représentation de l'information et de son traitement, la résolution de problèmes, le contrôle des résultats.</p> <p>*S'approprier le logiciel Scratch qui offre un environnement d'édition et d'exécution des programmes.</p>
<b>Modalités</b>	<p>*Activités pratiques et collaboratives dans une salle équipée d'ordinateurs où le logiciel Scratch est installé.</p> <p>*Celui-ci permet de travailler tous les concepts figurant au programme, en particulier la programmation événementielle et la gestion de scripts s'exécutant en parallèle.</p>
<b>Public</b>	Enseignants des cycles 3 et 4.
<b>Nombre de participants</b>	8.
<b>Intervenants</b>	<p>*Département Numérique de la DDEC.</p> <p>*Intervenants extérieurs.</p>
<b>Date et durée</b>	1 journée en 2 <sup>ème</sup> période.
<b>Lieu</b>	Salle informatique de l'APEP ou sur site selon demande et plateau technique à disposition.
<b>Observations</b>	
<b>Référents &amp; contacts</b>	<p>*M. Eric BLANC ☎ 73 74 73 ✉ <a href="mailto:eric.blanc@ddec.nc">eric.blanc@ddec.nc</a></p> <p>*M. Olivier ROBERT-TRAEGER ☎ 73 74 70 ✉ <a href="mailto:olivier.robert-traeger@ddec.nc">olivier.robert-traeger@ddec.nc</a></p>