

# Initiation à la pensée algorithmique avec SCRATCH



<b>Contexte/Identifications des besoins</b>	<p>*Les nouveaux 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/Contenu</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 à 10.
<b>Intervenant</b>	<p>*Département Numérique de la DDEC.</p> <p>*Intervenants extérieurs.</p>
<b>Date et durée</b>	1 journée ou 2 demi-journées.
<b>Lieu</b>	<p>*Nouméa.</p> <p>*Sur site.</p>
<b>Observations</b>	
<b>Référent &amp; contacts</b>	<p>M. Eric BLANC</p> <p>☎ 73 74 73</p> <p>✉ <a href="mailto:eric.blanc@ddec.nc">eric.blanc@ddec.nc</a></p>