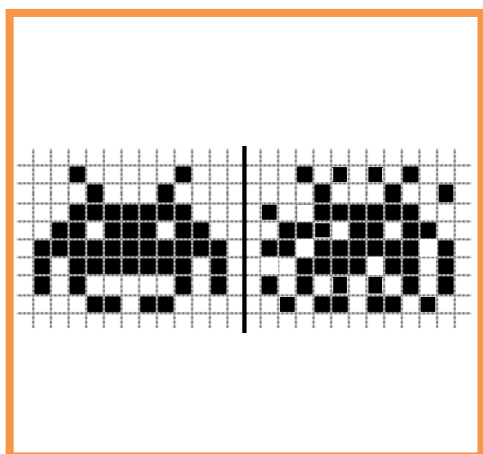


DUREE	NIVEAU	PUBLIC	ACTIVITES
25 min	Débutant	Enfant – adolescent - adulte	Atelier déconnecté

“Programmation Orale”

Atelier déconnecté



➤ Objectifs :

- Introduire la notion d'algorithme
- Comprendre les enjeux de la programmation et les difficultés liées aux instructions
- Apprendre à organiser sa pensée pour transmettre des instructions claires

➤ Déroulement :

Cette activité se déroule en deux phases :

- Un des participants est désigné « programmeurs », il va donner les directives aux autres pour obtenir le dessin donné.
- On discute sur l'importance des instructions claires en programmation.

Le jeu

➤ Déroulement

On sélectionne un des participants qui sera le « *programmeur* » tandis que les autres seront les « exécuteurs ». Tous les exécuteurs reçoivent une feuille et un crayon et le programmeur reçoit quant à lui une fiche de dessin.

Le but du jeu : le programmeur doit donner des instructions orales aux exécuteurs pour qu'ils reproduisent le dessin de la fiche. Les exécuteurs ne peuvent pas poser de question. Le programmeur ne peut ni montrer la feuille ni faire de geste : il ne peut que parler.

➤ Variante

On cache celui qui donne les instructions.

Permettre lors du premier essai que les exécuteurs puissent poser des questions. Ensuite juste leur permettre de dire « ERROR » si jamais il y a une instruction qu'ils ne comprennent pas.

➤ Piste de discussion

- Un ordinateur fera que ce qu'on lui dit, et ne fera que ce qu'il sait faire. Donc il faudra tout détailler pour qu'il puisse comprendre ce qu'on lui demande.
- La notion d'algorithme via la suite d'instruction.
- Les instructions : comment faire en sorte qu'elles soient organisées et bien compréhensibles pour tous. Indentation et rigueur lorsque l'on code.

Les dessins [Annexe]

