Compte-rendu d'animation pédagogique

Libellé de l'animation	*Jeux d'initiation à la pensée algorithmique*
Public	*enseignants C2 et 3*
Date-s	*08 février 2018*
Lieu	*CANOPE*
Horaire	*14h à 17h*
Intervenant-s	*CHAMBAUD-REGNIER Audrey / BONNEAU Johann*
Objectifs	*découvrir une nouvelle notion issue des programmes de 2016. comprendre l'intérêt d'initier les élèves à la culture de la science de l'informatique et découvrir comment aborder cette pensée à*
Compte-rendu	*les jeux algorithmiques permettent d'aborder les mathématiques en lien avec le numérique et en développant une autre posture chez les élèves, celle de concepteur de programme et non simplement celle de consommateur (utilisateur) du numérique. Peu d'enseignant connaissait cette notion nouvelle dans les programmes et a permis d'enrichir leur culture didactique et pédagogique... très appréciée par eux.*
Evaluation par les stagiaires	*l'ensemble des stagiaires à cette animation a apprécié cette animation leur permettant de construire un savoir de manière ludique.*
Documents joints	*liste des différents jeux débranchés et branchés + site base de données*