

# ACTIVITÉ (DÉCONNECTÉE) PROGRAMMATION ORALE

CRÉATION DE CONTENU > 3.4 PROGRAMMATION

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Tous publics	Tous âges	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

A travers un jeu de rôle déconnecté, les participant.e.s vont comprendre comment fonctionnent un ordinateur, un algorithme et quel est le rôle d'un.e programmeur.se.

**Objectif général** Connaissances

**Temps de préparation pour l'animateur** moins d'une 1 heure

**Domaine de compétence** 3 - Création de contenu

**Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant)** 0 - 1 heure

**Nom de l'auteur** Adnan Elbarrak

**Matériel supplémentaire** Feuilles - Crayons - Fiches de dessin

**Ressource originellement créée** Français

## DÉROULÉ

### 1 Introduction

Cette activité a pour objectif d'aborder la programmation informatique et la logique des algorithmes de manière simple et surtout sans outils numériques.

Pour commencer, il est bien entendu important d'expliquer à quoi sert la programmation, mais il n'est pas nécessaire que les participant.e.s aient déjà fait d'autres activités à ce sujet.

Cette activité permettra d'aborder plusieurs points avec les participant.es :

- Un ordinateur ne 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.
- Un ordinateur n'est donc pas intelligent ! Si le ou la programmeur.euse se trompe, l'ordinateur se trompera aussi.
- La notion d'algorithme via la suite d'instructions.
- Les instructions : comment faire en sorte qu'elles soient organisées et bien compréhensibles pour tou.te.s. Indentation et rigueur lorsque l'on code.

#### **Conseil médiation**

Cette activité fonctionne avec tout type de public, à vous d'adapter le niveau de difficulté en ajoutant des contraintes et en choisissant des dessins plus ou moins compliqués à reproduire.

Nous vous invitons à approfondir vos connaissances sur les algorithmes et la programmation en consultant notre fiche [Outil - Algorithme et langage de programmation](#).

### 2 Programmation orale

Le but du jeu est qu'un.e des participant.e.s incarne un.e programmeur.se qui se voit remettre un dessin (voir les modèle ci-dessous) Le.a programmeur.se va donner des instructions à des ordinateurs, incarnés par les autres participant.es. Ceux-ci devront alors essayer de reproduire le plus fidèlement possible le dessin en écoutant seulement les ordres donnés par le.a programmeur.se.

**Les contraintes** : les ordinateurs ne peuvent pas poser de questions. Le.a programmeur.euse ne peut ni montrer la feuille ni faire de geste : ielle ne peut que parler.

**Conseil médiation**

Vous pouvez commencer avec un premier tour, en permettant aux ordinateurs de poser des questions, puis au second tour de seulement pouvoir dire « ERROR » lorsqu'ils ne comprennent pas.

Pour ajouter plus de difficultés en fonction de l'âge de vos participant.e.s vous pouvez interdire à la personne qui incarne le.a programmeur.se de dire à voix haute les formes géométriques (carré, rond, triangle...).

## 3 Annexes

### Les Dessins

