

AlgoTouch : Logiciel ludique et tactile d'aide à la programmation

Patrice Frison* – Moncef Daoud

Université Bretagne Sud - *IRISA

Problématique :

- Comment passer de la description d'un algorithme en français à la construction d'un programme exécutable par une machine ?
- Comment passer d'une activité débranchée à la programmation (avec des outils comme Scratch) ?

Processus de construction d'un programme :

- Programmation par démonstration
- Effectuer soi-même les actions de la machine par des gestes, les enregistrer et les exécuter automatiquement

Outil développé AlgoTouch :

- Logiciel *AlgoTouch*, téléchargeable à l'adresse suivante :
<https://share-irisa.univ-ubs.fr/algotouch/pub/download/AlgoTouch-0-9-13.jar>
- Vidéos en ligne : rechercher *AlgoTouch* sur YouTube
- Porteur du projet : Patrice Frison (patrice.frison@univ-ubs.fr)
- Membres participants au projet : Moncef Daoud (moncef.daoud@univ-ubs.fr) – Michel Adam (michel.adam@univ-ubs.fr)

Organisation de l'activité :

- Public visé : Scolaire, Universitaire
- Expériences menées :
 - Intégration du logiciel pour l'enseignement de l'algorithmique et la programmation en 1ère année de licence à l'Université Bretagne Sud (Vannes et Lorient)
 - Présentation du logiciel aux professeurs de Math de Bretagne avec le soutien du Rectorat de Rennes en vue d'expérimentation avec des enseignants volontaires

Évaluation de la démarche :

- Avec quelques élèves, étudiants, enseignants

Perspectives :

- Expérimentation en classe avec des enseignants
- Développement éventuellement d'une version professionnelle

