

## Atelier : Python au quotidien de la classe – Compte-Rendu

Une banque de 15 activités qui peuvent être proposées en classe de seconde, est distribuée aux stagiaires.

Le travail consiste à réaliser une analyse « didactique et pédagogique » de 5 activités.

**Pour cela on incite le stagiaire :**

- A remplir le tableau distribué
- A réaliser selon son expertise en Python certaines de ces activités
- Pour les plus rapides, ils peuvent « s’amuser » avec Pour aller plus loin ...

**Bilan de l’atelier :**

- L’algorithmique et programmation doivent être **au service des mathématiques**, en lien avec le programme de la classe de seconde, dans le **cadre de la résolution de problèmes**
- L’algorithmique et programmation ne vivent pas **UNIQUEMENT** lors de séances de TP
- Cette thématique se travaille sous différentes formes :
  - **En débranché :**  
Pour permettre de lisser l’apprentissage (Question flash)  
Pour préparer l’évaluation au baccalauréat (Exercices)
  - **En branché :**  
Pour résoudre des problèmes (TP : salle Informatique – Penser à une question défi)  
Pour résoudre de « petits » problèmes (« Bonbon » – Travail en dehors du temps de classe- Python en ligne avec l’ENT)
- **ATTENTION** à ne pas consacrer toutes les séances de TP à l’algorithmique et Programmation ... il faut également travailler les autres outils numériques : Tableur, logiciel de géométrie dynamique, Logiciel de calcul formel
- Le « bonbon » est un levier important pour pallier les problèmes de temps et de disponibilité des salles informatiques.
- Privilégier **RAPIDEMENT** l’écriture de fonctions et l’utilisation de la **CONSOLE** afin d’éviter les lignes de code « techniques » avec **INPUT**.
- **Le travail sur l’erreur (code / algorithmique)** est un levier également important pour la formation des élèves.