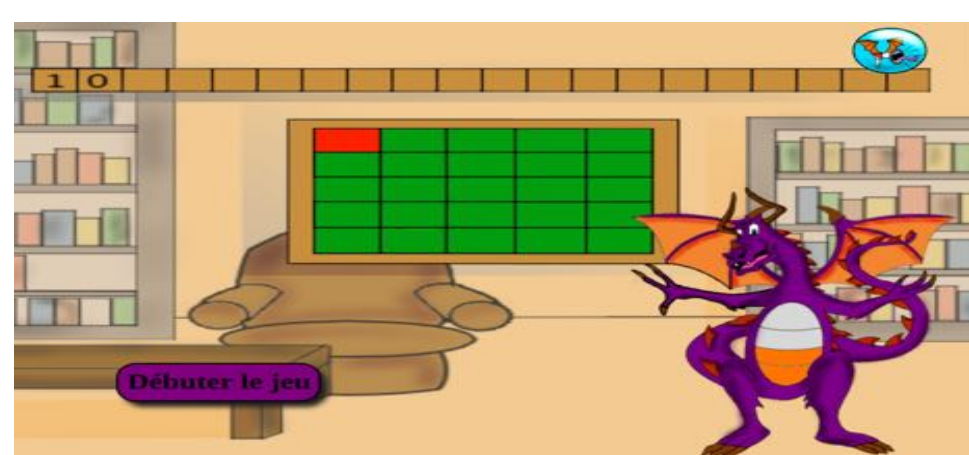


# Tabletop

## La pensée informatique



Comprendre les fondements du numérique (codage de l'information, formalisation d'un algorithme). Pour le maîtriser, pas juste le consommer.



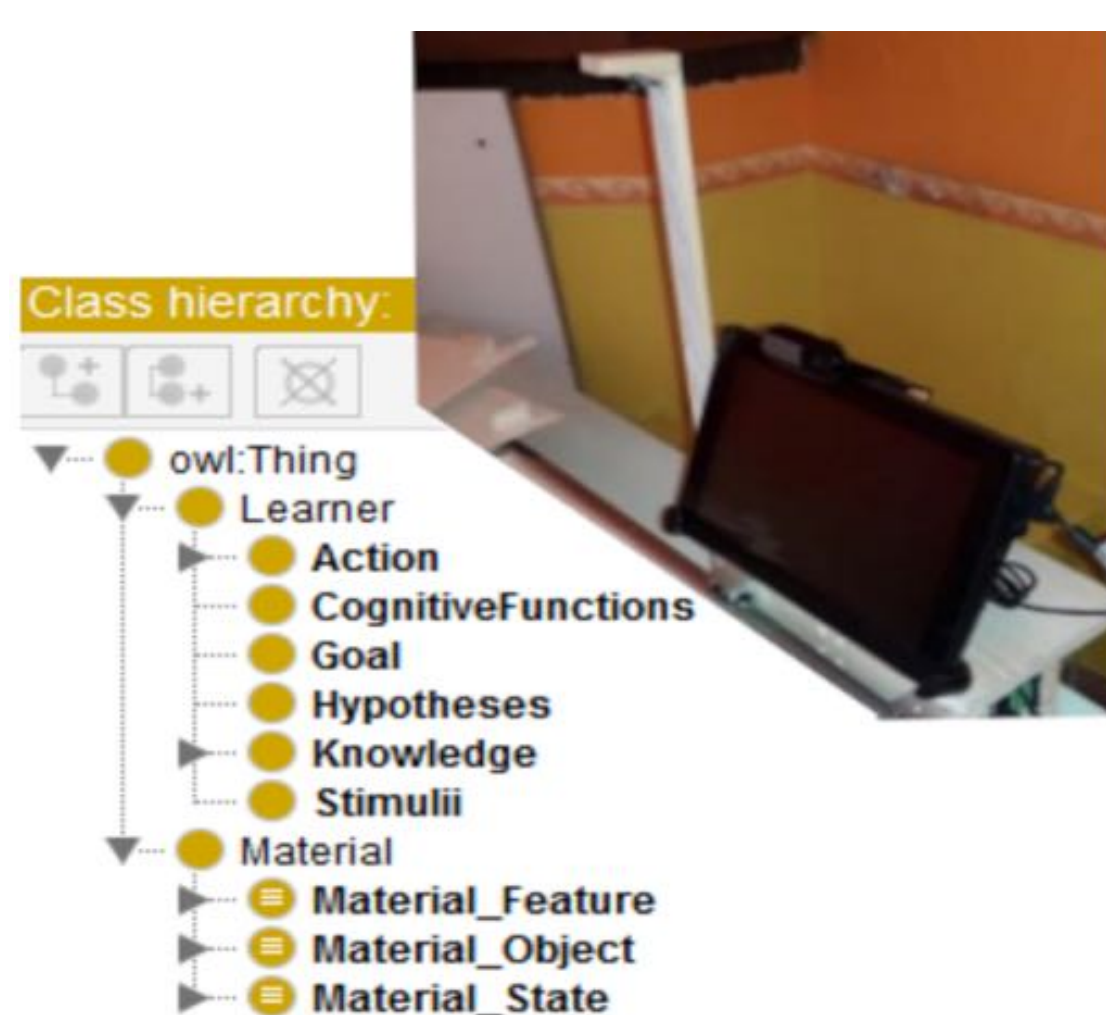
Utiliser une pédagogie ludique scénarisée et participative (apprenant·e partie prenante de son apprentissage).

Découvrir des savoir-faire, et des connaissances, y compris sur l'histoire de l'informatique : science et culture scientifique.

## Mesurer l'apprentissage

Mieux comprendre l'apprentissage humain dans ces tâches spécifiques, en mesurant des observables au fil de l'activité.

Utilisation de mécanismes de traitement d'image simplifiés dans un environnement adapté de façon à ce que la personne apprenante comprenne ce que la machine mesure de son activité.



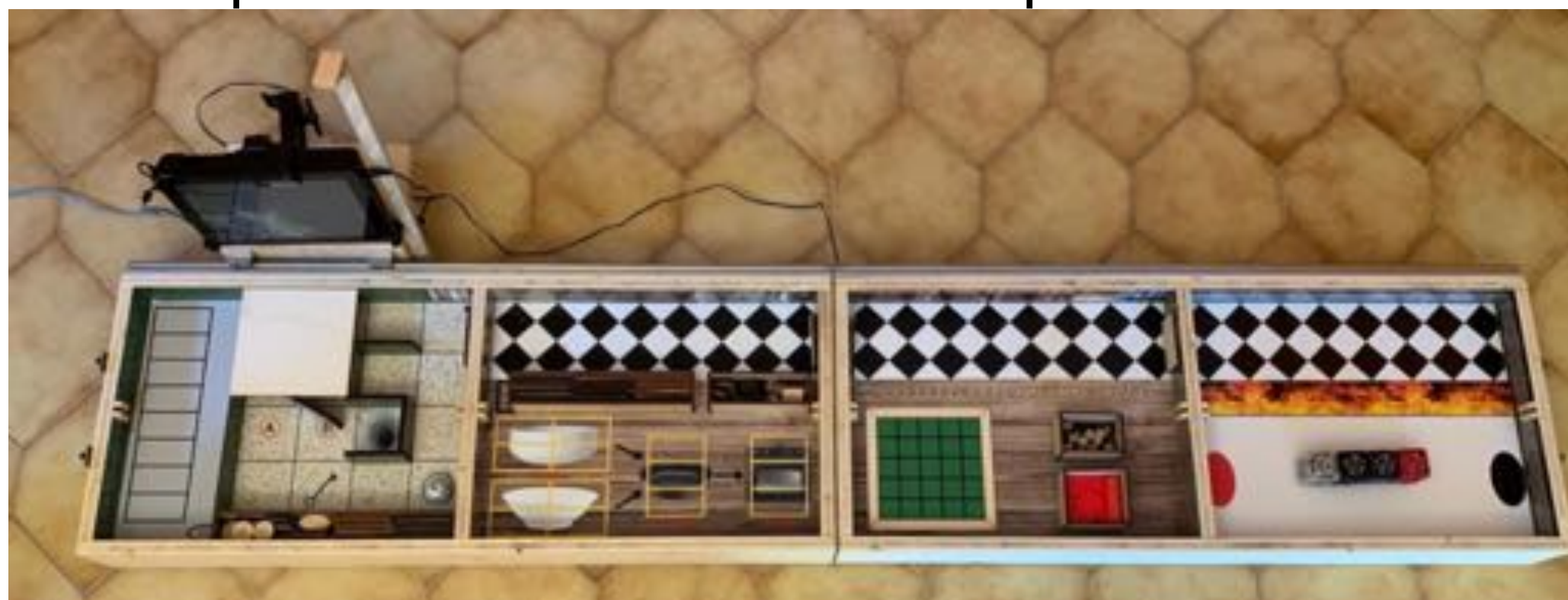
Ébauche d'un travail de modélisation de la tâche d'apprentissage et de la personne apprenante engagée dans cette tâche spécifique.

## Quatre activités formalisées

- Programmer est si facile !
- Formaliser un problème de la vraie vie.
  - Jouer avec des pixels pour comprendre le codage
  - S'attaquer à la résolution d'un problème ouvert.



Consulter le rapport de recherche détaillé



## Open software et hardware

### Open software et hardware

Fabriqué à partir de matériaux et fournitures courantes, dispositif reproductible à bas coût en temps et financement, facilement modularisable et déclinable autrement.



Accéder à toutes les sources logicielles et matérielles.

Une collaboration académique et entrepreneuriale entre une équipe de recherche Inria Mnemosyne et des partenaires artisans et associatifs dans le cadre de l'action exploratoire AIDE.

