

## En quête de satisfaction...

Ludovic Socquet-Meilleret<sup>1</sup>, Raphaël Petit<sup>2</sup>

<sup>1</sup>IREM de Lille, Collège de Saint Pol Sur Ternoise (62) ; [ludovic.socquet-meilleret@ac-lille.fr](mailto:ludovic.socquet-meilleret@ac-lille.fr)

<sup>2</sup>IREM de Lille, Collège de Leforest (62) ; [raphael.petit@ac-lille.fr](mailto:raphael.petit@ac-lille.fr)

Dans cet atelier nous vous proposons de relier différents éléments d'algorithmique et de statistiques du programme du cycle 4 (que nous avons choisi d'aborder pour notre part en classe de 4ème) qui pourraient être étudiés à travers une situation concrète, accessible, illustrant l'intérêt des mathématiques et de l'algorithmique dans la vie courante et/ou professionnelle. Nous cherchons par ce biais à permettre une utilisation assez approfondie de Scratch sans l'aspect plus "habituel" de déplacement de lutins, de constructions itératives ou de "jeux" qui certes, ont un intérêt pédagogique dans l'introduction de cette nouveauté que représente l'algorithmique mais à notre sens, limitent souvent fortement la corrélation entre raisonnement ou notion mathématique et mise en place d'un algorithme au sein d'un programme.

Les usages adolescents des nouvelles technologies nous conduisent vers les systèmes d'évaluation mis en place par de nombreux sites (de vente en ligne, critique de films, téléchargement d'applications etc ...). Ces enquêtes de satisfaction qui prennent le plus souvent la forme d'une série d'étoiles, font apparaître simultanément une représentation statistique des données et des commentaires. Cet exemple paraît pertinent sur de nombreux aspects : la mise en place d'un simulateur de ce type permettra l'approche de nombreux points d'algorithmique, les principales notions statistiques seront étudiées et les élèves sont en présence quasi quotidienne de ce type d'illustration.

*Mots clefs : statistiques ; scratch ; moyenne ; algorithmique ; simulation*