



## Une foule d'enfants programmeurs participe à la 1ère Journée Internationale TurtleArt

CAACUPÉ, Paraguay, le 15 Octobre 2013 - Sugar Labs®, fournisseur à but non lucratif de programmes éducatifs gratuits et sous licence libre, célèbre avec une grande fierté la journée TurtleArt à Caacupé, au Paraguay. 275 élèves y participent avec leurs parents ainsi que 77 professeurs. Des éducateurs et des développeurs Sugar se sont joints à eux, venant de 8 pays des Amériques mais aussi d'aussi loin que l'Australie. De nouvelles journées TurtleArt sont prévues au Pérou, au Costa Rica, en Argentine et en Malaisie; la prochaine aura lieu le 15 octobre à Montevideo, Uruguay.

Caacupé héberge depuis 2008 un programme d'"apprentissage un-à-un" mené par Paraguay Educa [2]. Cette fondation est présente dans 35 écoles, collabore avec 365 professeurs et 9.700 enfants. Les enfants de Caacupé vivent dans des zones de grande pauvreté: 60% d'entre eux sont des travailleurs des rues et la plupart ont au moins un de leur parents qui vit à l'étranger. Une bonne part de la coordination a été assurée par des jeunes de Caacupé, engagés dans le programme "Evolution". Ils suivent les cours à l'école le matin, enseignent l'après-midi et fournissent une assistance technique aux programmes de l'école le week-end.

TurtleArt est un environnement de programmation au sein duquel une "tortue" graphique trace des dessins colorés à partir d'éléments de base pouvant s'emboîter. Son caractère accessible fait d'elle l'activité idéale pour une initiation à la programmation. TurtleArt trouve ses origines dans le langage Logo, le premier langage de programmation pour enfants créé par Seymour Papert, Wally Feurzeig, Daniel Bobrow et Cynthia Solomon en 1967. La sympathique tortue de Logo, qui se déplace suivant les instructions données par les enfants, a inspiré des adaptations allant de l'Apple® II à Lego® Mindstorms®, TurtleArt et Scratch.

Un groupe international d'artistes TurtleArt a fait le voyage jusqu'à Caacupé pour ce lancement de la première journée TurtleArt, grâce au généreux soutien financier de la banque BBVA. Parmi les participants à cette première journée on trouve aussi des développeurs de EduJam! [3], groupe qui développe des logiciels éducatifs en licence libre. Les participants de Caacupé ont pris part avec enthousiasme à des ateliers autour de projets TurtleArt; de la programmation interactive utilisant des robots et des capteurs et enfin de discussions où éducateurs et enfants ont pu partager leurs expériences.

"Le langage Logo a été conçu comme le 'royaume des maths'; TurtleArt est plutôt le 'royaume du dessin d'art'" nous confie Artemis Papert, co-créateur de TurtleArt. "Il nous offre la possibilité de réunir dessin et programmation. Quand vous pratiquez le dessin, vous faites aussi de la programmation, des maths et de la géométrie – vous vous en servez comme outil pour dessiner. Nous avons remarqué que les artistes se sentent ensuite plus à l'aise en programmation et les programmeurs plus à l'aise dans les activités artistiques quand ils utilisent TurtleArt."

Brian Silverman, co-créateur de TurtleArt fait la remarque suivante: "J'ai été fasciné par la passion éveillée chez les enfants venant participer à la journée TurtleArt. Ils étaient enthousiastes en diable et sont restés concentrés pendant six heures. Ils sont venus ici avec une expérience de TurtleArt vraiment rudimentaire et sont repartis avec une meilleure compréhension de son potentiel artistique."

Cecilia Rodríguez Alcalá, directrice de Paraguay Educa, déclare : "Ce que l'équipe Evolution a mis en lumière lors de cette journée TurtleArt, ce sont les aspects d'échange culturel entre les enfants et la communauté internationale et le fait que les enfants enseignent les uns aux autres, tout en suivant leurs goûts personnels, notamment sur des projets qui comportent une interaction avec le monde physique."

Claudia Urrea, éducatrice et membre du bureau de supervision de Sugar Labs s'entoussiasme : "Avec TurtleArt, les enfants adorent programmer les robots et utiliser les capteurs pour créer des images artistiques, s'adonner à des activités concrètes utilisant des concepts mathématiques tels que les variables et les nombres aléatoires. Ils se rendent compte de la vitesse à laquelle ils apprennent et découvrent les applications multiples de l'informatique."

Andres Aguirre du projet Butia, un robot programmé avec TurtleArt, déclare "Bien que les enfants aient disposé d'un temps limité pour utiliser les robots, ils ont pu faire l'expérience de concepts de programmation haut-niveau tels que les tests conditionnels et structures de contrôle."

[1] <http://turtleartday.org>

[2] <http://www.paraguayeduca.org>

[3] <http://ceibaljam.org>

A propos de Sugar Labs®: Sugar Labs est une organisation non lucrative de volontaires, membre du projet Software Freedom Conservancy. Sugar Labs coordonne les volontaires dans le monde qui sont passionnés par l'idée de fournir des opportunités d'éducation à travers la plate-forme éducative Sugar; installé sur plus de 3 millions d'ordinateurs. Sugar Labs(R) est soutenu par des donations et cherche des fonds pour accélérer son développement. Pour plus d'information, voir <http://www.sugarlabs.org/press> ou contacter [pr@sugarlabs.org](mailto:pr@sugarlabs.org).

Sugar Labs® est une marque déposée de la Software Freedom Conservancy. Les autres marques déposées sont la propriété respective de leur auteurs.

###



The image shows the Scratch programming interface. The top toolbar includes icons for undo, redo, view, stage, camera, help, and other functions. The middle section displays a palette of movement blocks:

- adelante
- atrás
- limpiar
- izquierda
- derecha
- ángulo
- arco
- radio
- fijar xy
- x
- y
- fijar rumbo
- coorx
- coory
- rumbo

The bottom section shows a script area with a 'por siempre' loop containing the following blocks:

- empezar
- por siempre
- adelante 100
- derecha 90
- fijar tamaño
- volumen
- +
- /
- 100
- fijar color
- color
- +
- 1

On the right side, there is a large blue rounded square with a red and orange border, containing the Scratch logo.