ÉDUCATION NUMERIQUE 5e- - 6e ANNEES

# Pensée computationnelle et THYMIO

|  |  |
| --- | --- |
| Attente fondamentale PER | * L’élève résout à l'aide d'un langage de programmation visuel des situations-problèmes simples en créant des programmes * L’élève reconnaît différents types de machines et certains de leurs composants |
| Progression des apprentissages | * Création et comparaison de programmes avec des séquences, des tests conditionnels et des boucles à l'aide d'un langage de programmation visuel pour résoudre des problèmes simples * Identification des composants principaux (processeur, mémoire, dispositifs d'entrée/sortie, …) de différents types de machines (ordinateur, tablette, robot,…) et de leurs fonctions |
| Activité |  |
| Période | 2e semestre |
| Durée | 5 périodes |
| Lieu | Salle d’informatique si disponible. Sinon, salle de classe. |
| Matériel pédagogique | Parours iClasse |