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 |