

Progression en algorithmique

CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CC 5	CC 6	CC 7	CC 8
Structurer un programme. Reconnaître des schémas.	Ecrire, tester, corriger et exécuter un programme en réponse à un problème donné.	Des actions sont déclenchées par des évènements extérieurs	Programmer des scripts se déroulant en parallèle.	Boucles	Instructions conditionnelles	Variable informatique	Notion de messages échangés entre objets

Repères de progressivité :

- En 5e, les élèves s'initient à la programmation événementielle.
- Progressivement, ils développent de nouvelles compétences, en programmant des actions en parallèle, en utilisant la notion de variable informatique, en découvrant les boucles et les instructions conditionnelles qui complètent les structures de contrôle liées aux événements.

		Connaissances et compétences sur lesquelles on peut compter en fin de...	Activités sous forme ...			
			De questions Flash	D'exercice débranché	D'exercice avec logiciel	De projet
Fin cycle 3	6ème					
Cycle 4	5ème				-Activité atelier intro.	
	4ème					
	3ème					