

PIAF : développer la Pensée Informatique et Algorithmique dans l'enseignement Fondamental

C6 : Construire une séquence d'actions de manière itérative

C5 : Manipuler des représentations formelles

C4 : Évaluer des objets ou des séquences d'actions

C3 : Contrôler une séquence d'actions

C2 : Composer/décomposer une séquence d'actions

C1 : Définir des abstractions / généraliser

Progression dans l'acquisition des diverses compétences

C 4.3 Améliorer une séquence d'actions par rapport à un critère donné

C 6.4 Étendre ou modifier une séquence d'actions pour atteindre un nouvel objectif

C 2.4 Créer une séquence d'actions pour atteindre un objectif complexe

C 2.5 Combiner des séquences d'actions pour atteindre un objectif

C 1.7 Reconnaître, parmi des objets et séquences d'actions connus, lesquels peuvent être utilisés pour atteindre un nouvel objectif

C 4.2 Comparer deux séquences d'actions selon un critère donné

C 3.2 Répéter une séquence d'actions jusqu'à ce qu'un objectif soit atteint

C 2.6 Décomposer des objectifs en sous-objectifs plus simples

C 1.6 Utiliser des objets dont la valeur peut changer

C 3.1 Répéter une séquence d'actions un nombre donné de fois

C 2.3 Créer une séquence d'actions pour atteindre un objectif simple

C 2.2 Compléter une séquence d'actions pour atteindre un objectif simple

C 1.5 Prédire le résultat d'une séquence d'action

C 1.4 Décrire le résultat d'une séquence d'actions

C 6.1 Vérifier si une séquence d'actions atteint un objectif donné

C 5.2 Traduire des objets ou séquences d'actions entre représentations formelles

C 4.1 Comparer deux objets selon un critère donné

C 1.1 Nommer des objets et (séquences d') actions

C 1.2 Différencier (i) objet et action, et (ii) actions atomiques et non-atomiques

C 6.3 Corriger une séquence d'actions pour atteindre un objectif donné

C 3.4 Intégrer une condition complexe dans une séquence d'actions

C 3.3 Intégrer une condition simple dans une séquence d'actions

C 2.1 Ordonner une séquence d'actions pour atteindre un objectif

C 1.3 Identifier les paramètres d'entrée d'une séquence d'actions

C 5.1 Représenter des objets ou séquences d'actions au moyen d'une représentation formelle

C 6.2 Repérer des erreurs dans une séquence d'actions