

Progressions des concepts
Curriculum de sciences (Mars 2023)
INFORMATIQUE: Maternelle à 6e année

INFORMATIQUE						
Maternelle	1ère année	2e année	3e année	4e année	5e année	6e année
Question directrice : <i>Comment les instructions peuvent-elles être utilisées?</i>	Question directrice : <i>Comment les instructions peuvent-elles avoir un effet sur les résultats?</i>	Question directrice : <i>Comment la créativité peut-elle appuyer la conception?</i>	Question directrice : <i>Comment la créativité contribue-t-elle à la pensée computationnelle?</i>	Question directrice : <i>Comment la conception peut-elle répondre aux besoins?</i>	Question directrice : <i>De quelles façons la conception peut-elle être utilisée pour aider à atteindre les résultats ou les buts souhaités?</i>	Question directrice : <i>De quelles manières l'abstraction, la conception et le codage sont-ils liés?</i>
Résultat d'apprentissage : <i>Les enfants interprètent les instructions dans divers environnements.</i>	Résultat d'apprentissage : <i>Les élèves suivent les instructions et établissent un lien avec les résultats.</i>	Résultat d'apprentissage : <i>Les élèves font preuve de créativité lorsqu'ils conçoivent des instructions pour atteindre le résultat souhaité.</i>	Résultat d'apprentissage : <i>Les élèves étudient la créativité et sa relation avec la pensée computationnelle.</i>	Résultat d'apprentissage : <i>Les élèves examinent et appliquent les processus de conception pour répondre aux besoins.</i>	Résultat d'apprentissage : <i>Les élèves appliquent des processus de conception lors de la création d'artéfacts qui peuvent être utilisés par un humain ou une machine pour répondre à un besoin.</i>	Résultat d'apprentissage : <i>Les élèves examinent l'abstraction en ce qui a trait à la conception et le codage, et décrivent les effets de technologies.</i>
CONCEPTS CLÉS					CONCEPTS CLÉS	
Instructions	Instructions : forme de Ordre	Collaboration	Pensée computationnelle	Conception	Conception	Abstraction
Instructions : lieu		Créativité	Liens	Processus de conception	Besoins	Structures utilisées pour le codage : (de séquence, conditionnelles, en boucles)
Instructions : type	Résultat	Débugage	Pensée divergente	Algorithmes	Artéfact computationnel	Technologie
Ordre	Résultat : souhaité	Résultat souhaité	Imagination	Artéfacts	Algorithmes	Effets (positifs, négatifs, intentionnels, involontaires)
Étapes		Efficacité	Observation	Besoins	Code	Abstraction : processus
		Instruction	Résolution de problèmes	Rétroaction	Code : langages visuels par blocs	Information
		Précision	Créativité	Idées	Machines	Artéfacts computationnels
		Résolution de problèmes			Boucle	Besoins et souhaits de la société
		Fiabilité			Processus de conception : facteurs (sécurité, fonctionnalité, facilité d'utilisation, fiabilité, esthétique)	
		Répétition des étapes			Itération : (amélioration, affinement)	
		Simplification			Collaboration	