



# CPFPP - Sciences 1e: Informatique (RA: 1I1)

## Description

---

Dans ce tableau, vous trouverez:

1. Des informations pour vous aident dans votre planification pour la question directrice: *Comment les instructions peuvent-elles avoir un effet sur les résultats?*
2. Un document pour guider votre enseignement avec les élèves.
3. Des sources d'informations pour vous aider à planifier votre enseignement afin d'engager vos élèves dans leur exploration du sujet
4. Des suggestions de projets et activités en classe avec vos élèves.

N.B. Ce tableau est en cours d'évolution. Revenez régulièrement pour des mises à jour. Si vous avez des suggestions de ressources, svp remplir [ce petit formulaire](#) (vous pouvez demeurer anonyme).

[Légende \(types de ressources\)](#)

## Matières

---

Sciences

## Niveaux scolaires

---

1<sup>re</sup> année

Créé par : nla1 nla1

Dernière modification le : 12 décembre 2025

Créé le : 11 janvier 2026

# Curriculum

---

## Sciences (M à 6) - 1<sup>re</sup> année

---

### IDÉE ORGANISATRICE

Informatique : La résolution de problèmes et la recherche scientifique sont développées par l'application éclairée de la créativité, de la conception et de la pensée computationnelle.

---

### QUESTION DIRECTRICE

Comment les instructions peuvent-elles avoir un effet sur les résultats?

---

### RÉSULTAT D'APPRENTISSAGE

Les élèves suivent les instructions et établissent un lien avec les résultats.

---

#### CONNAISSANCES

Les instructions sont des directives qui peuvent être suivies et données sous diverses formes, y compris verbale, audio, visuelle et écrite.

#### COMPRÉHENSION

La forme sous laquelle les instructions sont données peut ne pas avoir un effet sur le résultat.

#### HABILÉTÉS ET PROCÉDURES

Suivre des instructions de deux ou trois étapes données sous différentes formes.

---

#### CONNAISSANCES

De nombreux types d'instructions doivent respecter un ordre particulier, tels que les :

- directives

#### COMPRÉHENSION

Les instructions sont ordonnées de façon à produire le résultat souhaité.

#### HABILÉTÉS ET PROCÉDURES

Déterminer si des instructions avec deux ou trois étapes données dans des ordres différents produisent quand

---

- 
- recettes
  - programmes informatiques
  - protocoles de sécurité.

même le résultat souhaité.

Ordonner deux ou trois étapes d'instructions pour parvenir au résultat souhaité.

Échanger des idées pour créer des instructions en trois étapes qui permettent d'atteindre le résultat souhaité.



### CONNAISSANCES

Le fait de suivre les instructions est une façon de faire preuve de respect et de sécurité lors d'études.



### COMPRÉHENSION

Les instructions aident à assurer la sécurité des personnes.



### HABILETÉS ET PROCÉDURES

Suivre des instructions lors d'études.

- 
- [Aperçu M-6 \(numéroté\)](#)
  - [Complet \(1e\)](#)

## Soutien aux enseignants

---

- [Embarquons dans l'aventure des sciences Alberta\\_Informatique\\_1re.docx](#) (doc)
- [1\\_Informatique\\_Le saut à genou.mp4](#) (vid 01:06)
- [1re\\_Les instructions\\_Informatique.pptx](#) (diap)
- [1re\\_Les instructions nous gardent en sécurité\\_Informatique.pptx](#) (diap)

# Évaluation

---

# Outils d'apprentissage selon les habiletés et procédures

---

- [Jeux pour programmeurs de demain](#) (URL)
- [Capsules de sciences – 1re année : Informatique](#) (PDF)
- [Apprendre à utiliser Scratch Junior en deux minutes](#) (Vidéo 1:51)
- [La pensée computationnelle avec Scratch Junior!](#) (Tableau)

# Perspectives autochtones

---

# Méthodes scientifiques reliées

---