

Lien du projet avec les programmes, le LSU et le CRCN

Lien avec le groupe numérique de la Dordogne : <https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/numerique24/cadre-de-reference-des-competences-numeriques/>

- Dans les programmes :

Domaine 1 – Les langages pour penser et communiquer : Langages mathématique, scientifique et informatique

Compétences	Formulations possibles pour le LSU
<ul style="list-style-type: none">• Écrire et organiser un programme simple• Utiliser des instructions conditionnelles• Comprendre la logique d'un algorithme• Utiliser un langage de programmation visuel	<ul style="list-style-type: none">• <i>L'élève sait écrire un programme simple pour créer un jeu.</i>• <i>L'élève utilise des instructions conditionnelles (« si / alors ») dans un programme.</i>• <i>L'élève comprend la logique d'un algorithme simple.</i>

Domaine 4 – Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Compétences	Formulations LSU
<ul style="list-style-type: none">• Comprendre le fonctionnement d'un objet programmable• Identifier les entrées et sorties d'un système• Comprendre le lien entre programme et comportement de l'objet• Utiliser un objet technique pour répondre à un besoin (jouer)	<ul style="list-style-type: none">• <i>L'élève comprend comment un programme permet de commander un objet programmable.</i>• <i>L'élève identifie les entrées et les sorties d'un système technique.</i>• <i>L'élève utilise un objet programmable pour créer un jeu.</i>

🔧 Domaine 2 – Les méthodes et outils pour apprendre (démarche de projet, essais/erreurs)

Compétences	Formulations LSU
<ul style="list-style-type: none">• S'engager dans un projet de création• Tester, corriger et améliorer un programme• Utiliser les outils numériques pour résoudre un problème• Faire preuve de persévérance	<ul style="list-style-type: none">• <i>L'élève sait tester et corriger son programme pour améliorer le fonctionnement du jeu.</i>• <i>L'élève s'engage dans un projet de création numérique.</i>• <i>L'élève utilise les outils numériques de manière réfléchie.</i>

🤝 Domaine 3 – La formation de la personne et du citoyen

Compétences	Formulations LSU
<ul style="list-style-type: none">• Coopérer dans un projet commun• Respecter les règles de fonctionnement• Écouter et prendre en compte les idées des autres	<ul style="list-style-type: none">• <i>L'élève coopère avec ses camarades pour concevoir un jeu.</i>• <i>L'élève respecte les règles de travail en groupe.</i>

✓ Version « phrases prêtes à copier-coller » pour le LSU

LSU :

L'élève sait écrire et tester un programme simple permettant de créer un jeu à l'aide d'un objet programmable.

L'élève comprend le lien entre le programme et le comportement de la micro:bit.

L'élève utilise des instructions conditionnelles et logiques dans un langage de programmation visuel.

L'élève s'engage dans un projet numérique et améliore son programme par essais successifs.

Compétences du CRCN mobilisées

Domaine 2 Collaborer, échanger

Domaine 3 Créer un contenu numérique, programmer

Domaine 5 Utiliser un environnement numérique, résoudre un problème

Domaine 2 – Communication et collaboration

Compétences mobilisées

- **2.1 Interagir**
- **2.2 Partager et publier**
- **2.3 Collaborer**

Lien avec le projet

- Échanger des idées pour concevoir le jeu
- Travailler à plusieurs sur la logique du programme
- Présenter le jeu aux autres groupes

➡ Formulation adaptée cycle 3 :

L'élève collabore avec ses camarades pour concevoir un jeu numérique.

Domaine 3 – Création de contenus numériques

3.1 Développer des documents numériques

- Créer un programme sous forme de blocs
- Concevoir un contenu numérique interactif (jeu)

3.2 Développer des contenus multimédias

- Utiliser des pictogrammes LED
- Associer images / actions / messages

3.3 Programmer

- Écrire un programme simple
- Utiliser des événements (boutons, secouer)
- Utiliser des instructions conditionnelles
- Tester et corriger un programme

➡ Formulations CRCN adaptées CM1/CM2 :

- *L'élève crée un contenu numérique interactif.*
- *L'élève écrit un programme simple pour faire fonctionner un jeu.*

L'élève modifie un programme pour corriger une erreur ou améliorer le jeu.



Domaine 5 – Environnement numérique

5.1 Résoudre des problèmes techniques

- Brancher la micro:bit
- Tester si le programme fonctionne
- Identifier un problème simple (programme ou matériel)

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

- Utiliser un logiciel de programmation (MakeCode)
- Comprendre le lien entre logiciel et objet

➡ Formulations possibles :

- *L'élève sait utiliser un environnement de programmation simple.*
- *L'élève identifie et résout un problème simple dans l'utilisation d'un outil numérique.*