

Programme Cycle 3 2025 - Initiation à la pensée informatique

	Objectifs d'apprentissage en CM1 *	Objectifs d'apprentissage en CM2 *	Objectifs d'apprentissage en 6 ^{ème}
Initiation à la pensée informatique	• Coder et produire des déplacements dans des environnements variés (quartier, ville...) en mobilisant éventuellement la programmation de robot si l'école en est équipée. • Renforcer la pensée algébrique à travers l'étude de suites numériques complexes, l'exécution et la codification de programmes de calcul, avec ou sans outils numériques (programmation par blocs, tableur...). • Développer la pensée informatique en géométrie par la réalisation de figures à partir de programmes de construction précis, favorisant la rigueur et la logique algorithmique.	• Programmer des déplacements plus complexes dans des environnements variés (quartier, ville...) en allongeant les suites d'instructions et en mobilisant la robotique si disponible. • Approfondir la pensée algébrique en explorant des suites numériques plus complexes et des programmes de calcul à étapes multiples, en s'appuyant sur des outils numériques (programmation par blocs, tableur). • Construire des figures géométriques à partir de programmes codés ou écrits, afin de renforcer la logique algorithmique et développer les compétences en pensée informatique.	• Identifier une instruction ou une séquence d'instructions • Produire et exécuter une séquence d'instructions • Répéter à la main une séquence d'instructions pour accomplir une tâche imposée • Programmer la construction d'un chemin simple

**Aucun objectif d'apprentissage n'est clairement proposé dans les programmes. Il s'agit ici d'une synthèse des blocs rédigés pour chacun de ces niveaux dans les programmes, sans qu'ils ne constituent des objectifs d'apprentissage à part entière.*