



NOM : _____ Classe : _____
 Prénom : _____ Date : _____

Observations et conseils de progrès

Référence aux compétences et connaissances évaluées

Thème abordé : CCRI		
Attendu de fin de cycle : CCRI3-Concevoir, écrire, tester et mettre au point un programme		
Thématique : T22-La programmation des OST		
Compétence CCRI32 - Traduire un algorithme permettant de répondre à un besoin ou à un problème simple en un programme.	Connaissance Algorithmique et programmation	Niveau atteint
Critères d'apprentissages	N1 – Je sais ce qu'est un algorithme et un programme.	
	N2 – et je sais expliquer comment on passe d'un algorithme à un programme.	
	N3 – et je sais associer un algorithme à un programme.	
	N4 – et je sais traduire un algorithme en un programme	

N1 – Connaissance

Propositions :

A C'est la traduction de l'algorithme sur un logiciel de programmation

B C'est une suite chronologique d'opérations ou d'instructions aboutissant à la résolution d'un problème

C C'est la traduction d'un programme sur un logiciel de modélisation

D C'est une suite logique d'opérations ou d'instructions aboutissant à la résolution d'un problème..

N1.1 Quelle est la définition correcte d'un algorithme ?

N1.2 Quelle est la définition correcte d'un programme ?

N2 – Compréhension

N2. Comment passe-t-on d'un algorithme à un programme ?

.....

N3 – Application

N3.1 Entoure le programme qui correspond à l'algorithme suivant : Si la température est inférieure à 20°C, la carte affiche un cœur. Si la température n'est pas inférieure à 20°C, la carte affiche une croix.

N3.2 Explique pourquoi le programme que tu as entouré est le bon. Appuie-toi sur les blocs utilisés.

.....


```

toujours
si < température (° C) < 20 alors
  montrer l'icône [icône]
sinon
  montrer l'icône [icône]
+

au démarrage
si < température (° C) < 20 alors
  montrer l'icône [icône]
sinon
  montrer l'icône [icône]
+

```

N4 - Maîtrise

Traduire l'algorithme suivant en un programme sur l'application makecode microbit.



On veut faire communiquer ses deux cartes à distance sur le groupe de communication 2.
 Lorsqu'on appuie sur le bouton A de la première carte, la deuxième affiche un cœur.
 Lorsqu'on secoue la deuxième carte la première carte affiche OK.