# ENSEIGNEMENT PRATIQUE INTERDISCIPLINAIRE

## Fiche synopsis

Année scolaire Choisissez une année.

### 1. Titre de l'EPI :

Informatique et programmation

### 2. Niveau(x) de classe concerné(s) :

*3ème*

### 3. Thématique interdisciplinaire :

Sciences, technologie et société

### 4. Disciplines concernées (*au moins 2) :

*Technologie* *Mathématiques* *Choisissez une discipline.*

### 5. Description du projet interdisciplinaire :

| |
|---|
| Problématique : |
| Comprendre, préparer et mettre en œuvre un programme.<br>Quelle est la fonction d'un bloc de programmation ?<br>Comment lire un algorithme ?<br>Comment utiliser le logiciel SCRATCH ?<br>Comment programmer un déplacement ? |
| Réalisation(s) finale(s): |
| Réaliser un programme et l'expliquer. |
| Partenariat(s) envisagé(s) : |
| Cliquez ici pour taper du texte. |

### 6. Objectifs d'apprentissage (supprimez les domaines non traités) :

| | |
|---|---|
| Contribution au socle commun<br>Domaines : | **1. les langages pour penser et communiquer ;**<br>2. les méthodes et outils pour apprendre ;<br>3. la formation de la personne et du citoyen ;<br>**4. les systèmes naturels et les systèmes techniques ;**<br>5. les représentations du monde et l'activité humaine. |

| Contribution aux programmes discipline 1 | Contribution aux programmes discipline 2 | Contribution aux programmes discipline 3 |
|---|---|---|
| Technologie :<br>Ecrire, mettre au point et exécuter un programme.<br>→ Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.<br>→ Ecrire et mettre au point (tester et corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu. | Mathématiques :<br>Ecrire et mettre en place un programme simple :<br>Décomposer un problème en sous-problèmes afin de structurer un programme ; reconnaître des schémas.<br>Ecrire et mettre au point (tester et corriger) et exécuter un programme en réponse à un problème donné.<br>Ecrire et mettre au point (tester et corriger) et exécuter un programme.<br>Programmer des scripts se déroulant en parallèle.<br>→ Notions d'algorithme et de programme.<br>→ Notion de variable informatique. | Cliquez ici pour taper du texte. |

| | | |
|---|---|---|
| → Ecrire et mettre au point (tester et corriger) et exécuter un programme | → Déclenchement d'une action par un évènement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles. | |

| |
|---|
| Modalités d'évaluation (supprimez celles non retenues) : **individuelle** en binôme autre (préciser) |

## 7. Contributions éventuelles aux parcours éducatifs (Supprimez les parcours non traités) :

- **Parcours Avenir**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8. Planification : | Choisissez un élément. | Trimestre 2 | Trimestre 3 |

| 9. Professeurs impliqués |
|---|
| Professeurs de mathématiques et de technologie de 3ieme. |