

# Un voyageur heureux

Programmer un parcours en ville

Nom : \_\_\_\_\_

Compétences	Soutien supplémentaire nécessaire	Capacité à travailler en autonomie	Capacité à apprendre aux autres
Décomposer un problème en sous-problèmes			
Résoudre un problème en développant une séquence			
Présenter ses décisions dans le cadre de la création d'un programme			
Programmer à l'aide de séquences et de boucles			
Tester des programmes afin de déterminer s'ils répondent à un besoin			
Identifier et corriger les erreurs (test et débogage)			
Appliquer la logique informatique pour résoudre un problème			
Raconter une expérience à l'aide de faits pertinents et de détails descriptifs			

Notes :

