

DOMAINE DE COMPÉTENCE	COMPÉTENCE
1. Informations et données	1.1 Rechercher des données, des informations et des contenus numériques
	1.2 Analyser et évaluer des données, des informations et des contenus numériques
	1.3 Stocker et gérer des données, des informations et des contenus numériques
	1.4 Traiter des données, des informations et des contenus numériques
2. Communication et collaboration	2.1 Interagir avec autrui
	2.2 Partager et publier des données, des informations et des contenus numériques
	2.3 Employer des formes d'expression appropriées (<i>netiquette</i>)
3. Création de contenus	3.1 Produire des documents à contenu textuel
	3.2 Produire des documents à contenu multimédias
	3.3 Connaître et appliquer les règles du droit d'auteur
	3.4 Modéliser, structurer et coder
4. Protection des données et sécurité	4.1 Protéger les équipements
	4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
	4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
5. Environnement numérique	5.1 Résoudre des problèmes techniques simples
	5.2 Évoluer de manière responsable et créative dans un environnement numérique

3.4
Modéliser,
structurer
et coder

La pensée computationnelle se concentre sur le processus de résolution de problèmes. Les enfants et les adolescent-e-s analysent le problème et créent un modèle simplifié de la réalité. Dans une étape suivante, une séquence structurée d'actions (algorithme) est mise en place, qui devrait conduire à la solution du problème. Cet algorithme doit être configuré de telle sorte qu'il puisse être exécuté par un être humain ou un ordinateur. L'action de résolution doit être décomposée en étapes précises et opérationnelles ; ce processus s'appelle codage.