

# Transmath Cycle 4 - éd. 2016

## Liste des ressources

### Partie 5 - Algorithmique et programmation

#### Chapitre 48 - Étudier un programme simple

**- Vidéos :**

Chapitre 48 - Tutoriel - Act 1 - p 535 - Découvrir le logiciel Scratch • ch48\_p535\_scratch\_decouvrir.mp4

**- Vidéos :**

Chapitre 48 - Tutoriel - Act 1 - p 535 - Repérer un lutin dans la scène • ch48\_p535\_scratch\_reperer.mp4

#### Chapitre 49 - Connaître les instructions de contrôle

**- Vidéos :**

Chapitre 49 - Tutoriel - La notion de variable • ch49\_p541\_variables.mp4

#### Chapitre 50 - Étudier la logique algorithmique d'un programme

**- Vidéos :**

Chapitre 50 - Tutoriel - La programmation séquentielle • ch50\_p547\_programmation.mp4

**- Fichiers TICE :**

Activité 2 - p 548 (énoncé) • ch50\_p548\_act2\_enonce.sb2

**- Fichiers TICE :**

Ex 03 - p 552 (énoncé) • ch50\_p552\_ex03\_enonce.sb2

**- Fichiers TICE :**

Ex 06 - p 553 (énoncé) • ch50\_p553\_ex06\_enonce.sb2

#### Dossier Brevet - Algorithmique et programmation

**- Fichiers TICE :**

Ex 02 - p 554 (énoncé) • db\_p554\_ex02\_enonce.sb2