

TIC 4ème

Thème	Méthodologie	Compétences	A notre disposition	Évaluation de la compétence	semaines (total 36)
1. Pour bien commencer					
1.0 Matériel pour le cours de TIC: Chemise, clef USB, compte courriel portant le nom de l'élève en clair.	Présentation du programme de l'année, du matériel exigé. Mise / remise à niveau sur le vocabulaire concernant le hardware et introduction du principe "EVA" .	Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques			1
1.1 Vocabulaire des composants d'un poste de travail personnel. "EVA" principe					
1.2 Le réseau du lycée, stockage des données sur le serveur et sur la clé USB.	A partir de la photo d'un ordinateur avec périphériques mise à disposition des élèves dans la partition "Tausch" (copie du fichier sur le dossier personnel avant de l'ouvrir!), les élèves devront l'annoter pour décrire le "EVA Principe", en choisissant le logiciel approprié, puis la sauvegarder dans leur dossier personnel .../documents/ TIC/EVA et sur leur clé USB	Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition. Utiliser les logiciels et les services à disposition. Produire un document numérique : texte, image.	Photo d'un ordinateur avec périphériques.		1
1.3 Communication par mail	Chaque élève devra nous envoyer par mail son fichier du cours précédent au format original et PDF. Les règles concernant l'étiquette du NET seront expliquées : CC à l'autre membre du groupe, objet (ici classe pour que établissements des listes de mailing pour la classe), texte du courriel, attachement.	Échanger avec les technologies de l'information et de la communication. Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique. Protéger sa personne et ses données.	Grille d'évaluation de l'exercice (modèle du feuille de note)	Note 1 : les courriels sont notés individuellement selon les critères de la feuille d'évaluation	1
1.4 Sensibilisation à la protection des données personnelles	Commenter la charte du lycée.		Charte		1
2. Algorithmique / Programmer					
2.1 Blockly	Exercices en ligne permettant un apprentissage individualisé de la notion d'algorithme.	Analyser des problèmes, les décomposer en sous-problèmes afin de structurer un programme; reconnaître des schémas. Notions d'algorithme.	blockly-games.appspot.com		4
2.2 Concours Castor	Résolution en ligne d'exercices mettant en évidence la notion d'algorithme sans connaissances préalables.	Analyser des problème , les décomposer en sous-problèmes afin de structurer un programme ; reconnaître des schémas. Notions d'algorithme .	concours.castor-informatique.ch		2
2.3 Scratch	Introduction à Scratch : 8 animations choisies pour montrer les possibilités et le niveau de difficulté à atteindre.	Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme en réponse à un problème donné. Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs. Programmer des scripts se déroulant en parallèle. Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles.	Dossier contenant le choix des animations		1
	Prise en main individuelle du programme avec le didacticiel.		Didacticiel		1
2.4 Scratch/projet	Scénario : travail en groupe de 2 ou individuel(à finir pour la semaine suivante)		Cahier des charges pour l'animation		1
	Réalisation des animations .				3
	Présentation des animations.		Grille d'évaluation	Note 2 : évaluation du projet	2
2.5 Hamster	Introduction à l'algorithmique	Décrire et expliquer un programme	Exemples d'introduction		1
	Prise en main du logiciel , mise en garde sur l'importance de la gestion correcte des dossiers et fichiers pour l'utilisation du logiciel Hamster. TD1 partie I Construction d'un territoire		Dossier à mettre à disposition des élèves sur Tausch, ils devront le copier dans leur dossier "document" personnel avant de l'ouvrir.		1
	premier programme		Tous les TD sur Hamster		1
	procédures, while, if				3
	test		Exemple de test	Note 3: test individuel	1
3. Tableurs					
3.1 Introduction	Introduction du logiciel				1
3.2 Statistique		Réaliser un diagramme en barres, déterminer avec un tableur la moyenne, la médiane et l'étendue d'une série statistique (cf. programme de maths en 5 ^e et en 4 ^e)			4
3.3 Modélisation		Utiliser un tableur pour modéliser une situation (cf. programme de maths en 4 ^e)			2
3.4 Évaluation				Note 4 : test individuel	1
4. Exposé					
4.1 Recherche	Sujet lié à l'informatique: réseaux sociaux, matériel, données personnelles, Darkweb, ...	Savoir optimiser ses recherches sur Internet.			1
4.2 Rédaction		Savoir optimiser l'utilisation d'un logiciel de présentation.			1
4.3 Soutenance				Note 5: doc et oral	1