

TIC 4ème

Thème	Méthodologie	Compétences	semaines (total 35)
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 Communication par mail	Règles de politesse + envoi d'un mail avec fichier joint Travaux pratiques : chaque élève nous envoie par mail son fichier du cours précédent au format original et PDF. Les règles sont expliquées : CC à l'autre membre du groupe, objet, texte du courriel, documents joints.	Savoir rédiger et envoyer un mail avec une pièce jointe. Savoir créer, fusionner, compresser un PDF.	1
1.3 Le réseau du lycée, stockage des données sur le serveur et sur la clé USB	Organisation et le stockage de données -> arborescence / dossiers Travaux pratiques : mettre à jour/organiser sa clé USB.	Savoir organiser un dossier, des sous-dossiers. Savoir trouver un document ou déposer un document dans un dossier sur le serveur.	1
1.4 Présentation des logiciels de bureautique (type word, excel, PowerPoint). En particulier les logiciels de traitement de texte	-travailler à mettre en forme un document de traitement de texte selon un modèle donné -découvrir les différentes fonctionnalités des logiciels de traitement de texte	savoir mettre en forme un texte, faire des copier-coller, insérer des images, créer un sommaire, ..., enregistrer	2
1.5 Sensibilisation à la protection des données personnelles	-Commenter la charte du lycée, Etude de cas - Recherche sur Internet		2
1.6 Pronote + PIX	Rappels sur l'utilisation de Pronote Explications sur PIX ; parcours-test sans inscription; vérification des comptes existants le cas échéant	Travail sur les compétences numériques Savoir déposer un travail sur Pronote.	2

Thème	Méthodologie	Compétences	semaines (total 35)
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.	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 .	2
2.3 Scratch	Introduction à Scratch : 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, variables, fonctions.	1
	Prise en main individuelle du programme		1
	Exercices (programmes de calculs, tracés géométriques...)		6
	facultatif: Projet individuel.		2
2.4 Entraînement Concours Algorea	Résolution en ligne d'exercices mettant en évidence la notion d'algorithme.	Analyser des problème , les décomposer en sous-problèmes afin de structurer un programme ; reconnaître des schémas. Notions d'algorithme .	2
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			1