

Chapitre	Objectifs spécifiques	Contenus	Commentaires et recommandations	T.H
Culture informatique	<ul style="list-style-type: none"> - Situer l'évolution de l'informatique dans le temps - Mettre en évidence la sécurité des informations - Montrer l'importance des logiciels et en énumérer les types usuels 	<ul style="list-style-type: none"> - Histoire de l'informatique - L'information : présentation et sécurité - Logiciels : Présentation, caractéristiques et domaines d'application 	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir des activités et exploiter des sites, des CD ou des DVD parlant de l'histoire de l'informatique et de son évolution - Evoquer l'intégrité de l'information, le piratage informatique, les virus, etc. - Citer quelques domaines d'application de l'informatique 	2 h
Architecture d'un micro-ordinateur	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les principaux composants internes d'un micro-ordinateur - Identifier les principaux périphériques - Définir les caractéristiques techniques des principaux composants matériels d'un système informatique 	<ul style="list-style-type: none"> - Les composants internes : le processeur, les mémoires, les ports (série, parallèle, USB, ...), ... - Les périphériques d'entrée, de sortie et d'entrée/sortie - Les unités de stockage 	Identifier les principaux composants en utilisant des outils didactiques (composants réels, démonstrations sur CD ou DVD, illustrations, ...).	8 h
Système d'exploitation et réseaux	<ul style="list-style-type: none"> - Définir le rôle d'un système d'exploitation - Utiliser les principales fonctions d'un système d'exploitation - Travailler dans un environnement réseau 	<ul style="list-style-type: none"> - Système d'exploitation : présentation, exemples, ... - Principales fonctionnalités (manipulation de dossiers, gestion de fichiers, ...) - Réseau : présentation, logistique matériel et logiciel, topologies, ... - Exploitation d'un réseau local 	Ce cours est entièrement axé sur l'aspect pratique.	12 h



Chapitre	Objectifs spécifiques	Contenus	Commentaires et recommandations	T.H
Eléments de multimédia	<ul style="list-style-type: none"> - Produire un document en utilisant un logiciel de traitement de textes - Réaliser des numérisations d'images, des retouches et des conversions sous différents formats - Numériser et réaliser des mixages de séquences sonores - Réaliser et manipuler des séquences vidéo 	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation • Traitement de textes <ul style="list-style-type: none"> - Saisie - Mise en page et mise en forme - Insertion d'objets - Impression • Image <ul style="list-style-type: none"> - Différents formats - Numérisation - Retouches • Son <ul style="list-style-type: none"> - Caractéristiques - Enregistrement - Mixage et effets • Vidéo <ul style="list-style-type: none"> - Différents formats - Manipulations de base 	<ul style="list-style-type: none"> - Ce cours est entièrement axé sur l'aspect pratique. - Développer une présentation montrant le concept multimédia et les outils matériels et logiciels nécessaires à chaque type de média. - Enregistrer des images, des sons et des vidéos sous les formats usuels. 	8 h
				4 h
				4 h
				4 h
Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter les services de recherche d'informations, de téléchargement et de communication - Mettre à profit les services d'Internet pour réaliser un projet 	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation d'Internet - Services d'Internet - Projet 	<ul style="list-style-type: none"> - La présentation d'Internet comporte la définition, la connexion et les services couramment utilisés. - Orienter les recherches au profit des projets de ce cours 	6 h
Eléments de présentation	<ul style="list-style-type: none"> - Produire une présentation - Produire des pages Web 	<ul style="list-style-type: none"> • Création de diaporamas <ul style="list-style-type: none"> - Eléments de base - Réalisation • Création de pages WEB 	Ce cours est entièrement axé sur l'aspect pratique.	4 h
				8 h
Introduction à la programmation	Résoudre des problèmes et écrire des programmes en utilisant un langage de programmation structuré	<ul style="list-style-type: none"> - Etapes d'analyse d'un problème - Structures des données - Structures de contrôle simples - Structures de contrôle conditionnelles - Structures de contrôle itératives - Sous programmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer par présenter l'approche d'analyse d'un problème - Présenter les différentes structures à travers des activités et des exercices. 	40 h

