

3ème année

| Matières - compétences | Préconisé | Choix | Apprent. | Eval. | Semaines |
|--|-----------|-------|------------------|-------|----------------------------------|
| PC : Hardware (connaître et comprendre l'architecture de base d'un ordinateur et son environnement matériel) - savoir identifier, nommer et connaître le rôle des différents composants d'un ordinateur et leurs interactions - connecter, ajouter, remplacer les composants essentiels d'un ordinateur | 15-30 | 20 | 14 4 | 2 | 1-4 4-5 5 |
| PC : Software (connaître et utiliser les rôles du système d'exploitation et les différentes familles de logiciels) - prendre connaissance des différents types de logiciels et de leur domaine d'application - maîtriser les outils élémentaires d'un système d'exploitation | 15-20 | 20 | 10 8 | 2 | 6-8 8-10 10 |
| Codage de l'information (comprendre les mécanismes de transformation et de manipulation de l'information) - être capable de coder des données élémentaires - comprendre que l'ordinateur ne parle pas le même langage que l'être humain - différencier images réelles et images numérisées - comprendre et appliquer les bases élémentaires de la théorie des couleurs | 20-25 | 22 | 6 6 4 4 | 2 | 11-12 12-13 14 15 16 |
| HTML, langage de base du Web (comprendre et manipuler les technologies de base d'Internet) - créer des pages HTML à partir d'un éditeur de texte | 20-25 | 24 | 22 | 2 | 16-21 22 |
| Programmation (maîtriser les concepts logiques de base de la programmation) - maîtriser les concepts logiques de base de l'algorithmique | 30-35 | 34 | 32 | 2 | 22-30 30 |
| TOTAL | 120 | 120 | 110 | 10 | |

Découpage selon les critères suivants : une leçon s'étend sur minimum deux périodes ; une évaluation certificative est réalisée à la fin de chaque bloc de matières

4ème année

| Matières - compétences | Préconisé | Choix | Apprent. | Eval. | Semaines |
|--|------------|------------|------------------|-----------|--------------------------|
| PC : Hardware (connaître et comprendre l'architecture de base d'un ordinateur et son environnement matériel) - connecter, ajouter, remplacer les composants essentiels d'un ordinateur | 15-30 | 16 | 14 | 2 | 1-4 4 |
| PC : Software (connaître et utiliser les rôles du système d'exploitation et les différentes familles de logiciels) - maîtriser les outils élémentaires d'un système d'exploitation | 15-20 | 16 | 14 | 2 | 5-8 8 |
| Codage de l'information (comprendre les mécanismes de transformation et de manipulation de l'information) - être capable de coder des données élémentaires - comprendre que l'ordinateur ne parle pas le même langage que l'être humain - différencier images réelles et images numérisées - comprendre et appliquer les bases élémentaires de la théorie des couleurs | 10-15 | 10 | 2 2 2 2 | 2 | 9 9 10 10 11 |
| HTML, langage de base du Web (comprendre et manipuler les technologies de base d'Internet) - créer des pages HTML à partir d'un éditeur de texte | 20-25 | 24 | 22 | 2 | 11-16 17 |
| Programmation (maîtriser les concepts logiques de base de la programmation) - maîtriser les concepts logiques de base de l'algorithmique | 35-40 | 40 | 38 | 2 | 17-26 27 |
| Projet de programmation | 10-15 | 14 | 14 | | 27-30 |
| TOTAL | 120 | 120 | 110 | 10 | |

Découpage selon les critères suivants : une leçon s'étend sur minimum deux périodes ; une évaluation certificative est réalisée à la fin de chaque bloc de matières