

Informatique, 1^{er} secondaire, 111152
Programme d'enrichissement des apprentissages par l'informatique
Enseignant: Eric Durocher (eric.durocher@csmb.qc.ca)

Connaissances abordées durant l'année (maîtrise)

Tout au long de l'année, l'élève élargit son champ de connaissances en science et technologie

Étape 1	Étape 2	Étape 3
<ul style="list-style-type: none"> • Fonctionnement et entretien de l'ordinateur portable (composantes de base et responsabilité de l'élève) • Connexion et fonctionnement des tableaux interactifs • Fonctionnement des espaces infonuagique • Fonctionnement de Google Éducation • Gestion des fichiers numériques (collaboration et partage de fichier) • Logiciel de traitement de texte (Google Docs) • Logiciel de présentation (Google Slides et Prezi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Logiciel de traitement de l'image (Pixlr, Gimp, Canva, etc.) - Modification de photo et montage photographique • Dessin et impression 3D • Dessin vectoriel et découpe laser • Programmation informatique (Blockly, Sphero, Scratch, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Enregistrement vidéo et montage vidéo (Movie Maker, Resolve DaVinci) • Enregistrement audio et montage audio (Audacity)

Matériel pédagogique (volumes, notes, cahiers d'exercices, etc.)	Organisation, approches pédagogiques et exigences particulières
Google Éducation Chemise à pochette et feuilles mobiles Écouteur (facultatif)	Le cours d'informatique du PEAI permet aux élèves de s'approprier différents outils informatiques afin qu'ils puissent être utilisés comme outils d'apprentissage et de travail. Ce cours est construit afin de répondre aux besoins des enseignants disciplinaires
Devoirs et leçons	Évaluation
En devoir, les élèves seront amenés à compléter et avancer les projets amorcés en classe. Les projets et exercices seront toujours communiqués sur Google Classroom Les élèves ont la responsabilité de pratiquer les procédures et les logiciels appris en classe.	Les élèves seront évalués sur leur capacité à utiliser les différents logiciels et technique à travers la réalisation de projet à l'intérieur du cours d'informatique, mais aussi à travers les projets disciplinaires.