



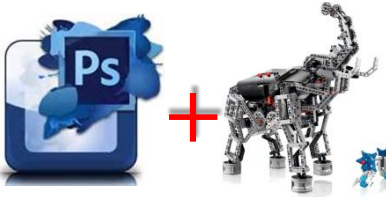
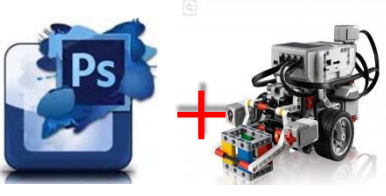

Fiche de programmation

Matière : Informatique

Classe : S2E

Nom du professeur : Jirji El Joukhadar

Trimestre : 2^{ème} et 3^{ème}

Mois	Thème / Domaine	Notion	Durée	Signature du professeur
Janvier/Février		<p><u>Adobe Photoshop CS6 et Robotique LEGO MINDSTORMS</u> <u>Education EV3</u> <u>L'environnement de travail</u> : la résolution, les couleurs, la gestion des couleurs, découvrir l'espace du travail, utiliser les docks et les panneaux, gérer l'affichage, les règles-les repères-grille et gérer l'affichage (affichage, fenêtre, information et annotation). <u>Gérer les fichiers :</u> Créer un fichier, ouvrir et fermer des fichiers, importer depuis un appareil photo et scanner, enregistrer un fichier, l'historique, gérer les instantanés, l'outil forme</p>	2S/G	
Mars/Avril		<p><u>Adobe Photoshop CS6 et Robotique LEGO MINDSTORMS</u> <u>Education EV3</u> <u>Les sélections :</u> Les outils de sélections de zones, les outils de sélection lasso, les outils de sélections colorimétrique, sélectionner une page de couleurs, améliorer la sélection, réaliser un détourage, mémoriser et récupérer une sélection, les sélections et les couches et gérer les sélections.</p>	4S/G	
Mai/Juin		<p><u>Adobe Photoshop CS6 et Robotique LEGO MINDSTORMS</u> <u>Education EV3</u> <u>Gérer les couleurs :</u> Echantillonner des couleurs, les panneaux couleur eu nuancier, choisir une couleur avec le sélecteur de couleurs et les tons directs et les couches. La différence en la photo réelle et la photo fabriquée. Des exemples de la nature.</p>	4S/G	