

Fiche de programmation

Matière : Informatique

Classe : EB8

Nom du professeur : Issa Hjal

Trimestre : 2^{ème} et 3^{ème}

Mois	Thème / Domaine	Notion	Durée	Signature du professeur
Janvier/Février	 + 	Microsoft Excel : Formulas ; SUITE : Plus (La robotique) - Saisir et réviser des données - Déplacer des données dans un classeur - Rechercher et remplacer des données - Agence les données en tableaux. - Nommer des groupes de données - Créer des formules pour calculer des valeurs	3S/G	
Mars/Avril	 + 	Adobe Photoshop CS6 et Robotique LEGO MINDSTORMS Education EV3 L'environnement de travail : 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). Gérer les fichiers : 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 d'historique, modifier la taille des images et modifier la taille de la zone de travail.	3S/G	
Mai/Juin	 + 	Adobe Photoshop CS6 et Robotique LEGO MINDSTORMS Education EV3 Les sélections : 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.	4S/G	
Projet	1er : 2eme :	- Un jeu simple sur Excel pour calculer le score de l'élève en sélectionnant les éléments corrects entre le passé et le présent. - Créer un album photo retoucher avec Photoshop		