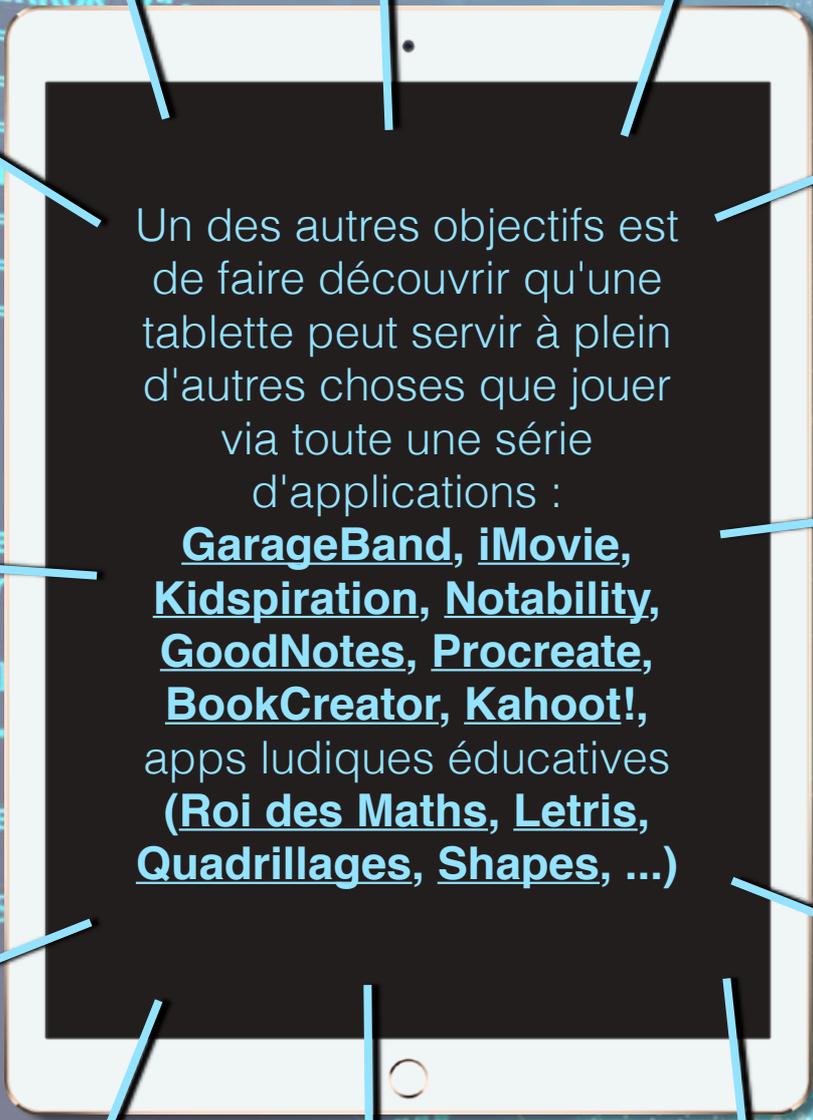




Au cours
d'INFORMATIQUE
 les élèves apprennent
 à manipuler
convenablement
 &
avec respect
l'outil informatique.
Ils utilisent autant
un ordinateur
qu'une tablette





Un des autres objectifs est de faire découvrir qu'une tablette peut servir à plein d'autres choses que jouer via toute une série d'applications :

GarageBand, iMovie, Kidspiration, Notability, GoodNotes, Procreate, BookCreator, Kahoot!, apps ludiques éducatives (Roi des Maths, Letris, Quadrillages, Shapes, ...)

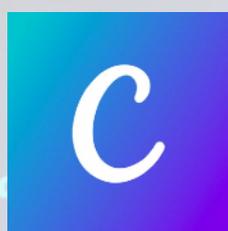




Les apprentissages commencent par la découverte de différents logiciels ou applications de bureautique tel que **Word, Pages, Numbers, Excel, PowerPoint, Keynote** ou encore **Teams**.

Les élèves sont **conscientisés aux dangers du Net** et apprennent à surfer de manière responsable.

Ils se familiarisent aussi aux applications en ligne tel que **Canva** (pour créer des designs), **Tinkercad** (pour dessiner en 3D), **Office 365 Education** (pour utiliser en ligne la suite Office), **Genially** (pour diversifier la manière de présenter un contenu).





Le troisième axe du cours se concentre sur le codage et la robotique. Ils apprennent les bases du code avec l'Heure du Code et Swift Playgrounds. Ensuite ils mettent en pratique leurs découvertes en montant le Lego WeDo 2.0, le robot Lego Mindstorm EV3 ou Lego Spike Prime. Ce robot, ils doivent le programmer afin de réussir une série de défis avec celui-ci. Ce travail se fait toujours en binôme. Ils utilisent aussi des cartes Micro:Bit qu'ils programment avec Blockly (ce sont des blocs visuels qu'ils peuvent glisser et déposer pour écrire des programmes. En arrière-plan, les blocs sont traduits en Javascript, le langage de programmation le plus utilisé au monde.

