

Mardi 11/09.

Présentation de la spécialité. Exposé rapide des grands pans du programme.

Présentation de l'épreuve de bacc. Exemples de sujets de projets axés sur les jeux afin d'illustrer le fonctionnement :

a- un projet sert à apprendre

b- réfléchir à son projet tôt dans l'année, y incorporer les connaissances acquises au fur et à mesure du temps.

Exemple donné : le mastermind. Une première solution pourra se contenter d'utiliser les connaissances sur les chaînes de caractères pour simuler les pions (V pour vert, VRJO pour une série vert, rouge, jaune, orange), puis on pourra enregistrer une partie en inscrivant automatiquement les étapes du jeu dans un fichier txt, puis on pourra utiliser ces connaissances sur l'image...

Présentation des outils : clef bootable linux, réseau établissement, ENT. On en profite pour soulever quelques problèmes liés au droit (se connecter avec les identifiants d'un autre = usurpation d'identité...). Les élèves terminent en écrivant un court fichier de présentation : connaissances en informatique, les raisons de leur choix de cette spécialité. Pour la prise en main de l'ent, ils doivent envoyer ces fichiers dans les casiers numériques des enseignants.

Mardi 18/09.

Travail de démontage d'ordinateurs et identification des éléments (processeur, ventilateur, alimentation, ram ...)

Les élèves vont ensuite sur ordinateur et doivent identifier les éléments d'ordinateur qui leur sont présentés sur photo, en s'aidant de recherches internet.

Ils doivent envoyer dans les casiers numériques des enseignants pour la fin de semaine les fichiers complétés, la dernière question demandant un court descriptif du fonctionnement d'un ordinateur.

Notion de transistor : présentation aux élèves d'un montage avec un transistor (trois broches), ampoule, alimentations, observation de la tension de seuil, puis schéma électrique.

Mardi 25/09.

Présentation du langage html par l'enseignant (½ h) : caractéristiques essentielles (court historique, notions de balises, séparation de fond et de forme, exemple parallèle d'un texte codé en LaTeX).

Pendant le reste de la séance, les élèves passent sur machine et doivent coder une feuille html en suivant les indications-questions posées. C'est l'occasion de parler d'éditeurs de texte avec coloration syntaxique. Pour le début de semaine suivante, les élèves doivent déposer dans le casier numérique des enseignants un mini-site de quelques pages sur un thème de leur choix.

