

8. Le programme de l'informatique :

5^{ème} année

Semaines	Thèmes	Objectifs
6	Introduction au coding à l'aide de Scratch	Présentation de scratch comme logiciel de programmation et de création. présentation des différentes icônes composant l'interface du logiciel de coding Scratch.
11	L'interface du logiciel Scratch	Manipuler l'interface de Scratch. connaître la bibliothèque des lutins, importation à partir d'un fichier, concevoir un lutin ...
16	L'arrière-plan	Choisir et personnaliser l'arrière-plan de la scène (la bibliothèque des arrière-plans, importation à partir d'un fichier, concevoir un arrière-plan).
22	Manipulation de logiciels - 1	Manipuler le logiciel de dessin (dessin à main levée, dessin de quelques figures géométriques ...).
27	Manipulation de logiciels - 2	Manipuler un logiciel de traitement de texte (saisir un texte, enregistrement du fichier ...).
32	Manipulation de logiciels - 3	Manipuler un moteur de recherche, enregistrer des informations (textes, images, vidéos).

6^{ème} année

Semaines	Thèmes	Objectifs
6	Les personnages	Choisir et personnaliser les personnages (la bibliothèque des personnages, importation à partir d'un fichier, concevoir un personnage).
11	Les blocs d'instruction	Connaître quelques blocs d'instruction (Mouvement, Apparence, Evènement, Contrôle, Sons, Opérateurs, Stylo, Données, Capteurs, Ajouter blocs).
16	Les blocs d'instruction - 2	Connaître quelques blocs d'instruction (Sons, Opérateurs, Stylo, Données, Capteurs). Ajouter blocs
22	Contrôler les personnages	Faire parler le personnage.
27	Contrôler les personnages - 2	Faire bouger le personnage à droite. Faire bouger le personnage en haut.
32	Personnaliser le décor	Personnaliser le décor. Changer de décors selon l'action du personnage.