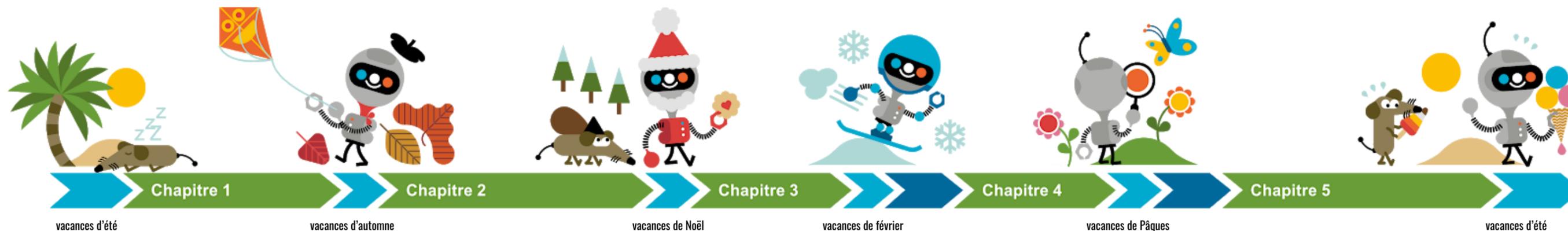


Planification annuelle et vue d'ensemble des chapitres



1 Le monde des médias

Durée: environ 6 leçons

Sous-chapitres et thèmes

- 1A** **Les médias, tes compagnons de tous les jours**
Réflexion à propos de sa propre consommation de médias.
- 1B** **Ton agenda des médias**
- 1C** **Héroïnes et héros**
Les figures médiatiques et leur rôle de modèles.
- 1D** **Les médias, c'est quoi?**
Définition et propriétés des médias.
- 1E** **Les médias et les messages**
Distinction entre média et message.
- 1F** **Les médias et la réalité**
Distinction entre expériences réelles et expériences véhiculées par les médias.
- 1G** **À quoi servent les médias?**
Fonctions des médias.
- 1H** **Le monde de l'information**
Distinction entre information et opinion.
- 1I** **Regards**
Cyberharcèlement et code de conduite sur internet.
- 1J** **Naviguer en toute sécurité sur internet**
Protection des données et sécurité des mots de passe.
- 1K** **Une fois sur la toile, toujours sur la toile**
Pérennité des données sur internet, pseudonymes et images de profils.
- 1L** **Voir et être vu**
Présentation de sa propre personne sur internet.

2 Chercher et trouver sur internet

Durée: environ 7 leçons

Sous-chapitres et thèmes

- 2A** **Qui cherche trouve**
Les différents fournisseurs d'informations lors d'une recherche.
- 2B** **Bien rangé, vite trouvé!**
L'organisation des données en facilite l'accès.
- 2C** **Planète ou dieu de la guerre?**
Fonctionnement d'un moteur de recherche.
- 2D** **Pas seulement un mot-clé!**
Utilisation de plusieurs mots-clés dans une requête.
- 2E** **Comment fonctionnent les moteurs de recherche?**
Jeu de rôle «Puzzle - le moteur de recherche».
- 2F** **L'index d'un moteur de recherche**
Comparaison de l'index d'un livre avec celui du moteur de recherche.
- 2G** **Le classement d'un moteur de recherche**
Critères de classement utilisés par les moteurs de recherche.
- 2H** **Rechercher comme les pros**
Quelques astuces pour une recherche efficace sur internet et concours pour les pros de la recherche.
- 2I** **Questions faciles et difficiles**
Critères d'évaluation des questions.
- 2J** **Gérer le débit de l'information**
Critères d'évaluation de la qualité des résultats.
- 2K** **Les girafes et les 400 cous***
Travail de recherche sur les animaux et réalisation d'une diapositive numérique.

3 Les informations en un coup d'œil

Durée: environ 6 leçons

Sous-chapitres et thèmes

- 3A** **Comment aller de A à B?**
- 3B** **Vite au but**
Différents formats d'informations de localisation et d'itinéraire.
- 3C** **Parfaitement aligné**
Listes et tableaux.
- 3D** **Bien trié, c'est à moitié gagné**
Trier des éléments à l'aide de tableurs et d'algorithmes.
- 3E** **Lire les images**
Interpréter des images et des pictogrammes.
- 3F** **Lire et écrire**
Comparer texte et image.
- 3G** **Le dialogue entre mots et images**
Communiquer par le texte et l'image et recherche d'images.
- 3H** **Une présentation réussie**
Comment créer une bonne présentation?
- 3I** **Ta propre présentation***
Créer et livrer sa propre présentation.

4 Du code de tous les jours au code numérique

Durée: environ 7 leçons

Sous-chapitres et thèmes

- 4A** **Des codes à chaque coin de rue**
Trouver des codes dans la vie quotidienne.
- 4B** **Comment résonne le message?**
Utiliser les notes de musique, émojis et codes dans l'école.
- 4C** **Les codes dépassent les frontières**
Découvrir la langue des signes et le braille. Codage et décodage avec des tables de codes.
- 4D** **Calculer comme les Romains**
Lire et écrire à l'aide de chiffres romains.
- 4E** **oui / non - on / off**
Cligner des yeux et code binaire.
- 4F** **Des zéros et des uns partout**
Représenter des nombres dans le système binaire.
- 4G** **La gymnastique des doigts: compter en binaire**
Compter en binaire à l'aide de ses doigts. Système de conversion décimal / binaire.
- 4H** **Le code ASCII: écrire en binaire**
Coder des lettres en binaire.
- 4I** **Bits, octets et mégaoctets**
Comprendre les unités de mesure en informatique.
- 4J** **Le poids des livres**
Calculer le volume de données contenues dans un livre.
- 4K** **Les consommateurs de mémoire...**
Utiliser les volumes de données des appareils multimédias.
- 4L** **Programmes informatiques: voir à l'intérieur**
Premier contact avec le programme Scratch (acuité visuelle).

5 L'image point par point

Durée: environ 7 leçons

Sous-chapitres et thèmes

- 5A** **Images sous la loupe**
Images matricielles sous la loupe.
- 5B** **Grandes et petites matrices**
Effets de la pixellisation.
- 5C** **Les images matricielles en informatique**
Enregistrement des images matricielles.
- 5D** **Compresser les grandes images**
Compression avec ou sans perte.
- 5E** **Dessiner comme un robot**
Images matricielles dessinées à l'ordinateur.
- 5F** **Le robot-peintre: regarde à l'intérieur!**
Découvrir un programme qui dessine des images matricielles.
- 5G** **Les boucles et les conditions**
Que fait le programme surprise?
- 5H** **La retouche d'images**
Contraste, luminosité et changement de couleurs.
- 5I** **La manipulation d'images**
Reconnaître les manipulations d'images et les questionner.
- 5J** **Une question de point de vue**
Adopter d'autres perspectives.
- 5K** **Une question de cadrage***
Reconnaître différents cadrages.

* Il est recommandé de réaliser les activités chronophages telles que les travaux de recherche et de production dans le cadre d'un autre domaine disciplinaire. Le sujet traité peut être choisi ou adapté en conséquence.