

À qui s'adresse le P.M.R. ?

Le programme, programmation, multimédia et robotique est destiné aux élèves des trois premières années du secondaire de la Commission scolaire des Draveurs qui démontrent un intérêt pour l'informatique.

Les élèves seront sélectionnés en tenant compte des éléments suivants :

Les résultats obtenus au dernier bulletin de la 1^{re} année du 3^e cycle du primaire ou, sur demande, de la 2^e année du 3^e cycle du primaire.

Les références demandées par notre école qui sont fournies par l'enseignant de la 2^e année du 3^e cycle du primaire.

Les réponses du candidat lors de la journée d'admission.



Pour obtenir de plus amples renseignements, veuillez communiquer avec Mme Janic Paul à l'École polyvalente de l'Érablière :
500, rue de Cannes, Gatineau (Québec)
J8V 1J6
Téléphone (819) 561-2320, poste 33110
Télécopieur (819) 561-9058

PROGRAMMATION MULTIMÉDIA ET ROBOTIQUE 2020-2021



École polyvalente de
l'Érablière
Ma réussite, j'y tiens!

AXES DE DÉVELOPPEMENT

Développement des compétences
informationnelles

Développement de la culture numérique

Développement intégral des citoyens
de demain

PROFIL DE SORTIE

À la fin de son parcours, l'élève sera capable
d'utiliser les technologies pour l'aider à déve-
lopper son potentiel en devenant:

Un apprenant critique et imaginatif

Autonome dans le traitement et le choix de
l'information

Organisé dans ses idées et ses travaux

Créatif dans sa résolution de problèmes

Un utilisateur conscient et éthique

Respectueux de la propriété intellectuelle et du
monde qui l'entoure.

Responsable de ses actions réelles et virtuelles

Un citoyen engagé

Communiquant efficacement ses idées

Collaborateur dans son milieu

Proactif dans ses apprentissages

PROGRAMMATION

AN 1: LES FONDEMENTS DE L'INFOR- MATIQUE ET LE TRAITEMENT DE L'IMAGE

- Initiation au matériel informatique et à l'environnement Windows 10
- Exploitation d'une station de travail
- Architecture et fonctionnement des systèmes informatiques
- Prise en main de la plateforme Office365
- Traitement de l'image: image numérique (bitmap et vectoriel)
- Programmation web (HTML5 et CSS)

AN 2: LA PROGRAMMATION ET L'ANIMATION

- Animation 2D
- Langage de programmation
- Techniques d'animation et d'effets spéciaux

AN 3: LA ROBOTIQUE ET L'ANIMATION EN 3D

- Modélisation 3D
- Animation 3D
- Robotique avancé

INTÉGRATION DE L'INFORMATIQUE

Le PMR s'engage à travailler avec des logiciels utilisés sur le marché du travail afin d'offrir une plus-value à ses élèves. Ces logiciels sont réutilisés par les enseignants afin d'en démontrer leur utilité en classe dans chaque matière par le biais de divers projets.

SÉANCE D'INSCRIPTION

Lieu : Administration de l'école

Polyvalente de l'Érablière

Date : le 10 octobre suivant la
séance d'information et sur le site
web de l'école.

JOURNÉE D'ADMISSION

Date : le 2 novembre 2019

Horaire: Un courriel vous sera envoyé
suite à votre inscription.