

SP  NSI (Num rique et Sciences Informatiques)



- Programme en **4 th mes** permettant de d velopper la d marche de projet

DONN ES

Des donn es, repr sentation de l'information sous forme binaire (0 ou 1),   la manipulation des bases de donn es.

ALGORITHMES

Des boucles de programmation simples for et while aux algorithmes gloutons en passant par l'intelligence artificielle.

LANGAGES

Les langages de la classe de premi re :

Python, html, CSS, JavaScript, Langage C

MACHINES ET INTERFACES

- Le r seau internet
- Bases de robotiques avec Arduino
- Les syst mes d'exploitation (Linux,...)

- 4h par semaine
- groupes de 24
- en salle informatique avec 1  l ve par PC

Mat riel :

- Cl  USB 8Go et Cahier 24x32
- Si possible, l'acc s   un ordinateur   la maison (m me poussif).

 valuations en NSI :

- sous forme de devoir sur table ou QCM,
- sous forme travaux pratiques sur machine,
- sous forme de projet,