

Le 3^e degré comporte une période de stage de découverte du milieu professionnel. Chaque étudiant trouve un lieu d'accueil en rapport avec son option et son éventuelle future formation supérieure pour se conformer aux contraintes professionnelles du secteur et démontrer sa capacité à s'intégrer dans une équipe. Au terme du stage, l'étudiant présente un rapport écrit qu'il défend devant un jury.

En 2019 de nouvelles entreprises ont accueilli et encadré nos étudiants. Parmi elles :



Orientée vers le monde numérique, l'option propose divers outils aux étudiants qui bénéficient tous d'une adresse électronique @elmarche, issue d'un partenariat avec Google. Grâce à elle, les étudiants se familiarisent avec les outils de productivité en ligne : traitement de texte, tableur, Drive...

Les étudiants de l'option informatique suivent des cours sur la plateforme Classroom. Cela leur permet de découvrir de nouvelles matières, de travailler et d'échanger sur différents travaux en ligne.


Enfin, en 2017, l'Institut Saint-Roch a été le double lauréat de projets Ecole Numérique. A ce titre, l'école s'est vue dotée d'ordinateurs portables, TBI, serveur NAS, matériel réseau, IPAD... **digital wallonia .be**


Ces outils sont mis au service de deux projets.

- ◇ "Classe inversée": les étudiants produisent des capsules vidéos pour présenter des matières aux élèves plus jeunes. Les capsules sont accessibles sur un site Internet construit par les étudiants (en construction).
- ◇ Fabrique du numérique: les étudiants des sections Arts et Informatique s'allient pour proposer des productions artistiques numériques.


Chaque classe comporte 20 postes de travail récents (Core I5), un serveur Windows, un serveur NAS et un TBI.

A cela s'ajoute une connexion Internet filaire et WiFi dédiée pour effectuer les travaux nécessitant l'utilisation d'applications en ligne.

Pour offrir une formation en adéquation avec le monde du travail, les élèves utilisent le meilleur des logiciels gratuits et/ou payants. Par exemple, notre école a établi un partenariat avec la société **Jetbrains**, leader dans les applications de programmation. 

Des formations sont aussi proposées pour se familiariser avec des outils en constante évolution comme les imprimantes 3D, le matériel réseau, les langages Web et de programmation. 

Etudes et débouchés

Les métiers de l'informatique figurent parmi la liste des emplois en pénurie dressée par le Forem. Avant de se lancer sur le marché du travail, les étudiants peuvent poursuivre diverses formations supérieures : 

- ⇒ Bachelier en informatique de gestion
- ⇒ Bachelier en informatique et systèmes
- ⇒ Bachelier en techniques graphiques
- ⇒ Bachelier en informatique préparant au Master en Sciences informatiques

Rue Saint-Roch 7
6900 MARCHE-EN-FAMENNE
084 31 02 50

stroch.marche@sec.cfwb.be
enseignementlibremarche.be

Facebook: Institut Saint-Roch Marche-en-Famenne

Editeur responsable - ISR - P. Lejeune - 2021



Transition Technique
Technique Qualification
Professionnel



3e à 6e Transition Technique
INFORMATIQUE



FORMATION COMMUNE	3 ^e	4 ^e
Education physique	2	2
Français	5	5
Religion	2	2
Sciences (1 h de labo en + en 4 ^{ème})	3	4
Mathématique	5	5
Langue Moderne I: Anglais	4	4
Géographie	2	2
Histoire	2	2
Méthode	1	0
INFORMATIQUE		
Informatique	4	4
Exploitation de logiciels informatiques	4	4
TOTAUX	34	34

Le but de cette option groupée est de poursuivre la formation commune du 1er degré en lui associant des compétences techniques. A ce titre, les exigences minimales attendues correspondent à toute autre filière de formation générale.

L'objectif de l'option est d'utiliser l'informatique comme instrument privilégié pour développer des compétences et acquérir des savoirs relatifs à l'informatique.

L'accent est mis sur l'acquisition de mécanismes de pensée, de méthodes de travail et d'analyse efficaces devant des situations-problèmes complexes.

Les compétences transversales de ce degré sont :

- ⇒ développer l'autonomie,
- ⇒ travailler en groupe,
- ⇒ analyser et synthétiser des informations,
- ⇒ utiliser des procédures.

Au travers des cours, les élèves sont confrontés à diverses disciplines du monde de l'informatique. Chaque module de formation est une opportunité de s'initier à un aspect du secteur informatique.

Au 2^{ème} degré

Le cours d'informatique vise à initier les élèves aux notions fondamentales de programmation (variable, structures, fonctions,...) via des langages de programmation connus (Scratch, C), aux bases du développement Web (HTML/CSS), aux aspects matériels et logiciels d'un ordinateur, au traitement des informations.

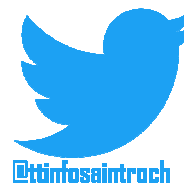
Le cours d'exploitation de logiciels permet aux élèves d'acquérir des notions avancées d'utilisation des outils de bureautique, de se préparer aux présentations orales et écrites pour le futur, d'utiliser des concepts logiques et d'apprendre du vocabulaire lié au réseau.

Au 3^{ème} degré

Le cours de multimédia s'ajoute à la formation pour proposer plus spécifiquement l'apprentissage du traitement des images, de sons et de la vidéo. Le cours poursuit la formation donnée sur le développement Web (PHP,JS ,Framework).

Le cours de programmation et langages utilise les bases du 2^{ème} degré pour aborder un langage orienté objet (POO) au travers de projets Java ou Android. Il permet aussi d'acquérir des concepts d'algorithmique et d'analyse (UML).

Le cours d'exploitation des logiciels permet d'aborder des notions d'analyse et de présentation de cas concret en plus de travailler avec un éditeur de texte scientifique LaTeX utilisé dans des universités scientifiques.



FORMATION COMMUNE	5 ^e	6 ^e
Education physique	2	2
Religion	2	2
Formation géographique et sociale	2	2
Formation historique	2	2
Français	4	4
Langue moderne I: anglais	4	4
Mathématique	4	4
Sciences	3	3
INFORMATIQUE		
AC: Mathématique (au choix de l'élève)	2	2
Informatique	2	0
Programmation langages	2	4
Systèmes d'exploitation et logiciels	2	2
Multimédia	2	2
TOTAUX	33	33

Le 3^e degré de transition informatique permet de poursuivre le développement des connaissances et des compétences acquises au 2^{ème} degré. Sur ces bases sont construits de nouveaux concepts.



A ce titre, la participation à l'option au troisième degré peut nécessiter un remise à niveau de la part des futurs nouveaux étudiants.

Au terme du 3^{ème} degré, l'étudiant sera notamment capable de:

- Créer un programme ou une application mobile simple.
- Rédiger des schémas d'analyse démontrant le raisonnement logique mis en place.
- Créer des montages multimédias simples.
- Analyser les dysfonctionnements d'un programme afin de proposer des pistes d'amélioration.