

République Tunisienne
Ministère de l'Education

A decorative graphic on the left side of the page consists of several overlapping, semi-transparent blue squares of various sizes. Some squares contain small white dots, and the overall effect is a dynamic, digital-looking composition. The squares are arranged in a way that suggests movement and depth, with some appearing to be in the foreground and others receding into the background.

CURRICULUM D'INFORMATIQUE SPECIFIQUE

SECTION : LETTRES

Septembre 2021

NIVEAU : 2^{EME} ANNEE

Aide pédagogique 2021-2022

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés	Pistes pédagogiques et directives
Technologies Internet	<p>Exploiter des outils de l'E-communication et de l'E-partage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Créer et exploiter, selon le besoin, des groupes, des pages, des blogs, des forums, etc. ✓ Réaliser un produit numérique collaboratif via google docs, OneNote ou équivalent. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il est recommandé d'exploiter les outils de l'E-partage et de l'E-communication à travers des activités significatives • Il est judicieux de présenter la notion de l'E-réputation lors de l'exploitation des outils de l'E-communication et de l'E-partage par le biais de situations révélatrices appropriées.
Pensée logique	<ul style="list-style-type: none"> • Produire un plan d'actions cohérent pour un projet donné : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Déterminer les différents intervenants ✓ Fixer les objectifs ✓ Préciser les livrables ✓ Enumérer et organiser les différentes tâches • Présenter les tâches d'un projet sous forme de diagrammes de tâches moyennant différents outils. 	<ul style="list-style-type: none"> • Insister sur l'aspect logique et cohérent des solutions proposées par les apprenants. Il s'agit de traiter le thème « gestion de projet » comme un problème à résoudre. • Diversifier les exemples et les situations : projets dans une société, une association, la municipalité, le lycée, etc. • Inciter les apprenants à utiliser des outils informatiques dédiés à la collecte d'opinion (Brainstorming, cartes mentales, etc.). • Permettre aux apprenants d'exploiter à bon escient des applications informatiques pour consolider leurs compétences organisationnelles (MS-Excel (Gestion de processus), MS-Project, Centrallo, Pintask, Todo Cloud, ToDoList (offline), etc.) et pour renforcer les compétences en communication et en collaboration.

		<ul style="list-style-type: none"> • Amener les élèves à produire des présentations pour exposer leurs plans d'action et les défendre.
<p>Production et publication de média</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter, pour chaque média, les caractéristiques fondamentales. • Produire et retoucher des images numériques : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulation de calques ✓ Dimensions d'une image ✓ Réglage d'éclairage et de couleurs ✓ Les différents types de sélection ✓ Formats d'enregistrement ✓ Filtres • Publier les images numériques réalisées dans des espaces de partage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se limiter à l'image, au son et à la vidéo en mettant l'accent sur les caractéristiques suivantes : Format, résolution, unité de mesure et taille. • Toute autre opération nécessaire pour répondre à un besoin détecté. • Développer l'esprit créatif et l'esprit critique lors de la production d'images. • Inciter l'apprenant à publier les images numériques réalisées sur une médiathèque en ligne d'images en leur attribuant les droits de partage (Wikimedia par exemple).

N.B.

- *Etablir des liens et trouver des fils conducteurs entre les différents domaines d'apprentissage rompant ainsi avec l'aspect linéaire.*
- *Il est préconisé de présenter les savoirs associés à travers des projets, des mini-projets ou des activités utiles et ayant du sens pour l'apprenant.*

NIVEAU : 3^{EME} ANNEE

Aide pédagogique 2021-2022

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés	Pistes pédagogiques et directives
Nouvelles Technologies et Internet	<p>Se familiariser avec divers outils de travail collaboratif en ligne</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Présenter et utiliser différents outils de travail collaboratif en ligne : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stockage en nuage (Cloud) : <ul style="list-style-type: none"> + Définition + Caractéristiques + Exemples d'espaces de stockage (google drive, Onedrive, DropBox, WeTransfer, Mega, etc) ▪ Visioconférence : <ul style="list-style-type: none"> + Définition + Présentation et utilisation de quelques outils : Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, etc. + Organiser et animer une visioconférence 	<p>Sensibiliser l'apprenant à l'importance des outils de travail collaboratif en ligne en choisissant des exemples significatifs. En citer les avantages et les inconvénients.</p>
	<p>Utiliser des applications d'enquête en ligne pour créer des formulaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation de quelques applications d'enquête en ligne, exemples : Google forms, Type Forms, Drag'n Survey, Survey Monkey, etc. 	<p>Aider les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir des formulaires en ligne bien structurés (gérer les sections, prévoir un formulaire conditionnel, insérer différents médias, etc.).

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser un formulaire déjà créé. ○ Créer un formulaire en ligne pour répondre à un besoin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer et utiliser les différents types de questions : champs court, paragraphe, choix multiple, cases à cocher, liste déroulante, échelle linéaire, grille à choix multiple, etc.). - Formuler des questions fermées. - Récupérer les réponses sous forme de données Tableur.
Pensée logique	<p>Développer une stratégie logique de réalisation d'une enquête :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fixer, pour l'enquête à réaliser, des objectifs SMART (Spécifiques - Mesurables - Atteignables - Réalistes - Temporellement définis). ○ Déterminer le périmètre de l'enquête : le public cible. ○ Élaborer le questionnaire. ○ Diffuser et promouvoir l'enquête. 	<ul style="list-style-type: none"> • Opter pour une enquête en ligne. • Aider les apprenants à choisir un sujet d'enquête contemporain (L'échec scolaire /L'exode rurale/ La fracture numérique/ Les réseaux de rencontre/ La dépression, quels remèdes?/ Le numérique est-il genré? - Etc). • Accompagner les apprenants pour comprendre la méthode SMART afin de mieux fixer les objectifs de l'enquête à réaliser. • Inciter les apprenants à appliquer les connaissances relatives à la gestion de projet pour bien concevoir la réalisation de l'enquête (Présenter un diagramme de tâches).
	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter des logiciels pour organiser, traiter des données et interpréter des résultats : <ul style="list-style-type: none"> ○ Récupérer puis organiser les données collectées pour une exploitation rationnelle. ○ Traiter les données en tenant compte des objectifs préfixés : tri, filtre automatique, formules de calcul, insertion de fonctions, insertion de graphiques, etc. • Consolider l'esprit critique via l'interprétation des résultats de l'enquête réalisée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aider les apprenants à bien manipuler un logiciel de Tableur. • Garantir, lors de l'enquête, l'insertion des fonctions prédéfinies (Min, Max, Moyenne, Somme, Si, Nb). • Aider les apprenants à consolider certaines compétences lors de la présentation des enquêtes réalisées : Prise de parole en public, argumentation, écoute active, estime de soi, etc. • Prévoir, dès le démarrage de l'enquête, un espace en ligne pour communiquer et publier l'enquête et ses résultats.

	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et publier les résultats de l'enquête réalisée. 	
<p>Production et publication de médias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter différents outils pour créer des produits audiovisuels. • Exploiter des outils de création et de manipulation de séquences audiovisuelles pour produire des teasers, des spots de sensibilisation, des reportages, des interviews, etc. (Exemples de logiciels dédiés à l'audiovisuel : DaVinci_Resolve_12, ANIMOTICA, Avs, openShot) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisition. ▪ Importation. ▪ Ajout des effets, titrage, sous-titrage, générique, etc. ▪ Toute autre opération nécessaire pour répondre à un besoin détecté. • Publier les productions audiovisuelles dans des espaces de partage : <ul style="list-style-type: none"> ○ Exploiter des espaces de diffusion de vidéos (Exemples : YouTube, Dailymotion, etc.). ○ Créer un espace de diffusion de vidéos (Chaîne YouTube). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'initiation à l'analyse de vidéos se fait via la présentation de différentes séquences bien sélectionnées (spot publicitaires, teaser, etc). • Développer l'esprit créatif et l'esprit critique lors de la production audiovisuelle. • Proposer aux apprenants des idées de productions audiovisuelles étroitement liées à l'enquête à réaliser. • Inciter l'apprenant à publier les productions audiovisuelles réalisées sur un espace de diffusion.

NIVEAU : 4^{EME} ANNEE

Aide pédagogique 2021-2022

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés	Pistes pédagogiques et directives
Nouvelles Technologies et Internet	<p>Utiliser des applications d'enquête en ligne pour créer et exploiter des formulaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploiter ou modifier un formulaire existant. - Créer un formulaire en ligne. 	<p>Aider les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se rappeler de quelques applications d'enquête en ligne, exemples : Google forms, Type Forms, Survey, etc. - Concevoir des formulaires en ligne contenant des questions, des sections et des médias. - Distinguer et utiliser les différents types de questions : réponse courte, paragraphe, choix multiple, cases à cocher, liste déroulante, échelle linéaire, grille à choix multiple, etc.). - Prévoir des situations d'apprentissage faisant appel à un formulaire conditionnel. - Récupérer les réponses sous forme de feuilles de calcul.
Pensée logique	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des logiciels pour organiser, traiter des données et interpréter des résultats : <ul style="list-style-type: none"> o Récupérer puis organiser les données collectées pour une exploitation rationnelle o Traiter les données : <ul style="list-style-type: none"> - Mise en forme dans une feuille de calcul, 	<ul style="list-style-type: none"> - Aider les apprenants à bien manipuler un logiciel de Tableur. - Diversifier les sources de données (feuilles de données existantes, formulaire en ligne, document csv, etc) - Nommer les plages de cellules. - Prévoir la validation des données en contrôlant la saisie dans une cellule. - Prévoir des applications faisant appel aux fonctions prédéfinies (Min, Max, Moyenne, Somme, NB, Si, Somme.Si, NB.Si) - Prévoir des filtres automatiques faisant appel à un ou deux critères,

	<ul style="list-style-type: none"> - Validation de données - Formules de calcul et insertion de fonctions - Adressage des cellules (relatif et absolu) - Tri de données - Filtre automatique - Consolider l'esprit critique via la représentation graphique des résultats d'une analyse de données. 	<ul style="list-style-type: none"> - Représenter graphiquement les données (type du graphique, titre, axes, légendes, étiquettes, etc.)
<p>Production numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se familiariser avec des logiciels pour créer des documents regroupant des travaux de différents formats. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation de l'environnement ▪ Fonctions de base ▪ Fonctions avancées : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Publipostage ✓ Table de matière ✓ Les titres et les styles ✓ Note (de bas de page/de fin) ✓ Entête/pied de page. ▪ Exploiter différents outils pour publier des documents réalisés. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter l'environnement de travail (logiciel de traitement de texte), ▪ Il est recommandé de prévoir des activités utilisant des objets de différents formes (texte, tableau, graphique) ▪ Prévoir des situations pédagogiques faisant appel à des documents textes existants