

Planning des séances

18/09/2017	La séance N° 1 : Avoir un but
25/09/2017	La séance N° 2 : connaître l'outil principal de travail
02/10/2017	La séance N° 3 : Traitement de mes données
09/10/2017	La séance N° 4 : je m'organise
16/10/2017	La séance N° 5 : je manipule mes fichiers et mes dossiers
23/10/2017	Les vacances
30/10/2017	La séance N° 6 : Devoir de contrôle N° 1 Semestre N°1
06/11/2017	La séance N° 7 : Correction du devoir de contrôle N° 1 Semestre N°1
13/11/2017	La séance N° 8 : je cherche les images de mes héros « la numérisation »
20/11/2017	La séance N° 9 : je cherche les images de mes héros sur Internet
27/11/2017	La séance N° 10 : je cherche les images de mes héros sur Internet
04/12/2017	Les vacances
11/12/2017	La séance N° 11 : je manipule mes héros 1
18/12/2017	La séance N° 12 : je manipule mes héros 2
25/12/2017	La séance N° 13 : je manipule mes héros 3
01/01/2018	La séance N° 14 : Devoir de synthèse N° 1 Semestre N°1
09/01/2018	La séance N° 15 : Correction du devoir de synthèse N° 1 Semestre N°1
15/01/2018	Les vacances
22/01/2018	Les vacances
29/01/2018	La séance N° 16 : je manipule mes héros 4
05/02/2018	La séance N° 17 : je manipule mes héros 5
12/02/2018	La séance N° 18 : je manipule mes héros 6
19/02/2018	La séance N° 19 : je manipule mes héros 7
26/02/2018	La séance N° 20 : je manipule mes héros 8 et je termine mon conte
05/03/2018	Les vacances
12/03/2018	La séance N° 21 : je me concentre sur ma page de garde
19/03/2018	La séance N° 22 : je mets en forme les caractères et paragraphes de mon document
26/03/2018	La séance N° 23 : je souligne et je cherche les sens des mots difficiles de mon conte
02/04/2018	La séance N° 24 : je crée des liens hypertextes entre les mots difficiles et les sens
09/04/2018	La séance N° 25 : je présente l'auteur de mon conte et son image
16/04/2018	Les vacances
23/04/2018	La séance N° 26 : je me prépare pour exposer mon projet.
30/04/2018	La séance N° 27 : j'expose mon projet.
07/05/2018	La séance N° 28 : j'expose mon projet.
14/05/2018	Bac pratique
21/05/2018	La séance N° 29 : Devoir de synthèse N° 2 Semestre N°2

Fiche pédagogique de l'enseignant

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Se présenter en utilisant une fiche, une Carte mentale / graphique...
- Demander aux élèves de se présenter en utilisant une fiche distribuée par l'enseignant(e), une carte mentale, un paragraphe...
- Présenter aux élèves des prototypes de projets réalisés auparavant.
- Présenter aux élèves le projet de l'année.

Fiche de l'élève

Pendant cette séance :

- ✓ Je me suis présenté(e)
- ✓ J'ai fixé le titre de mon projet (la cigale et la fourmi)
- ✓ Mon binôme s'appelle « Mohamed Ali TOUNSI »

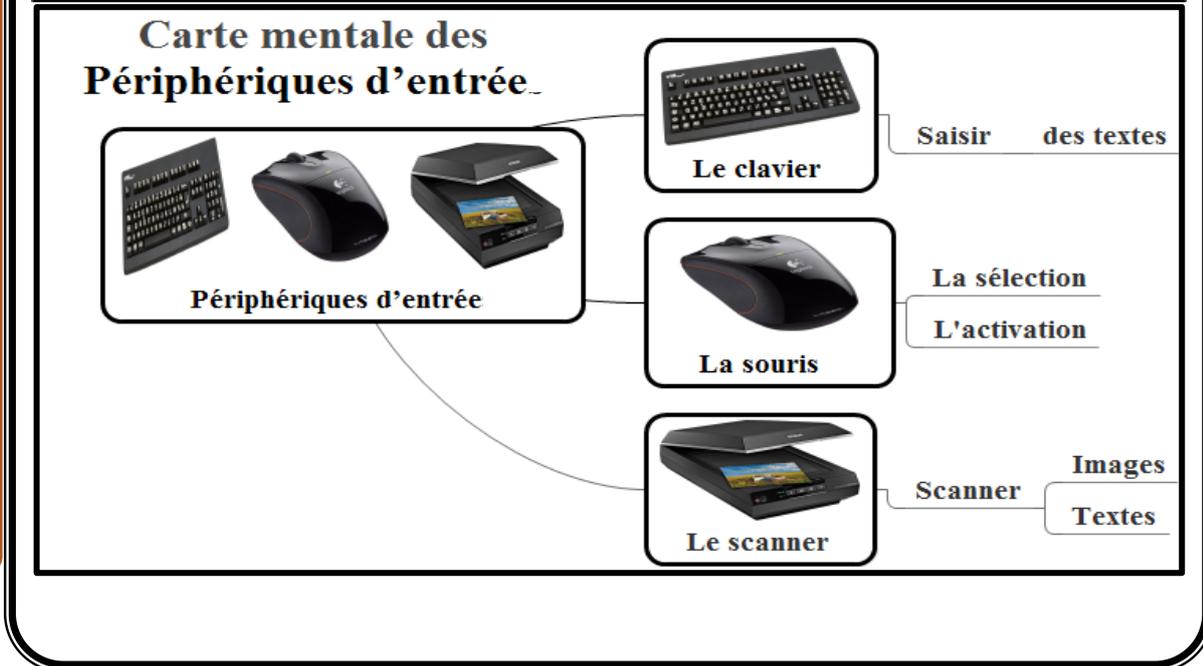
La séance N° 1 : Avoir un but

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Inciter les élèves à parler de leurs projets.
- Demander aux élèves d'identifier les éléments nécessaires pour réaliser leurs projets (Carte mentale / graphique de mon projet)
- Identifier les différentes composantes d'un ordinateur nécessaires à la réalisation du projet (Carte mentale / graphique de mon ordinateur / paragraphes)
- Demander aux élèves d'identifier les différents périphériques d'entrée (Carte mentale / graphique des périphériques d'entrée / paragraphes)

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai identifié les éléments nécessaires pour réaliser mon projet (Carte mentale / graphique de mon projet)
- J'ai identifié les différentes composantes d'un ordinateur nécessaires à la réalisation de mon projet (Carte mentale / graphique de mon ordinateur / paragraphes)
- j'ai découvert les périphériques d'entrée nécessaires à la réalisation de mon projet (Carte mentale / graphique des périphériques d'entrée / paragraphes).



Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Inciter les élèves à parler de leurs projets (Pour réussir mon projet je dois bien identifier les composantes de notre ordinateur...).
- En partant du projet, demander aux élèves d'identifier :
 - les différents périphériques de sortie (Carte mentale / graphique des périphériques de sortie)
 - les différents supports de stockage (Carte mentale / graphique des supports de stockage)
 - le rôle de l'unité centrale (Carte mentale / graphique de l'unité centrale)
- Taper le titre et le premier paragraphe du projet
- Enregistrer le document

Pendant cette séance :

- ✓ j'ai parlé de mon projet.
- ✓ j'ai découvert :
 - les périphériques de sortie nécessaires à la réalisation de mon projet (Carte mentale / graphique des périphériques de sortie).
 - les supports de stockage nécessaires à la réalisation de mon projet (Carte mentale / graphique des supports de stockage).
 - Le rôle de l'unité centrale (Carte mentale / graphique de l'UC).
- ✓ j'ai tapé un texte
- ✓ j'ai enregistré mon travail

Carte mentale P.S

Carte mentale des Périphériques de sortie



Afficher les données



Imprimer des images et des textes

Carte mentale supports

Les supports de stockage



Schéma récap de l'U.C

Unité centrale



Fiche pédagogique de l'enseignant

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Inciter les élèves à parler de leurs projets (Les différentes composantes d'un ordinateur).
- **Mise en situation** : Demander aux élèves de trouver/d'ouvrir le fichier enregistré lors de la séance précédente.
- Présenter la notion d'un fichier et d'un dossier.
- Créer une arborescence relative au projet.
- Enregistrer le fichier sous le nom « **la cigale et la fourmi.docx** » dans le dossier approprié.

Fiche de l'élève

Pendant cette séance :

- ✓ j'ai parlé de mon projet.
- ✓ j'ai identifié les types de quelques fichiers.
- ✓ j'ai connu les différences entre un fichier et un dossier.
- ✓ j'ai créé mon arborescence (schéma de l'arborescence).
- ✓ J'ai appris à m'organiser pour enregistrer les données de mon projet au bon endroit.

La séance N° 4 : je m'organise

Dossier : Un dossier est un objet informatique pouvant contenir des fichiers et des dossiers à l'image d'un classeur.

Fichier : Un fichier est un ensemble de données informatiques constituant un document de nature quelconque (texte, image, son, programme...). Il est caractérisé par son nom, sa taille et son type (extension/ icône).

			
Image	Texte	Word	Son/ Vidéo



- Le lecteur « **D** »
- Le dossier « **7B3** »
- Le dossier « **Groupe1** »
- Le dossier « **Ahmed et Sarra** »
- Le fichier Word « **la cigale et la fourmi** »

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Inciter les élèves à parler de leurs projets (L'emplacement de son fichier « la cigale et la fourmi.docx »).
- Prévoir des activités relatives au projet où les actions déplacer, copier, supprimer et renommer seront mises en valeur.

Exemples :

Activité N° 1 : Présenter aux élèves d'un groupe deux arborescences qui présentent la même classe.

- Il existe sur le lecteur D deux dossiers de noms différents mais qui désignent la même classe. → garder un seul dossier tout en préservant toutes les dossiers
- Déplacer le dossier « Groupe1 ou Groupe 2 » dans le dossier « 7^{ème} B3 »
- Supprimer le dossier vide

Activité N° 2 : demander aux élèves d'ouvrir leurs fichiers qui existent dans leurs dossiers de travail (les fichiers ont été supprimés par l'enseignant(e)).

- **Problème :** Le fichier n'existe pas, donc on ne peut pas terminer le projet. Les élèves sont gênés.
- **Solutions possibles :**
 - Retaper le texte → perte de temps
 - Copier le fichier « la cigale et la fourmi.docx » qui existe dans le dossier « secours » du lecteur D.
- Profiter d'une récapitulation des séances 3, 4 et 5 pour évoquer la notion du S.E (rôle et exemples)

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appris à :
 - Déplacer,
 - supprimer,
 - et copier un fichier ou un dossier, afin de mieux m'organiser.
- ✓ Merci au système d'exploitation : il m'aide à utiliser mon ordinateur et à gérer mes données.

Dans ce devoir on vise à évaluer les objectifs suivants :

❖ **Savoirs et savoirs faire**

✓ L'élève est capable de :

- connaître le but pour lequel il travaille (P).
- Identifier les composantes principales d'un ordinateur(P).
- Identifier les supports de stockage (P)
- Manipuler des dossiers et des fichiers(P)
- Saisir et enregistrer un texte(P)

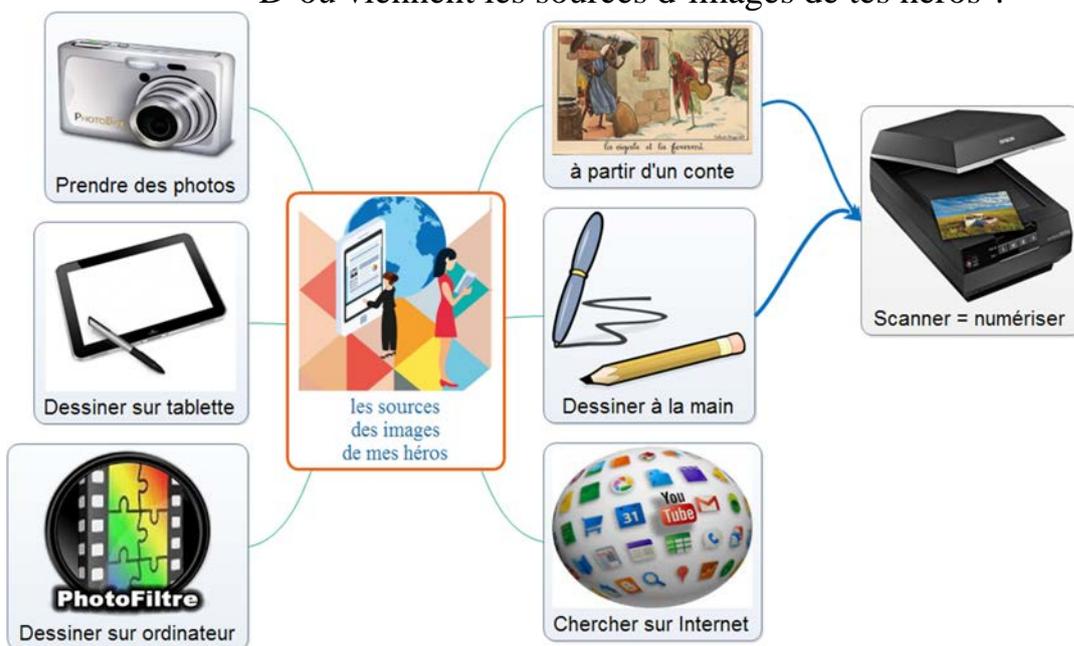
❖ **Savoirs être**

✓ L'élève est capable de :

- connaître le but pour lequel il travaille (T).
- Collaborer avec ses pairs (T).
- S'exprimer sur un sujet bien déterminé (T).

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- Inciter les élèves à parler de leurs projets (Ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- **Activité N° 1 :**
 - Quels sont les héros de ton projet ?
 - D'où viennent les sources d'images de tes héros ?



- Prévoir un moment de discussion sur l'adéquation des ressources avec l'objectif visé.
- **Activité N° 2 :** Numériser l'image de la cigale et la fourmi proposée par ton professeur et l'enregistrer dans ton dossier de travail.
- **Activité N° 3 :** Numériser l'image de la cigale et la fourmi proposée par ton camarade et l'enregistrer dans ton dossier de travail.
- **Activité N° 4 :** insérer une image de ton choix parmi les images scannées à la fin de ton document.

Pendant cette séance :

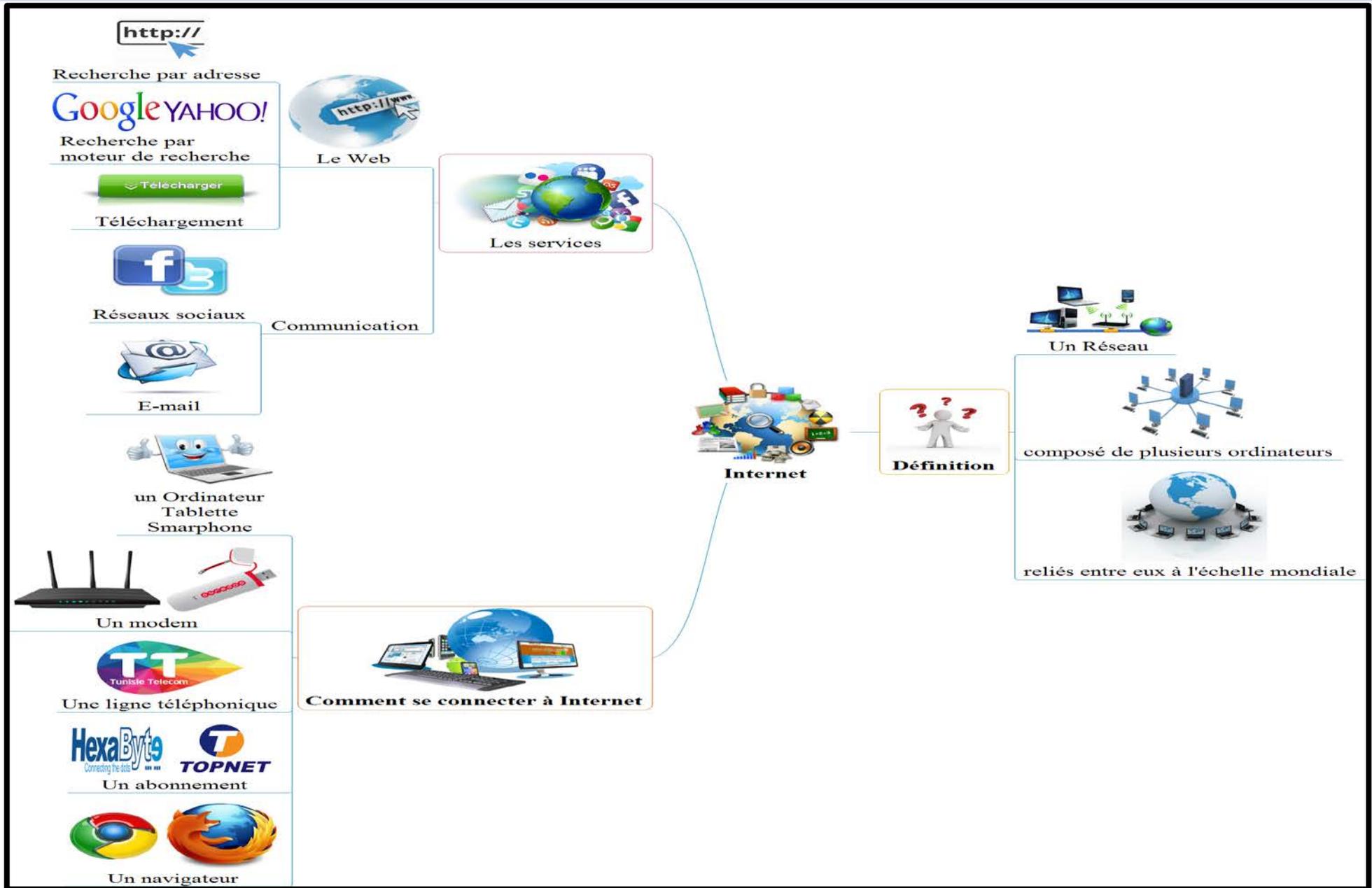
- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appris à :
 - Identifier les ressources d'images.
 - Numériser une image par un scanner,
 - Insérer une image dans mon document.

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (énumérer les ressources d'images retenues).
 - **Activité** : Pour plus de choix d'images relatives à mes héros → recherche sur Internet
- ✓ Prévoir des activités afin de : (via un travail par groupe)
 - Découvrir c'est quoi l'Internet.
 - Connaitre comment se connecter à Internet
 - Découvrir les principaux services d'Internet
 - Chercher une image de la fourmi à partir d'Internet
- ✓ Enregistrer l'image trouvée dans le dossier de travail.
 - **(Carte mentale / graphique) de l'Internet**

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ Carte mentale Internet.
- ✓ J'ai appris à :
 - chercher des informations (images) sur Internet en utilisant un moteur de recherche.
 - Télécharger une image.



Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets.
- ✓ Prévoir des activités afin de :
 - Utiliser un moteur de recherche pour chercher des images de la fourmi et la cigale
 - Insister sur l'importance des mots clés et des options de recherche.
 - Utiliser la recherche par adresse URL.
- ✓ Enregistrer les images trouvées dans le dossier de travail.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ Lors de la recherche, je donne importance aux :
 - Mots clés (fourmi / fourmi dessin)
 - Options de recherche (couleur, taille, date...)
- ✓ La recherche sur Internet se fait grâce à :
 - un moteur de recherche,
 - une adresse URL.
- ✓ Chaque maison a une adresse postale, chaque site a une adresse URL

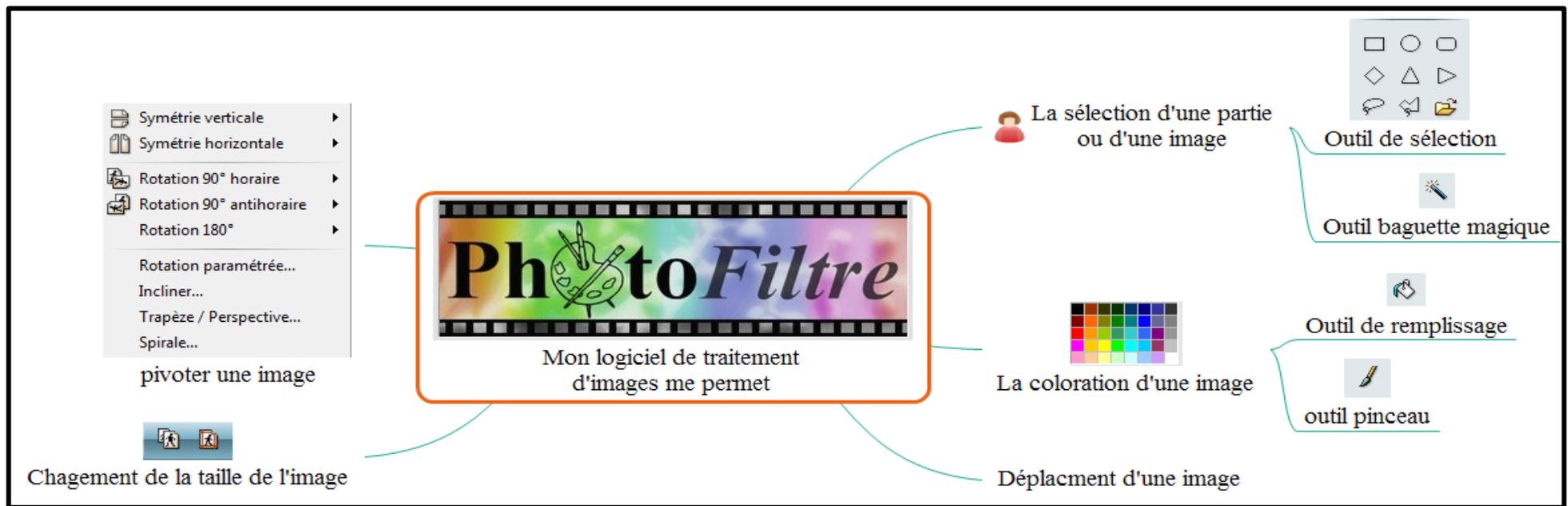
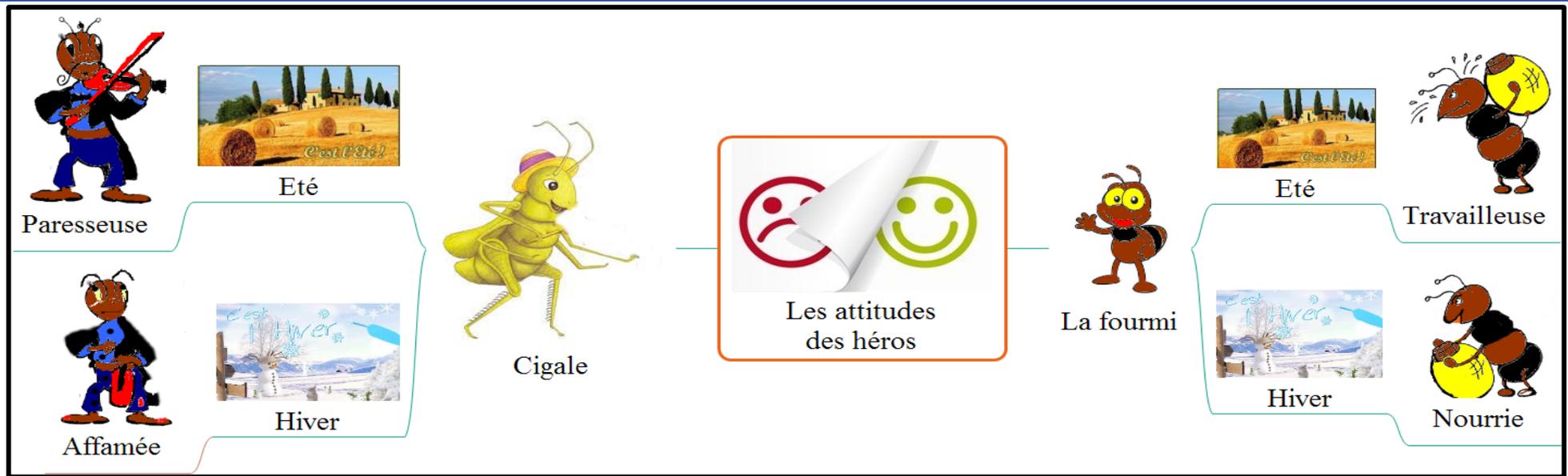
Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets.
- ✓ **Activité** : Prévoir les attitudes des héros pendant tout le récit.
- ✓ A travers un logiciel simple de traitement d'image, prévoir des activités afin de :
 - Sélectionner une partie d'une image (libre, transparente, ...)
 - Faire pivoter une image
 - Colorer une image
 - Utiliser la boîte à outils disponible.
 - Enregistrer les images aux bons endroits

Les mêmes actions sont reproduites pour préparer nos héros avec les attitudes prévues précédemment en tenant compte des cadres des différents événements. On pourra allouer deux autres séances (Séance 12 pour la saison d'été).

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ Carte mentale des attitudes de mes héros.
- ✓ Un logiciel de traitement d'images me permet de tenir compte de ces attitudes en appliquant les actions suivantes :
 - Sélectionner une partie d'une image
 - Colorer/déplacer/ effacer/changer la taille/pivoter une image



Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (les traitements d'images effectués sur la fourmi et d'ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités afin de :
 - Insérer, redimensionner, retourner les images des héros (saison été) dans le document du projet.
 - dessiner, redimensionner une forme d'info-bulle dans le document.
 - Taper/ Copier le texte du dialogue du personnage inséré.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appris à :
 - Insérer/ redimensionner/ Déplacer une image dans le document de mon projet.
 - Insérer une forme d'info-bulle dans mon document.
 - Taper le texte du dialogue du personnage dans l'info-bulle.

Travail à maison :

En binôme imaginer une fin pour ton conte.

La cigale et la fourmi

Deux voisines en plein mois d'Août partagent le même quartier mais ne partagent pas la même vision du monde. L'une sérieuse, l'autre joueuse. Découvrons la cigale et la fourmi :

Pendant l'été :



Je travaille sans cesse. Je remplis mon grenier toute la journée.



Je ne travaille jamais, Je chante et je danse toute la journée

En plus des objectifs visés dans le devoir de synthèse, dans ce devoir on vise à évaluer les objectifs suivants :

- ❖ L'élève est capable de :
 - ✓ Lancer un navigateur Web (P)
 - ✓ Utiliser un moteur de recherche (P).
 - ✓ Faire la recherche en utilisant des mots clés (P).
 - ✓ Télécharger des images des héros d'un conte (P).
 - ✓ Traiter des images en utilisant un logiciel de traitement d'images (P).
 - ✓ Créer un nouveau document Word (P).
 - ✓ Insérer les images dans un document Word (P).
 - ✓ Insérer des formes dans un document (P).
 - ✓ Saisir un texte dans une forme(P).

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (d'ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités afin de :
 - Mettre en page le document.
 - Insérer et manipuler un tableau.
 - Déplacer les images des héros dans le tableau.
 - Déplacer les info-bulles dans le tableau.

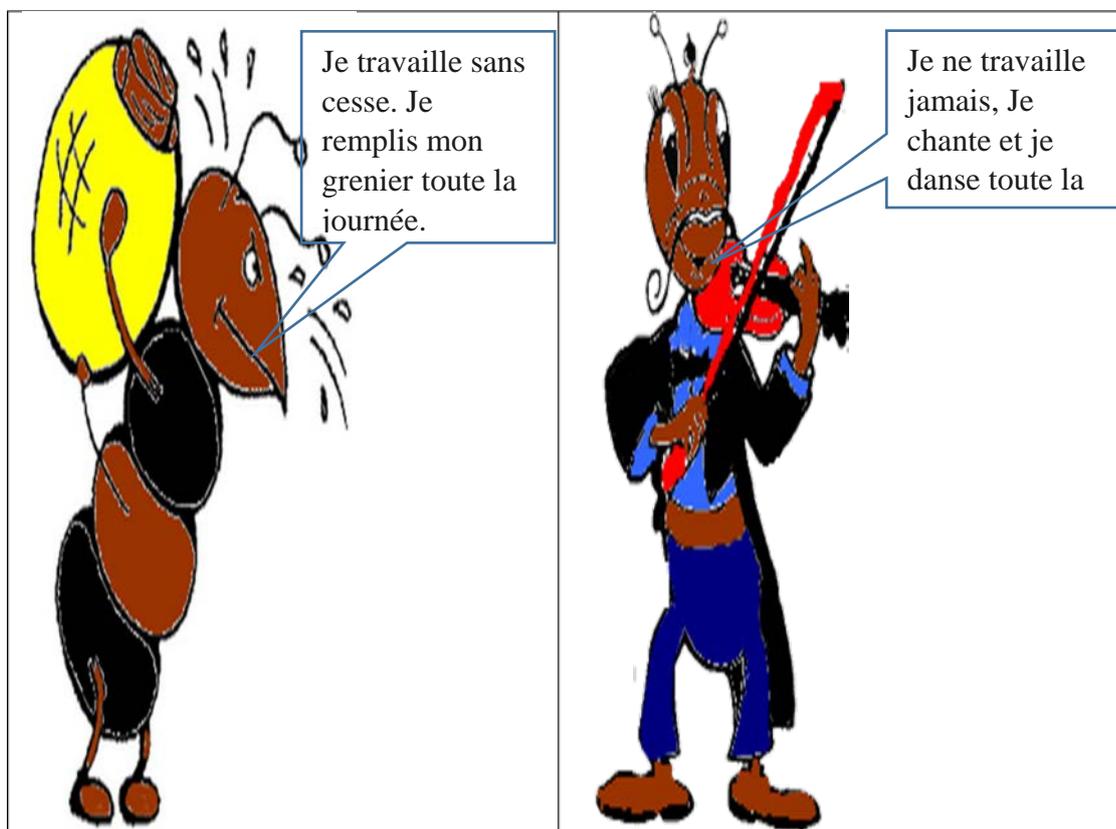
Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appris à :
 - Mettre en page le document
 - Insérer et manipuler un tableau.
 - Sélectionner un texte ou un objet dans un document Word
 - Déplacer et copier un texte ou un objet.

La cigale et la fourmi

Deux voisines en plein mois d’Août partagent le même quartier mais ne partagent pas la même vision du monde. L’une sérieuse, l’autre joueuse. Découvrons la cigale et la fourmi :

Pendant l’été :



Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (d'ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ A travers un logiciel simple de traitement d'image, prévoir des activités afin de préparer les attitudes des héros pour la saison d'hiver (voir carte mentale séance N° 11).

N.B. Rappler les élèves qu'ils doivent préparer la fin du conte pour la séance prochaine.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appliqué mes connaissances du traitement d'images et j'ai effectué des modifications sur les images.

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités afin de :
 - Insérer un nouveau tableau (pour la saison hiver).
 - Insérer, redimensionner, retourner les images des héros (saison hiver) dans le tableau.
 - Insérer, redimensionner une forme d'info-bulle dans le document.
 - Taper/ Copier le texte du dialogue du personnage inséré.

N.B. collecter les travaux des élèves concernant la fin du conte pour une consultation et d'éventuelles rectifications.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appliqué mes connaissances du traitement de textes.
- ✓ Je vais apporter la fin de mon conte la séance prochaine.

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Distribuer à chaque groupe d'élèves la fin rectifiée de leurs contes.
- ✓ Inciter les élèves à discuter pour argumenter leurs choix.
- ✓ La fin de cette séance et la séance prochaine seront consacrées pour prévoir et concrétiser les attitudes des héros à la fin du récit et terminer convenablement le conte.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai imaginé la fin de mon conte.
- ✓ J'ai appliqué mes connaissances du traitement de textes et du traitement d'images.

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (Ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités de traitement de textes pour créer la page de garde du conte.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appris à :
 - Créer la page de garde de mon conte.

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (Ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités de traitement de textes pour :
 - Mettre en forme les caractères du conte.
 - Mettre en forme les paragraphes du conte.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appris à :
 - Mettre en forme les caractères de mon conte.
 - Mettre en forme les paragraphes de mon conte.

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (Ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités pour :
 - Souligner les mots difficiles du conte.
 - Chercher sur Internet le sens des mots difficiles.
 - Copier les sens trouvés dans le conte.

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appliqué mes connaissances de traitement de textes.
- ✓ J'ai appliqué la recherche sur Internet.

Fiche pédagogique de l'enseignant

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (Ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités pour créer des liens hypertextes entre les mots soulignés et leurs sens.

Fiche de l'élève

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appris à créer des liens hypertextes

La séance N° 24 : je crée des liens hypertextes entre les mots difficiles et leurs sens

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (Ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Prévoir des activités pour :
 - Chercher sur Internet le nom de l'auteur de mon conte
 - Copier les informations de l'auteur dans une nouvelle page
 - Chercher et télécharger à partir d'Internet l'image de l'auteur de mon conte.
 - Modifier l'image de l'auteur avec un logiciel de traitement d'images.
 - Insérer l'image de l'auteur dans mon conte

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai appliqué mes connaissances de traitement de textes.
- ✓ J'ai appliqué mes connaissances de traitement d'images.
- ✓ J'ai appliqué la recherche sur Internet.

Fiche pédagogique de l'enseignant

Dans cette séance l'enseignant(e) peut suivre le scénario pédagogique suivant :

- ✓ Inciter les élèves à parler de leurs projets (Ouvrir le fichier « **la cigale et la fourmi.docx** »).
- ✓ Demander aux élèves de finaliser leurs contes.

Fiche de l'élève

Pendant cette séance :

- ✓ J'ai parlé de mon projet.
- ✓ J'ai finalisé mon conte et je me prépare la semaine prochaine pour exposer mon travail.

La séance N° 26 : je me prépare pour exposer mon projet.

En plus des objectifs visés dans le devoir de contrôle, dans ce devoir on vise à évaluer les objectifs suivants :

- ❖ L'élève est capable de :
 - ✓ Traiter des images en utilisant un logiciel de traitement d'images (P).
 - ✓ Créer un nouveau document Word (P).
 - ✓ Mettre en page un document (P)
 - ✓ Insérer un tableau dans un document (P)
 - ✓ Insérer les images dans un document Word (P).
 - ✓ Insérer des formes dans un document (P).
 - ✓ Saisir un texte dans une forme(P).
 - ✓ Mettre en forme des caractères d'un document (P)

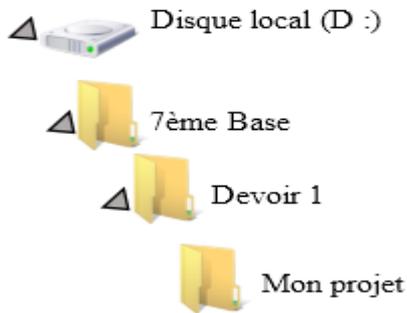
Collège	Professeur(e) :
Devoir de Contrôle N° 1 Année Scolaire 2016 / 2017	Matière : INFORMATIQUE Durée : 30 Minutes pratique 30 Minutes Théorique Classe : 7^{ème} Base
Nom et prénom	

La partie pratique (10 points)

Exercice N° 1 : (5 points)

Questions

1. Créer l'arborescence ci-dessous :

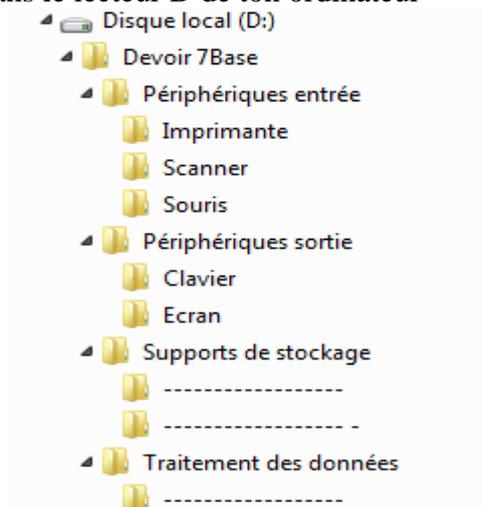


2. Ouvrir un logiciel de traitement de textes
3. Taper le titre de ton projet et le nom de ton binôme
4. Enregistrer ton travail dans un fichier ayant pour nom ton nom et prénom dans le dossier « Mon projet » créé précédemment.

Barème
2 pts
1 pt
1 pt
1 pt

Exercice N° 2 : (5 points)

Soit l'arborescence suivante dans le lecteur D de ton ordinateur



Travail demandé sur l'ordinateur

1. En se référant aux notions vues dans l'architecture de l'ordinateur, rectifier l'arborescence donnée sur ta machine.
2. Remplacer les noms des dossiers (-----) par des noms de composants matérielles convenables.

Barème
2 pts
3 pts

Collège	Professeur(e) :
Devoir de Contrôle N° 1 Année Scolaire 2016 / 2017	Matière : INFORMATIQUE Durée : 30 Minutes pratique 30 Minutes Théorique Classe : 7^{ème} Base
Nom et prénom	

La partie théorie (10 points)

Exercice N° 1 : (6 points)

Evaluer chaque comportement en cochant la case « à suivre » ou la case « à ne pas suivre » :

Comportements dans une séance d'informatique	A suivre	Ne pas suivre
Un élève remplace l'arrière-plan du bureau par la photo de son footballeur préféré.		
Un élève ne quitte la classe que s'il arrête son ordinateur.		
Amine veille sur la propreté de sa table et son ordinateur.		
Rida supprime tous les dossiers de projets des autres classes.		
Aymen insère son Flash disque sans demander l'autorisation de son professeur(e).		
Ahlem ouvre des applications non recommandées par le professeur.		
Les élèves bavardent, t-on dit que leur camarade est en train d'exprimer une idée.		
Fatma demande l'avis de son binôme dans toutes les étapes de leur projet.		
Le binôme du poste N° 3 abandonne la réalisation de leur projet rapidement lorsqu'il rencontre un obstacle.		
Ahmed ne se limite pas aux exemples présentés par l'enseignant(e), il essaie de proposer de nouvelles idées.		
Fedi attaque tous les élèves essayant de présenter une idée.		
Mourad veut tout faire, il ne permet pas à son binôme de participer à son binôme de partager avec lui le travail.		

Exercice N° 2 : (4 points)

On te propose la liste des termes et la liste des actions ci-dessous

Les termes
Projet / Ordinateur / Système d'exploitation / Périphérique d'entrée / Périphérique de sortie / Unité centrale / Supports de stockage / Fichier / Dossiers / données

Les actions
réussir / exploiter / enregistrer / traiter / transformer / taper / saisir / s'organiser /

Utiliser le maximum des termes et des actions des deux listes ci-dessus (tu as le choix entre carte mentale (figure 1) ou rédiger un paragraphe comme indiqué dans la figure N° 2), exprimes-toi sur ton projet et sur tes apprentissages nécessaires pour sa réalisation.



Figure N° 1

Pour réussir mon projet.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Figure N° 2

Collège	Professeur(e) :
Devoir de synthèse N° 1 Année Scolaire 2016 / 2017	Matière : INFORMATIQUE Durée : 1 heure pratique Classe : 7 ^{ème} Base
Nom et prénom	

Le texte du conte

La belle et la bête

Il y avait une fois un monstre qui vivait dans un grand château avec une belle fille. Chaque jour à l'heure du diner il lui pose la même question.

Le monstre : La Belle, voulez-vous être ma femme ?

La belle répond en larme : Non, Non la bête je ne peux pas.

Travail demandé

Ton travail consiste à :

1. Créer un dossier portant ton nom et ton prénom sur le lecteur D, qui contiendra tous les fichiers de ton travail.
2. Utiliser l'Internet pour chercher et télécharger une image pour la bête et l'enregistrer dans le dossier créé.
3. Utiliser un logiciel de traitement d'images pour manipuler le contenu du fichier « belle.bmp » qui existe dans le dossier « **devoir** » se trouvant sur le bureau de ton ordinateur. On souhaite obtenir une image complète et colorée de la belle. Effectuer les modifications nécessaires pour tenir compte de l'attitude citée dans le conte. Enregistrer le résultat final dans le dossier créé.
4. Utiliser un logiciel de traitement de textes pour :
 - Ouvrir le fichier « **la belle et la bête.docx** » qui existe dans le dossier « **devoir** » se trouvant sur le bureau de ton ordinateur
 - Enregistrer le fichier sous le même nom dans ton dossier de travail.
 - Remplacer les deux dernières lignes par une bande dessinée adéquate (insérer tes images, insérer des info-bulles qui contiendront les dialogues des héros.)

	Création du dossier	Recherche sur Internet Téléchargement	Retouche des images	Ouverture d'un document et enregistrement	Insertion des images + redimensionner	Insertion des info-bulles + dialogues
Barèmes	1	3	5	1+1	4	5