

RÉPUBLIQUE TUNISIENNE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
DIRECTION GÉNÉRALE DES PROGRAMMES
& DE LA FORMATION CONTINUE
Direction de la pédagogie et des normes
du cycle préparatoire et de l'enseignement secondaire

PROGRAMMES D' INFORMATIQUE

Enseignement secondaire

Section : Sport

Septembre 2012

SOMMAIRE

Préambule.....	03
Objectifs généraux	04
Programme de 1^{ère} année	05
Programme de 2^{ème} année.....	08
Programme de 3^{ème} année.....	11
Programme de 4^{ème} année.....	14

Préambule

Le but de ce programme n'est pas de former des futurs informaticiens mais il s'agit avant tout d'une formation permettant à l'élève de se doter des habiletés afin d'affronter les exigences du 21^{ème} siècle, et ce en tenant compte des spécificités de la section.

En effet, le programme est conçu de manière à :

- développer chez l'élève l'autonomie, l'esprit critique et le respect de l'éthique et de la citoyenneté,
- préparer l'élève à la vie active,
- s'approprier les nouvelles technologies de l'information et de la communication.

Objectifs généraux

- 1.** Mettre au profit les principaux services du réseau Internet dans les différents apprentissages.
- 2.** Reconnaître les principaux constituants d'un micro-ordinateur.
- 3.** Maîtriser l'utilisation d'un système d'exploitation.
- 4.** Communiquer à travers Internet, les réseaux sociaux et les espaces virtuels de communication.
- 5.** Maîtriser des outils logiciels : présentation, multimédia, animation, traitement de textes, création pages Web, tableur et SGBD.
- 6.** Réaliser des projets en toute autonomie à l'aide de ces logiciels.
- 7.** Acquérir des habiletés et des techniques d'exposition de projets.



Entre en application à partir de
septembre 2012

Objectifs	Contenus	Recommendations	Horaires
<p>Connaitre les étapes de réalisation d'un projet</p> <p>Connaitre les critères d'évaluation d'un projet</p> <p>Choisir et planifier un projet.</p>	<p>Chapitre 1- Conduite et réalisation de projet</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation d'exemples de projets ○ Etapes de réalisation d'un projet ○ Evaluation d'un projet ○ Application (lancement des projets annuels). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ce cours est axé sur le volet pratique ■ Il est souhaitable que les projets présentés soient en relation avec le domaine sportif ■ A la fin de ce chapitre, les projets seront choisis et planifiés par les élèves de chaque groupe. 	3 heures
	<p>Chapitre 2- Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Recherche d'information sur le Web ○ Messagerie électronique ○ Téléchargement (d'une page web, d'une image, d'un logiciel). <p>Exploiter ces services pour enrichir le contenu des projets.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ce cours est axé sur le volet pratique ■ Prévoir des activités significantes en relation avec les thèmes des projets. <p>Intégration des apprentissages dans le projet annuel</p>	2 heures

Objectifs	Contenus	Recommandations	Horaires
	<p>Chapitre 3 – Traitement de texte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel des éléments de base : <ul style="list-style-type: none"> o Saisie o Enregistrement o Mise en forme o Mise en page o Impression o Insertion d'objets (image, tableau, etc.) - Créer des documents texte <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ce cours est axé sur le volet pratique ▪ Il est souhaitable que les textes soient en relation avec le domaine sportif. - Complément : <ul style="list-style-type: none"> o Entête et pied de page o Multicolumnages o Publipostage 	<p>Intégration des apprentissages dans le projet annuel</p> <p>Chapitre 3 – Présentation</p> <ul style="list-style-type: none"> o Règles de présentation : modèle, clarté, cohérence, lisibilité, couleurs police, etc. o Création d'une présentation <ul style="list-style-type: none"> o Insertion d'objets (image, tableau, son, vidéo, etc.) o Animation : transition, effets, trajectoires, etc. o Insertion de liens hypertextes 	<p>2 heures</p> <p>4 heures</p> <p>2 heures</p> <p>6 heures</p> <p>2 heures</p> <p>1 heure</p>

2ème année secondaire

**Entre en application à partir de
septembre 2013**

Objectifs	Contenus	Recommandations	Horaires
Développer un esprit critique Choisir et planifier un projet	Chapitre 1 - projet <ul style="list-style-type: none"> - Présentation d'exemples de projets - Analyse et discussion des projets présentés - Lancement des projets annuels. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Favoriser le travail en groupe lors des analyses et des discussions des projets ▪ Il est souhaitable que les projets présentés soient en relation avec le domaine sportif ▪ A la fin de ce chapitre, les projets seront choisis et planifiés par les élèves de chaque groupe. 	3 heures
Reconnaître les différents composants externes d'un micro-ordinateur. Identifier les différents composants de la carte mère d'un micro-ordinateur	Chapitre 3- Architecture d'un micro-ordinateur <ul style="list-style-type: none"> - Rappel (UC, Pérophériques, supports de stockage) - Unité centrale (Carte mère, Processeur, mémoires (RAM, ROM). - Les slots d'extension - Les ports 	<ul style="list-style-type: none"> Exploiter des outils didactiques (produits multimédia, composites réelles, etc.). 	3 heures
Organiser les informations en dossiers et fichiers. Rechercher des informations sur un support de stockage Installer et désinstaller un logiciel Intégrer les nouveaux apprentissages dans la réalisation des projets.	Chapitre 4- Système d'exploitation <ul style="list-style-type: none"> - Rappel (interface, gestion des dossiers et des fichiers) - Recherche de dossiers et de fichiers - Formatage d'un support de stockage amovible - Installation et désinstallation de logiciels et/ou applications 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ce cours est axé sur le volet pratique ▪ Lors de la gestion des répertoires et des fichiers : exploiter plus qu'un support de stockage. 	4 heures

Objectifs	Contenus	Recommendations	Horaires
<ul style="list-style-type: none"> ■ Exploiter et créer des espaces de communication sur Internet en respectant les principes d'éthiques et de déontologie. ■ Intégrer les nouveaux apprentissages dans la réalisation des projets. 	<p>Chapitre 3 – Communication sur Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ethique et déontologie de la communication sur Internet - Réseaux sociaux - Groupes - Blogs et Forums - Espace de partage <p>Intégration des apprentissages dans le projet annuel</p> <p>Création d'un site Web statique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction - Création de pages Web - Mise en forme d'une page Web - Insertion d'objets (image, Tableau, fichier, etc.) - Liens hypertextes - Animation dans une page Web (texte défilants, transition, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ce cours est axé sur le volet pratique. ■ Favoriser l'exploitation d'espaces éducatifs. <p>Créer des sites Web statiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce cours est axé sur le volet pratique ■ L'apprentissage se fera à travers un assistant de création de pages Web 	<p>4 heures</p> <p>1 heure</p> <p>6 heures</p> <p>2 heures</p> <p>1 heures</p>
Développer les compétences d'exposition d'un projet.	Présentation de quelques projets	Intégration des apprentissages dans le projet annuel	On présentera les meilleurs projets de la classe.



**Entre en application à partir de
septembre 2014**

Objectifs	Contenus	Recommandations	Horaires
<p>Développer un esprit critique</p> <p>Choisir et planifier un projet.</p>	<p>Chapitre 1 - projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation d'exemples de projets - Analyse et discussion des projets présentés - Lancement des projets annuels. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Favoriser le travail en groupe lors des analyses et des discussions des projets ■ Il est souhaitable que les projets présentés soient en relation avec le domaine sportif ■ A la fin de ce chapitre, les projets seront choisis et planifiés par les élèves de chaque groupe. <p>Chapitre 2 - Eléments de multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Image numérique <ul style="list-style-type: none"> ■ Rappel ■ Acquisition ■ Traitements - Son numérique <ul style="list-style-type: none"> ■ Rappel - Vidéo numérique <ul style="list-style-type: none"> ■ Rappel ■ Acquisition ■ Traitements 	<p>4 heures</p> <p>4 heures</p> <p>4 heures</p> <p>4 heures</p>

Objectifs	Contenus	Recommandations	Horaires
<p>Publier une production multimédia</p> <p>Intégrer les nouveaux apprentissages dans la réalisation des projets.</p>	<p>Chapitre 4 –Publication d'une production Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparation d'une production Multimédia <ul style="list-style-type: none"> ■ Organisation ■ Préparation d'une interface utilisateur ■ Intégration des outils - publication <p>Intégration des apprentissages dans le projet annuel</p> <p>Chapitre 3 – Animation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation - Création d'une animation : <ul style="list-style-type: none"> ■ Animation image par image ■ Interpolation de forme ■ Interpolation de mouvement ■ Interpolation avec guide de mouvement ■ Insertion de boutons (Play, Stop) ■ Script 	<p>Traiter la publication d'un produit multimédia sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un support amovible (CD, DVD, carte mémoire, flash disque, etc.) - Internet (Espace gratuit et/ou publique). <p>Intégration des apprentissages dans le projet annuel</p> <p>Chapitre 3 – Animation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation - Création d'une animation : <ul style="list-style-type: none"> ■ Animation image par image ■ Interpolation de forme ■ Interpolation de mouvement ■ Interpolation avec guide de mouvement ■ Insertion de boutons (Play, Stop) ■ Script 	<p>6 heures</p> <p>14 heures</p> <p>2 heures</p> <p>14 heures</p> <p>4 heures</p> <p>2 heures</p>
Développer les compétences d'exposition d'un projet.	<p>Présentation des projets</p>	<p>On présentera les meilleurs projets de la classe.</p>	<p>2 heures</p>



Entre en application à partir de
septembre 2015

Objectifs	Contenus	Recommendations	Horaires
<p>Développer un esprit critique</p> <p>Choisir et planifier un projet.</p>	<p>Chapitre 1 - projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation d'exemples de projets - Analyse et discussion des projets présentés - Lancement des projets annuels. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Favoriser le travail en groupe lors des analyses et des discussions des projets ■ Il est souhaitable que les projets présentés soient en relation avec le domaine sportif <p>A la fin de ce chapitre, les projets seront choisis et planifiés par les élèves de chaque groupe.</p> <p>Chapitre 2 – Tableur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel des éléments de base : ■ Saisie ■ Enregistrement ■ Mise en forme des cellules ■ Mise en page d'une feuille de calcul ■ Formules de calcul ■ Fonctions prédéfinies (Somme, moyenne, min, max). <p>Créer et interpréter des graphiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Complément : ■ Quadrillage ■ Fonctions prédéfinies (Si, NB, NB.si, Somme.si, Rang) ■ Mise en forme conditionnelle ■ Tri ■ Filtre simple (Automatique) ■ Graphiques. <p>Intégration des apprentissages dans le projet annuel</p>	<p>4 heures</p> <p>4 heures</p> <p>4 heures</p> <p>14 heures</p> <p>4 heures</p>

Objectifs	Contenus	Recommendations	Horaires
Décrire l'intérêt des bases de données Présenter les constituants d'une base de données Définir un système de gestion de bases de données. Utiliser les fonctions de base d'un SGBD pour manipuler une base de données	<p>Base de données</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Présentation d'une base de données - Généralités - Constituants d'une base de données (tables, lignes, colonnes, clés, relations) ● Présentation d'un SGBD <ul style="list-style-type: none"> - Définition - Rôle ● Manipulation d'une base de données ● Utilisation des fonctions de base d'un SGBD pour manipuler une base de données 	<ul style="list-style-type: none"> - Le cours est axé sur l'aspect pratique. - Pour l'interrogation et la modification d'une base de données, on fera appel à l'assistant du SGBD utilisé. - On pourra exploiter des bases de données simples en relation avec le domaine sportif 	16 heures
Intégration des apprentissages dans le projet annuel			4 heures
Développer les compétences d'exposition d'un projet.	Présentation des projets	On présentera les meilleurs projets de la classe.	4 heures