

RÉPUBLIQUE TUNISIENNE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION & DE LA FORMATION
DIRECTION GÉNÉRALE DES PROGRAMMES
& DE LA FORMATION CONTINUE

Direction des Programmes & des Manuels scolaires

PROGRAMMES
D'INFORMATIQUE
Cycle préparatoire
de l'enseignement de base

Septembre 2006

SOMMAIRE

L'informatique dans le collège

Présentation de la matière	03
Les objectifs visés	03
Le programme du collège	04
La démarche pédagogique	04
Les objectifs généraux.....	05

① Programme de 7^{ème} année de l'enseignement de base.....	06
--	-----------

② Programme de 8^{ème} année de l'enseignement de base.....	07
--	-----------

③ Programme de 9^{ème} année de l'enseignement de base.....	08
--	-----------

L'informatique dans le collège

I - Présentation de la matière

L'informatique, en tant que sciences comme en tant qu'outil, a envahi notre quotidien nous apportant maints services. Elle a contribué à une transformation rapide de la société partout dans le monde. Le progrès qu'elle a enregistré au niveau logiciel comme au niveau matériel a provoqué le développement rapide de la plupart des secteurs vitaux. L'accès libre et immédiat à une source de données prodigieuse a changé radicalement les mentalités et a permis l'émergence d'un autre mode de pensée. Ce progrès continu et rapide nécessite une mise à jour perpétuelle des connaissances. Le marché de l'emploi a lui aussi vu l'émergence d'un large éventail de nouveaux métiers. L'éducation, secteur pilier dans la formation de l'individu, s'est trouvée impliquée dans cette transformation. En effet, l'enseignement de l'informatique, qui était il y a peu de temps optionnel et réservé aux dernières classes du secondaire, est devenu obligatoire dans toutes les classes du collège et du lycée. Ce choix vise à développer, de plus en plus tôt, des compétences spécifiques en matière d'informatique chez les élèves.

II- Les objectifs visés

L'enseignement de l'informatique au collège vise les objectifs suivants :

- familiariser l'élève avec l'informatique dès le jeune âge,
- lui faire acquérir une culture numérique,
- l'amener à produire des documents multimédia et à les exploiter hors de l'apprentissage ou à des fins personnelles,
- le rendre apte à communiquer par e-mail ou via un réseau de communication,
- lui donner l'opportunité de chercher l'information à partir des différentes sources numériques disponibles,
- lui faire acquérir une certaine autonomie et favoriser son auto-apprentissage,
- l'habituer à travailler en groupe.

III- Le programme du collège

Le programme du collège est conçu selon une progression dans l'opération d'apprentissage. L'élève est d'abord familiarisé avec un environnement informatique lui permettant de reconnaître les composants de ce système et de comprendre ses fonctionnalités de base. Il apprend à produire un texte et à le traiter, à produire une image et à la traiter et l'exploiter. Cette progression permettra à l'élève de 7^{ème} d'intégrer ces apprentissages et de produire un document numérique comportant du texte et de l'image.

Certaines parties du programme seront revues en 8^{ème} et en 9^{ème} années dans le but de consolider leur maîtrise par l'élève. On y ajoutera l'apprentissage de logiciels de production du son et de la vidéo pour permettre à l'apprenant de produire un document multimédia.

L'exploitation du réseau local pour le travail en groupe et du réseau Internet pour la recherche d'information et pour la communication est développée tout au long des trois années de collège.

IV- La démarche pédagogique

L'application de ce programme repose essentiellement sur une démarche pratique. Par conséquent, l'enseignement devra se dérouler au laboratoire d'informatique afin d'exploiter toutes les ressources didactiques disponibles (le réseau local, les applications et les logiciels appropriés, le réseau Internet, l'imprimante, le scanner et la médiathèque disponible). Il est important aussi de ne pas dépasser les deux élèves par machine, afin de permettre à chaque apprenant d'apprendre dans des conditions normales.

Les activités supports devront être puisées dans le vécu familial et scolaire de l'apprenant afin de garantir son adhésion et une meilleure transposition de l'apprentissage.

Les objectifs généraux

L'enseignement de l'informatique au collège vise les objectifs généraux suivants :

- 1- Exploiter les fonctions élémentaires d'un ordinateur ;
- 2- Produire un document numérique ;
- 3- Se documenter et communiquer avec les TICs ;
- 4- Développer son esprit critique face à l'information et à son traitement.

Programme de 7^{ème} année

Objectifs	Contenus	Recommandations	Horaire
Connaître les fonctions de base de l'ordinateur et des périphériques usuels	Chapitre I : Ordinateur et système d'exploitation <ul style="list-style-type: none"> - Introduction - Composants de base : UC, souris, clavier, imprimante, moniteur, supports d'informations - Système d'exploitation : <ul style="list-style-type: none"> - Présentation - Gestion de fichiers et de dossiers 	Utiliser des produits multimédia pour présenter les différentes parties de ces apprentissages.	4 h
<ul style="list-style-type: none"> - Traiter un texte - Insérer des objets (texte, image, tableau) - Créer et traiter des images 	Chapitre II : Exploitation de logiciels I- Traitement de texte <ul style="list-style-type: none"> - Saisie, enregistrement - Mise en forme et mise en page - Insertion d'objets - Impression II- Traitement d'images <ul style="list-style-type: none"> - Création, importation et enregistrement - Traitements élémentaires 	Favoriser l'aspect pratique dans les apprentissages.	10 h
Utiliser Internet pour rechercher et exploiter des informations	Chapitre III: Internet (le web) <ul style="list-style-type: none"> - Présentation - Recherche d'informations - Exploitation 		4 h
Produire un document numérique comportant au moins du texte et des images	Projet	On utilisera des ressources d'Internet ou d'autres supports d'informations.	6 h

Programme de 8^{ème} année

Objectifs	Contenus	Recommandations	Horaire
Exploiter des supports d'informations	Chapitre I : Ordinateur et système d'exploitation <ul style="list-style-type: none"> - Rappel - Présentation et exploitation de supports d'informations : CD, DVD, disque amovible, ... 	Utiliser des produits multimédia pour présenter les différentes parties de ces apprentissages.	4 h
<ul style="list-style-type: none"> - Editer un texte, - Produire des présentations 	Chapitre II : Exploitation de logiciels <ul style="list-style-type: none"> I- Traitement de son <ul style="list-style-type: none"> - Création, importation et enregistrement - Traitements élémentaires II- Présentation <ul style="list-style-type: none"> - Caractéristiques - Production 	Favoriser l'aspect pratique dans les apprentissages.	10 h
<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer et recevoir des messages - Envoyer un fichier joint avec un message - Connaître la charte d'usage des TICs - Exercer son esprit critique 	Chapitre III : Internet <ul style="list-style-type: none"> - Messagerie - Charte d'usage de l'Internet (protection de la vie privée, sécurité des données, règles de prudence technique, ...) 		4 h
Produire une présentation	Projet	On utilisera des ressources d'Internet ou d'autres supports d'informations.	6 h

Programme de 9^{ème} année

Objectifs	Contenus	Recommandations	Horaire
Travailler dans un environnement de réseau local	Chapitre I : Ordinateur et système d'exploitation <ul style="list-style-type: none"> - Présentation - Exploitation des services de base d'un réseau local 		4 h
<ul style="list-style-type: none"> - Créer une feuille de calcul - Utiliser des formules et des fonctions de calcul - Editer des graphiques 	Chapitre II : Exploitation de logiciels (Tableur) <ul style="list-style-type: none"> - Saisie, enregistrement, mise en forme - Insertion de formules et de fonctions de calcul - Présentation graphique 	Favoriser l'aspect pratique dans les apprentissages.	8 h
Télécharger des fichiers de l'Internet	Chapitre III : Internet <ul style="list-style-type: none"> - Téléchargement de fichiers 		3 h
Produire un document numérique	Projet	On utilisera des ressources d'Internet ou d'autres supports d'information. Le projet intégrera les divers médias (image, son, texte).	9 h