



MENFP

**MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE**

PROGRAMME A COMPÉTENCES MINIMALES

Informatique

SECONDAIRE II

DÉCEMBRE 2019

Le présent programme dénommé : Programme à compétences minimales d'informatique est élaboré à partir du programme initial conçu pour une année scolaire de 189 jours à raison de six (6) heures de cours par jour.

Tenant compte des difficultés rencontrées au cours de la période de « Peyi lock » pendant plus de deux (2) mois, les autorités du ministère ont opté pour la poursuite des activités scolaires pour l'année académique 2019/2020. C'est ainsi que les directions techniques concernées ont été instruites par les autorités du MENFP, notamment le Ministre Pierre Josué Agénor CADET afin de réaménager le calendrier scolaire et élaborer un programme adapté à cet dernier.

Globalement, il s'agit d'évaluer le nombre de jours de classes raté pendant cette période et prendre en compte l'essentiel dans chaque discipline, c'est-à-dire les thèmes disciplinaires qui valideront l'année académique pour chaque niveau d'enseignement.

Stratégiquement, pour optimiser le temps d'apprentissage, la Direction de l'Enseignement Secondaire a proposé un programme de 36 heures par semaine à raison de 6 heures par jour et échelonné sur une période de 6 jours par semaine, ce, pour combler le nombre d'heures perdu au cours de la période de « Peyi lock ».

Ceux, considérés comme non pertinents font l'objet d'activités d'enseignement / apprentissage qui seront versés sur les différentes plateformes construites à cet effet par le ministère et serviront de devoirs de recherche par les élèves des différents niveaux du secondaire.

Dans le cas du programme d'informatique pour la classe de secondaire I ; 10 heures sont susceptibles d'être rattrapées par semaine et 7 heures peuvent être prises en charge à travers des devoirs de recherche à la maison.

Thème : LOGOCIELS

SYSTÈME INFORMATIQUE

Compétences	Contenus	Suggestions d'activités
Maîtriser les technologies de base relatives au fonctionnement d'un système informatique • Définir des termes clés • Distinguer les différents constituants d'un système Informatique • Connaître les constituants de l'ordinateur • Comprendre le fonctionnement des constituants de l'ordinateur • Connecter les principaux périphériques externes de l'ordinateur (Souris, Clavier, Moniteur, ...) • Savoir les notions de logiciel • Connaître les logiciels de base	Histoire de l'informatique : ➢ Les premiers calculateurs ➢ Histoire de l'ordinateur et ses domaines application ➢ Les mini ordinateurs (téléphones portables et autres) et robots Définition : • Information • Traitement • Informatique • Système d'Information (SI) • Ordinateur • Logiciel • Système d'exploitation • Matériel • Périphérique 1) Entrée 2) Sortie Schéma fonctionnel d'un ordinateur • Périphériques : • Entrée (clavier, souris) • Sortie (Imprimante, Moniteur ou Écran) • Composants Internes d'un Ordinateur • Unité centrale de traitement • Mémoire principale (RAM et ROM) • Bus (Slot ou Fentes) Différents types de logiciel :	Les définitions des différents concepts doivent être simples, correctes et concises ; Appuyer les différentes définitions par des exemples ; Toute définition doit être construite à partir d'activités menées par les élèves, encadrées et soutenues par l'enseignant ; L'exploration de la structure d'un ordinateur doit être faite en abordant l'aspect fonctionnel ; Il est conseillé d'éviter les développements trop théoriques et trop techniques ; Il est souhaitable de s'appuyer sur toute aide didactique utile (schémas, images, composants révoqués, présentations sur CD, sur des sites Web...) ; Il est utile de consacrer une partie du temps (15 à 30 mns) à un exposé sur l'histoire de l'informatique ;

Utiliser avec aisance le système d'exploitation et ses commandes Gérer rationnellement son ordinateur en utilisant les fonctionnalités de base d'un système d'exploitation Rechercher des informations sur un support de stockage - Notion de support de stockage - Arborescence - Explorateur - Nom et extension d'un fichier - Caractères génériques Exploiter efficacement un logiciel de traitement de textes Augmenter la productivité et améliorer la qualité • Notion de logiciel, de fichier, de dossier • Utilitaires (dessin, image, son) • Texteur • Créer un document avec des hyperliens • Intégrer des objets de différents formats dans un même document Connaître l'environnement d'un tableur • Cellule/Types de données • Adresse • Formule • Fonction	• logiciel de traitement • logiciel de Présentation • logiciel de Base de données • logiciel de comptabilité Informatisée • logiciel de Statistiques • logiciel de jeux • logiciel d'enseignement • logiciel de publication assistée par Ordinateur (PAO) • logiciel de conception assistée par Ordinateur (CAO) Définition · Commandes · Systèmes d'exploitation · MS-DOS Identification et différence des commandes internes et externes Gestion des fichiers et des dossiers Différence entre un système d'exploitation simple et système d'exploitation à interface (GUI) Démarrage de Windows Les composants du bureau La barre des tâches Les motifs de fond (Background) et Economiseur d'écran Changement de la date et de l'heure du système Etude de l'aide de Windows (Help)	Il est indispensable d'investir les pré requis des élèves dans le module 1 (types de logiciels); Les activités de ce module sont articulées autour des logiciels disponibles (types et versions); L'exploration de l'environnement graphique de chaque logiciel doit se faire progressivement selon les besoins et peut s'étaler sur la durée du module; Il est utile d'utiliser des outils de présentation et d'illustrations disponibles (vidéo projecteur, data show, réseau, CD,...); Les documents utilisés comme support de travaux pratiques doivent être courts, objectifs et suscitant un intérêt personnel de l'élève; Les activités autour des différents logiciels doivent être problématisées. Comme il est à signaler que les ateliers directifs sont à éviter; Le travail ne doit pas être axé sur le logiciel lui-même, mais l'approche sera centrée sur son utilisation, tout en montrant ses principales possibilités; L'enseignant doit veiller à ce que chaque élève bénéficie d'un temps de manipulation; L'enseignant est appelé à favoriser des démonstrations et des activités pratiques sur machine. En effet, "une démonstration vaut mieux qu'une longue explication";
--	---	--

	• Les notions de fichiers, de dossiers, de raccourcis • Exécution d'un programme Recherche d'un fichier ou d'un répertoire Création, Déplacement, Copiage, Effacement d'un dossier, d'un fichier et d'un raccourci Logiciel de traitement de texte • Définition • Fonctionnement • Environnement de travail • Elaboration d'un document • Saisie de texte et correction automatique en cours de frappe • Mise en forme • Insertion d'objet • Mise en Page • Définir les marges • Créer des en-têtes et pieds de Page • Insérer des sauts de pages • Impression Logiciel de calcul (Tableur) • Définition • Fonctionnement et Environnement de travail • Réalisation de document. Logiciel de Présentation • Définition Logiciel de base de données - Définition Logiciel de Graphiques Définition	
--	--	--

Thème : RÉSEAUX ET INTERNET

INITIATION A L'INTERNET

Compétences	Contenus	Suggestions d'activités
Exploiter pertinemment les principaux services d'Internet à des fins de recherche et de communication. Rechercher des informations sur le Web Accéder à un site via une adresse (U.R.L) Naviguer sur le Web Interroger un annuaire ou un moteur de recherche en vue d'une recherche simple ou avancée Récupérer les résultats de la recherche	- Définition des notions de base de l'internet - Historicité - Internet - World Wide Web - Réseaux Internet Avantage et Inconvénient Services - Web - Courrier électronique - Chat pédagogique - Recherche à l'aide des moteurs Types de Connexion - LAN (Local Area Network) - WAN (Wide Area Network) - Définition - Importance Avantage et Inconvénient	L'introduction de la notion de réseau doit être initiée à partir de contextes tirés de la vie quotidienne ; L'introduction de la typologie du réseau Internet doit être basée sur des schémas ; Les élèves doivent être suffisamment familiarisés avec l'outil informatique en tant que moyen efficace de consultation et de transmission à distance des informations ; L'utilisation de l'Internet doit faire l'objet d'un respect d'éthique et de valeurs sociales, religieuses et citoyennes ; Donner davantage d'importance à la dimension pédagogique des Technologies d'Information et de Communication "TIC", en les liant aux besoins et intérêts personnels des élèves et aux contextes réels.

Grille de progression indicative

A raison de 2 heures de cours d'informatique par semaine

No	Activités	Horaires
1	Initiation à l'internet	12 Périodes
2	Système Informatique	10 Périodes
3	Logiciel	42 Périodes
Total		64 Périodes