



MENFP

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

PROGRAMME A COMPÉTENCES MINIMALES

INFORMATIQUE

SECONDAIRE IIII

SÉRIE : LLA

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 III ; série (LLA) : 5 heures sont susceptibles d'être rattrapées par semaine et 3 heures peuvent être prises en charge à travers des devoirs de recherche à la maison.

Thème : Le codage

Algorithme

Compétences	Contenus	SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS
✓ Ecrire des nombres selon les principes de la numération de position. ✓ Traduire des nombres d'une base à une autre.	○ Codage binaire présentation ○ Codage Octal présentation ○ Codage Hexadécimal présentation ○ Ordinateur et les nombres binaires ○ Numérotation de position en base décimale ○ Numérotation de position en base binaire ○ Notion de bit ○ Notion d'octet ○ Code ascii ○ Codage hexadécimal	1- Définition des concepts suivants : a) Système de numération b) Base d'un système de numération 2- Conversion d'une base à une autre : a) Décimal - Binaire b) Décimal - Octal c) Décimal - Hexadécimal d) Binaire - décimal e) Binaire - Octal f) Binaire - Hexadécimal g) Octal - binaire h) Octal - Décimal i) Octal - Hexadécimal j) Hexadécimal - octal k) Hexadécimal - Binaire

Thèmes : Introduction à l'algorithme / Les Variables / Lecture et Ecriture

Algorithme

Compétences	Contenus	SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS
✓ Indiquer avec rigueur et précision les différentes étapes à suivre pour résoudre un problème tout en suivant une méthode donnée ✓ Ecrire une démarche procédurale pour résoudre un problème. ✓ Choisir le nom d'une variable. ✓ Déterminer le type d'une variable. ✓ Déclarer et affecter une variable. ✓ Utiliser des libellés pour dialoguer avec le programme.	✓ Algorithme définition ✓ Algorithme et Langage de programmation différence ✓ La notion d'instruction ✓ Les quatre instructions de base ✓ Les qualités requises pour maîtriser l'algorithmique. ✓ Expressions et Opérateurs ✓ Notion de variable présentation ✓ Nom de variables ✓ Déclaration de variables ✓ Instruction d'Affectation de variables ✓ Types de variables ✓ Instruction de lecture. ✓ Instruction d'écriture.	✓ Définition d'un algorithme ✓ Organisation de séances de débats sur algorithme et langage de programmation ✓ Présentation d'une situation algorithmique en prenant l'exemple d'un touriste égaré sur un chemin. ✓ Tenant compte des explications dégagées sur opérateur et expression, le professeur demandera aux apprenants d'établir la différence entr' eux ✓ Définition d'une variable ✓ Disposant de connaissances appropriées sur la notion de variables, l'enseignant demandera aux apprenants d'identifier 3 variables d'une liste donnée et de préciser leur type

Thèmes : Les Tests

Algorithme

Compétences	Contenus	SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS
✓ Permettre à un algorithme d'agir en fonction d'une situation pouvant se présenter de plusieurs façons différentes. ✓ Permettre à un algorithme d'exécuter une instruction suivant une condition donnée. ✓ Permettre à un algorithme d'agir en fonction d'une situation pouvant se présenter de deux façons différentes. ✓ Permettre à un algorithme d'agir en fonction d'une situation pouvant se présenter au moins de 3 façons différentes (si imbriqués - les trois états de l'eau)	✓ Test présentation ✓ Structure d'un test ✓ Conditions simples ✓ Conditions composées. ✓ Tests imbriqués ✓ Cas des variables booléennes	✓ Utilisation des jeux de tests ✓ Utiliser les boucles pour faire les tests ✓ comparaison sur les valeurs des variables pour produire un résultat tout en tenant compte des éléments suivants : a) Conditions simples b) Conditions composées c) Tests imbriqués d) Cas des variables booléennes

GRILLE DE PROGRESSION INDICATIVE

A raison d'une heure de cours d'informatique par semaine

No	Activités	Horaires
1	Codage	8 Périodes
2	Introduction à l'algorithme Les Variables / Lecture et Ecriture	12 Périodes
3	Les Tests	14 Périodes
Total		30 Périodes