



السنة الدراسية : 2015/2016



مؤسسة العراقي للتربية والتعليم

## الجذع مشترك أدبي

### Module 2 : Informatique

Les unités du programme d'informatique dans l'enseignement secondaire visent le développement des compétences, qui seront mobilisées et réinvesties, au fur et à mesure, dans la formation des apprenants dans le domaine de l'informatique. Ces acquis contribuent également à :

- Développer chez l'apprenant des attitudes positives envers l'ordinateur et à le motiver à profiter des techniques modernes afin de renforcer sa confiance en lui-même et sa personnalité.
- Valoriser le rôle de l'ordinateur dans la communication humaine et à mettre l'accent sur le lien existant entre le rôle de l'ordinateur dans la société et l'éducation ainsi que sur le marché du travail et de la production.
- S'ouvrir sur les cultures et les civilisations à travers les logiciels et les réseaux d'ordinateurs.
- Développer l'esprit de créativité, la logique, le sens cognitif ainsi que l'aptitude à résoudre des problèmes.
- Comprendre la spécificité de l'ordinateur en tant que machine programmable pour exécuter des tâches bien définies.
- Acquérir les concepts relatifs à l'utilisation de l'ordinateur dans divers domaines.
- Gérer des données électroniques (lecture, transmission, réception, stockage et recherche,...).
- Utiliser, de manière efficace, l'ordinateur et ses périphériques.
- Acquérir les compétences essentielles adaptées au marché du travail.

### II/ Comment serai-je évalué(e) ?

- Par le moyen du contrôle continu et sur la base suivante :

$N_e$  : Note du Contrôle Ecrit  $\longleftrightarrow$  30%

$N_p$  : Note du Devoir Pratique  $\longleftrightarrow$  50%

$N_a$ : Note des Activités  $\longleftrightarrow$  20%

- La Moyenne (**x**) du contrôle Continu est calculée comme suite :

$$X = \frac{(N_e \times 3) + (N_p \times 5) + (N_a \times 2)}{10}$$

Domaine	Contenus	Compétences Attendues	Nombre d'heures
<b>Programme &amp; Langage de Programmation</b>	<b>☞ Généralités :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Notion de programme.</li> <li>- Notion de langage.</li> <li>- Présentation de l'éditeur TP.</li> <li>- Architecture standard d'un programme Pascal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir l'environnement de travail de Turbo Pascal.</li> <li>- Découvrir la syntaxe générale d'un programme Pascal.</li> </ul>	<b>3h</b>
	<b>☞ Eléments de base :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instruction d'entrée / de sortie.</li> <li>- Opérateur arithmétiques et logiques.</li> <li>- Variables et constantes.</li> <li>- Types de données.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transcrire des algorithmes séquentiels en Turbo Pascal.</li> </ul>	<b>3h</b>
	<b>☞ Structures conditionnelles :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- If...then...else...</li> <li>- Case...of...end</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire une structure conditionnelle (<i>Simple / Multiple</i>) en Turbo Pascal.</li> </ul>	<b>6h</b>
	<b>☞ Boucles :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boucle For...</li> <li>- Boucle Repeat...until</li> <li>- Boucle While...do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire une structure répétitive en Turbo Pascal.</li> </ul>	<b>6h</b>
	<b>☞ Types :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaîne de caractères.</li> <li>- Tableaux.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler les chaînes de caractères en T. Pascal.</li> <li>- Découvrir et manipuler le type tableau en T. Pascal.</li> </ul>	<b>4.5h</b>
	<b>☞ Fonctions et procédures :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Notion de procédure</li> <li>- Notion de fonction.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Structurer des programmes Pascal en utilisant les procédures et les fonctions.</li> </ul>	