



Tronc Commun Scientifique

Module 1 : Informatique

I/ Qu'est ce que j'attends de l'Enseignement de l'informatique en Tronc Commun ?

Les Réseaux d'Information et de Communication, et grâce aux possibilités qu'ils offrent, ouvrent de nouvelles perspectives tout au long de la vie.

Utiliser les nouvelles Technologies dans les divers domaines de son apprentissage et dans l'échange des données et des informations est d'une grande nécessité pour un élève.

De ce fait, l'enseignant de l'informatique au cycle qualifiant contribue à :

- Définir les concepts de base de l'informatique.
- Citer les différentes unités fonctionnelles.
- Utiliser des listes, créer et mettre en forme un tableau.
- Saisir des données de différents types.
- Calculer en utilisant quelques fonctions d'un tableau.
- Représenter et manipuler un graphique.
- Définir un algorithme.
- Ecrire des algorithmes.

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 :

$$M_1 x_1 = \left(\frac{NE_1}{20} \times 0.3 \right) + \left(\frac{NP_1}{2} \times 0.5 \right) + \left(\frac{NA_1}{20} \times 0.2 \right)$$

$$M_2 x_2 = \left(\frac{NE_2}{20} \times 0.3 \right) + \left(\frac{NP_2}{20} \times 0.5 \right) + \left(\frac{NA_2}{20} \times 0.2 \right)$$

$$x = \frac{x_1 + x_2}{2}$$

Domaine	Contenus	Compétences Attendues	Nombre d'heures
Algorithmique	↳ Généralités sur les algorithmes : <ul style="list-style-type: none"> - Définitions et exemples. Variables et constantes. - Affectation. - Opérateurs et expressions. - Types de données. 	<ul style="list-style-type: none"> - Définir un algorithme et écrire des exemples d'algorithmes de la vie courante. - Définir une variable et y affecter une valeur. 	3h
	↳ Instructions de base d'un algorithme : <ul style="list-style-type: none"> - Instruction de lecture. - Instruction d'écriture. - Structure séquentielle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire des algorithmes en s'appuyant sur les instructions de lecture et d'écriture. 	3h
	↳ Structures conditionnelles : <ul style="list-style-type: none"> - Structure conditionnelle simple (<i>Si ... alors ... sinon</i>) - Structure de choix multiple (<i>Cas ... de</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les structures de choix (simple ou multiple) dans un algorithme. 	6h
	↳ Structures de répétition : <ul style="list-style-type: none"> - La boucle Pour..... - La boucle Répéter..... - La boucle Tant que... 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre et utiliser les différentes structures répétitives dans un algorithme. 	6h
	↳ Tableaux : <ul style="list-style-type: none"> - Utilité des tableaux. - Déclaration et utilisation. - Algorithmes de tri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et utiliser le type tableau. - Ecrire des algorithmes de tri d'une liste de données. 	4.5h