



السنة الدراسية : 2015/2016



مؤسسة العراقي للتربية والتعليم

الجذع المشترك علمي

Module 2 : Informatique

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

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	↔	30%
N_p : Note du Devoir Pratique	↔	50%
N_a : Note des Activités	↔	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
Programme & Langage de Programmation	☞ Généralités : <ul style="list-style-type: none"> - Notion de programme. - Notion de langage. - Présentation de l'éditeur TP. - Architecture standard d'un programme Pascal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'environnement de travail de Turbo Pascal. - Découvrir la syntaxe générale d'un programme Pascal. 	3h
	☞ Eléments de base : <ul style="list-style-type: none"> - Instruction d'entrée / de sortie. - Opérateur arithmétiques et logiques. - Variables et constantes. - Types de données. 	<ul style="list-style-type: none"> - Transcrire des algorithmes séquentiels en Turbo Pascal. 	3h
	☞ Structures conditionnelles : <ul style="list-style-type: none"> - If...then...else... - Case...of...end 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire une structure conditionnelle (<i>Simple / Multiple</i>) en Turbo Pascal. 	6h
	☞ Boucles : <ul style="list-style-type: none"> - Boucle For... - Boucle Repeat...until - Boucle While...do 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire une structure répétitive en Turbo Pascal. 	6h
	☞ Types : <ul style="list-style-type: none"> - Chaîne de caractères. - Tableaux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les chaînes de caractères en T. Pascal. - Découvrir et manipuler le type tableau en T. Pascal. 	4.5h
	☞ Fonctions et procédures : <ul style="list-style-type: none"> - Notion de procédure - Notion de fonction. 	<ul style="list-style-type: none"> - Structurer des programmes Pascal en utilisant les procédures et les fonctions. 	