

République Tunisienne
Ministère de l'Éducation

Aides pédagogiques **D'INFORMATIQUE** 2022-2023

1^{ère} année de l'enseignement secondaire

Septembre 2022

Niveau : 1^{ère} année tronc commun & sport

Domaines d'apprentissage	Pistes pédagogiques	Exemples d'outils à utiliser
Programmation et robotique	<ul style="list-style-type: none"> - L'initiation à l'utilisation du code se fera à partir d'un programme existant (exécution, exploration du code, modification) puis l'écriture de codes similaires. - Modifier et/ou écrire un code de programmation pour résoudre un problème simple, faisant appel à des structures de contrôle. - Se servir de dispositifs ou de robots pour appliquer des notions de programmation, en mettant à profit différents outils et langages de programmation. - Monter et programmer des robots virtuels pour réaliser différentes tâches d'une façon innovante. - Programmer des robots réels pour réaliser différentes tâches d'une façon innovante. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ IDLE Python ▪ Codeskulptor.org ▪ PyCharm Education ▪ Uno Ardu Sim ▪ MicroBit
Technologies Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un environnement de partage dans le travail collaboratif et dans l'individualisation des apprentissages. - Participer à des communautés de partage existantes (pour communiquer, consulter, partager, discuter, déposer, répondre, etc.). - Créer des communautés de partage (groupes, espaces de partage, etc.) pour des fins pédagogiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Communautés de gamers, de développeurs, etc. ▪ Facebook ▪ Twitter ▪ Dropbox

Domaines d'apprentissage	Pistes pédagogiques	Exemples d'outils à utiliser
	<ul style="list-style-type: none"> - Guider les apprenants à adopter une attitude avisée vis-à-vis des communautés de partage (les réseaux sociaux, les plateformes, etc.) - Sensibiliser les apprenants aux dangers de l'usage de certaines applications mobiles. - Guider les apprenants à adopter une attitude avisée vis-à-vis des applications mobiles à travers des études de cas et des débats. - Utiliser d'une manière réfléchie les technologies Internet et les applications mobiles pour des fins pédagogiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bouquet Google (Drive, Classroom, Docs, etc.) ▪ Flickr ▪ Youtube ▪ Bumb ▪ Edmodo
<p>Production numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser différents supports pour publier les productions réalisées. - Distinguer et produire des objets 3D. - Apporter des modifications sur des objets 3D. - Se limiter à des formes géométriques simples pour la création d'objets 3D. - Créer des animations interactives. - On pourra créer des sites web, des portfolios numériques, des tutoriels, des applications, des vidéos interactives, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EdPuzzle ▪ Blubbr ▪ Educanon ▪ H5P ▪ 3D builder ▪ Weebly ▪ 123D Design