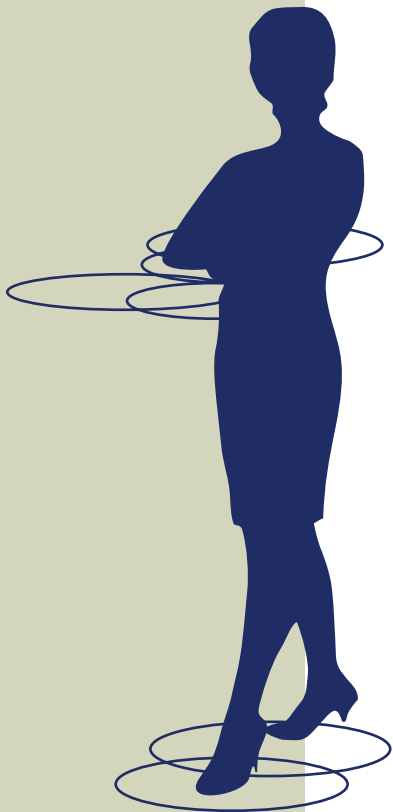




Source  
d'inspiration

Question déclencheur

Remue-ménages



Q6

CA1	CP1	SE1
		SE2
CA2	CP2	SE3
		SE4

Q7

CA1	CP1	SE1
		SE2
CA2	CP2	SE3
		SE4

Q8

CA1	CP1	SE1
		SE2
CA2	CP2	SE3
		SE4

Q9

CA1	CP1	SE1
		SE2
CA2	CP2	SE3
		SE4

Q10

CA1	CP1	SE1
		SE2
CA2	CP2	SE3
		SE4

Émerge-t-il une problématique générale qui rassemble l'esprit des questions ?

Cette problématique pourrait-elle traiter d'une des intentions éducatives des domaines généraux de formation ?

La problématique est-elle susceptible d'être rencontrée dans la réalité ?

La situation vous paraît-elle stimulante, intéressante, pertinente ?

Diriez-vous que votre situation est simple, complexe ou est-elle un exercice ?

La situation touche-t-elle toutes les catégories d'actions, les compétences polyvalentes et les catégories de savoirs essentiels que vous souhaitez ?

Votre problématique vous inspire-t-elle de **nouvelles** questions ?

Jetez un coup d'oeil à votre

**Remue-méninges...**

Y a-t-il encore des **éléments** qui mériteraient d'être **exploités** ?

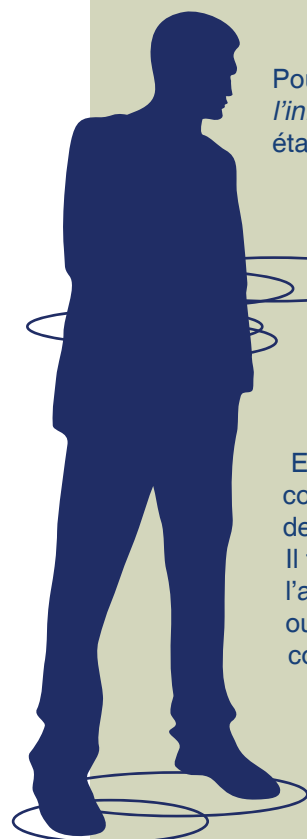
**B**ut

Le but du cours **Création informatique** est de rendre l'adulte apte à traiter avec compétence des situations de la vie quotidienne qui impliquent l'élaboration et la mise en oeuvre d'un projet personnel ou collectif à l'aide de l'informatique.

En fonction des intentions qu'il a manifestées, l'adulte pourra approfondir sa maîtrise d'une application qu'il utilise déjà, en explorer une nouvelle ou encore concevoir un programme informatique ou un site Web.

**E**xemples de situations de vie

- Formation offerte à des pairs
- Campagne de publicité sur une activité culturelle
- Information sur des enjeux locaux
- Expression de sa créativité
- Projet communautaire ou collectif



Pour traiter les situations de la classe *Réalisation d'un projet personnel ou collectif à l'aide de l'informatique*, l'adulte sélectionne un projet individuel ou de groupe qu'il souhaite réaliser, établit la planification nécessaire et traverse les étapes qui mènent à son aboutissement.

L'adulte qui planifie un projet s'inspire des créations à sa disposition et délimite les besoins informatiques liés au projet en création. Il choisit le logiciel le plus apte à combler les besoins précédemment délimités. Il élabore, en fonction des capacités du logiciel retenu, une maquette qui donne une idée exacte du produit envisagé. Il s'approprie les commandes et les techniques de l'application choisie et, si nécessaire, conçoit un algorithme de programmation. Lorsqu'il travaille en équipe, il participe à la clarification des tâches à exécuter et à leur répartition.

En cours de réalisation du projet, l'adulte choisit efficacement les commandes et applique les techniques propres au logiciel. Si son travail nécessite de la programmation informatique, il utilise convenablement le langage approprié. Il trouve des solutions créatives qui l'amènent à améliorer son produit final et à en parfaire l'aspect esthétique. Il prend des initiatives qui l'aident à aborder les situations inconnues ou à résoudre les problèmes techniques. En tout temps, l'adulte est à l'écoute de ses coéquipiers et participe à l'atteinte des objectifs communs.

**Atteintes de fin de cours**

**P**roblématique

#### Santé et mieux-être

Amener l'adulte à se sensibiliser à l'égard de sa santé, de son bien-être et de ses relations avec les autres.

#### Environnement et consommation

Amener l'adulte à clarifier sa relation avec l'environnement et à se responsabiliser par rapport à ses choix en matière de consommation.

#### Monde du travail

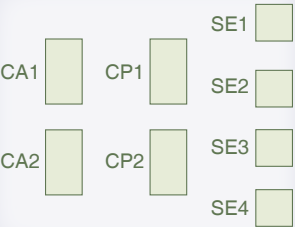
Amener l'adulte à actualiser son projet professionnel.

#### Citoyenneté

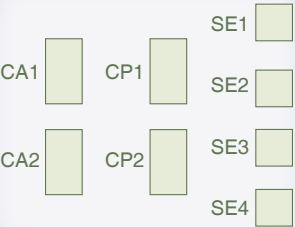
Amener l'adulte à prendre ses responsabilités au sein d'une collectivité, dans le respect des valeurs communes et des particularités culturelles.

Écrivez ici la ou les question(s) de votre situation en identifiant la ou les catégorie(s) d'action(s) traitée(s), la ou les compétence(s) polyvalente(s) pertinente(s), ainsi que la ou les classe(s) de savoirs essentiels à mobiliser par l'adulte.

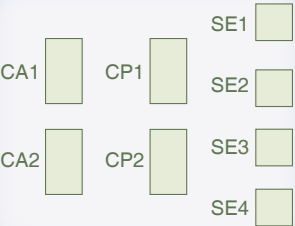
Q1



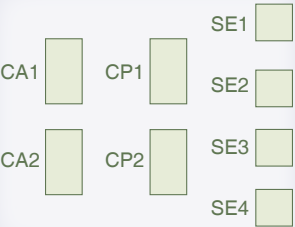
Q2



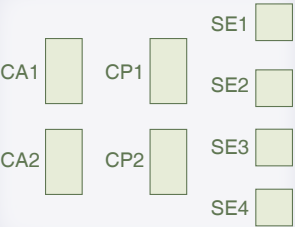
Q3



Q4



Q5



Catégories d'Actions

CA 1 : Planification du projet

- Exemples d'actions :
- Relever les besoins associés au projet
  - Préparer une maquette du produit à réaliser
  - Comparer les possibilités de différents logiciels
  - Retenir le logiciel le plus approprié au projet
  - Effectuer des recherches documentaires dans Internet
  - Créer ou rassembler les documents nécessaires

CA 2 : Réalisation du projet

- Exemples d'actions :
- Rédiger un programme informatique
  - Créer une affiche publicitaire
  - Élaborer une présentation multimédia
  - Créer une séquence animée
  - Concevoir un jeu sur ordinateur
  - Modéliser une image en 3D
  - Programmer un logiciel d'application
  - Concevoir un site Web dynamique
  - Créer un didacticiel, un exerciceur
  - Concevoir des outils promotionnels (dépliant, brochure, calendrier, borne interactive, etc.)
  - Élaborer et distribuer un journal étudiant ou communautaire
  - Créer une base de données pour la bibliothèque du centre de formation
  - Concevoir son portfolio numérique
  - Réviser le document ou le programme
  - Imprimer, projeter, mettre en ligne ou graver le travail fini

Compétences Polyvalentes

CP 1 : Coopérer CP 2: Exercer sa créativité

- Participer à la clarification des tâches
- S'impliquer dans l'atteinte des objectifs communs
- Être à l'écoute de ses coéquipiers
- S'inspirer de créations existantes
- Trouver des solutions créatives
- Parfaire l'aspect esthétique de son produit
- Prendre des initiatives

Catégories de Savoirs Essentiels

- SE 1 : Délimitation des besoins informatiques liés au projet
- SE 2 : Appropriation des commandes et des techniques nécessaires
- SE 3 : Application des commandes et des techniques sélectionnées
- SE 4 : Utilisation d'un langage informatique