

Création de contenu - Socle commun

3.1 Développer des documents textuels

Copier / coller	Copier / coller du texte et utiliser différents types de collage
Intégration d'une image dans un texte	Définir la position et la taille d'une image dans un document textuel
Mise en forme des caractères d'un texte	Mettre en forme les caractères d'un texte (gras, taille, couleur, ...)
Alignement et styles de paragraphe	Définir l'alignement et l'interligne d'un texte ; utiliser les styles de paragraphe.
Contenu d'un diaporama	Consulter, réorganiser et documenter le contenu d'un diaporama
Outils de création de diaporama	Connaître les outils de création de diaporama et les formats de fichier associés.
Outils de traitement de texte	Connaître les outils de traitement de texte et les formats de fichier associés.
Saisie de texte	Saisir du texte incluant ponctuation et caractères spéciaux

3.2 Développer des documents multimedia

Manipulation d'une image vectorielle	Colorer et organiser les éléments d'une image vectorielle
Outils de retouche d'image	Connaître les outils de retouche d'image et les formats de fichier associés
Formats de son et vidéo	Connaître les extensions des formats de fichiers son et vidéo
Lecture et qualité d'une vidéo	Lire une vidéo et en identifier la qualité
Manipulation d'un dessin	Modifier un dessin en traçant des lignes, en colorant des zones et en superposant des images

3.3 Adapter les documents à leur finalité

Droit d'auteur	Connaître et appliquer les principales règles régissant le droit d'auteur
En-tête et pied de page	Identifier et manipuler en-tête et pied de page
Impression d'un texte	Savoir imprimer et interpréter les paramètres d'impression
Licence d'un document	Réutiliser un document accessible sur le web en identifiant sa licence et en s'y conformant

3.4 Programmer

Codage binaire	Connaître les principes du codage binaire et le vocabulaire associé
Programme	Exécuter, corriger et compléter un programme informatique
Ecriture d'algorithme	Analyser une suite d'actions et écrire l'algorithme correspondant (séquence, boucle, variable, ...)
Exécution d'algorithme	Interpréter et appliquer un algorithme