



[CLG] Création de contenu – Socle commun

Version du 9 août 2022

Ceci est un document de travail. Il évolue régulièrement. Sa diffusion est restreinte et son usage limité aux utilisateurs de Pix Orga dans le cadre de la mise en oeuvre de l'accompagnement de leurs publics.

Création de contenu

3.1 Développer des documents textuels

Diaporama	Mise en forme d'un diaporama	Connaître les éléments de mise en forme d'un diaporama.
	Gestion des diapositives	Consulter, réorganiser et animer un diaporama
	Modes d'affichage d'un diaporama	Utiliser les éléments de mise en forme d'un diaporama (styles, masque, modèle, en-tête et pied de page...)
	Outils de création de diaporama	Connaître les outils de création de diaporama et les formats de fichier associés.
L'édition textuelle	Copier / coller	Copier / coller du texte et utiliser différents types de collage
	Mise en forme des caractères d'un texte	Mettre en forme les caractères d'un texte (gras, taille, couleur, ...) et savoir utiliser les styles de caractères
	Saisie de texte	Saisir du texte incluant ponctuation et caractères spéciaux
Traitement de texte	Intégration d'une image dans un texte	Définir la position et la taille d'une image dans un document textuel
	Alignement et styles de paragraphe	Définir l'alignement et l'interligne d'un texte ; utiliser les styles de paragraphe.
	Outils de traitement de texte	Connaître les outils de traitement de texte et les formats de fichier associés.

3.2 Développer des documents multimedia

Créer une image (matricielle)	Acquisition et recomposition d'une image	Télécharger, capturer une image et en recomposer une autre.
	Propriétés d'une image matricielle	Connaître les propriétés des images matricielles (définition, résolution, profondeur de couleurs...)
Dessiner (vectorielle)	Manipulation d'une image vectorielle	Colorer et organiser les éléments d'une image vectorielle
Manipuler un son ou une vidéo	Formats de son et vidéo	Connaître les extensions des formats de fichiers son et vidéo
	Lecture et montage d'une vidéo	Lire et monter une vidéo
Modifier une image (matricielle)	Outils de retouche d'image	Connaître les outils de retouche d'image et les formats de fichier associés
	Manipulation d'un dessin	Modifier un dessin en traçant des lignes, en colorant des zones et en superposant des images
	Couleurs d'une image numérique	Utiliser et paramétrer les couleurs dans une image numérique

3.3 Adapter les documents à leur finalité

Licences et droit d'auteur	Droit d'auteur	Connaître et appliquer les principales règles régissant le droit d'auteur
	Licence d'un document	Réutiliser un document accessible sur le web en identifiant sa licence et en s'y conformant
Mise en page/impression	En-tête et pied de page	Identifier et manipuler en-tête et pied de page
Choix du format selon la finalité	Formats de diffusion et interopérabilité	Choisir un format adapté à la diffusion d'un document textuel et connaître la notion d'interopérabilité

3.4 Programmer

Programme	Programme	Exécuter, corriger et compléter un programme informatique
Codage de l'information	Codage binaire	Connaître les principes du codage binaire et le vocabulaire associé
Représentation de l'information / des données	Codage des couleurs	Connaître et utiliser les systèmes de codage des couleurs (RVB, hexadécimal, ...)
Algorithme	Exécution d'algorithme	Interpréter et appliquer un algorithme
	Ecriture d'algorithme	Analyser une suite d'actions et écrire l'algorithme correspondant (séquence, boucle, variable, ...)