



[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, ...) |