

Cours
INF-5068-1
Traitement de texte,
sections et tableaux

Informatique



PRÉSENTATION DU COURS

Le cours *Traitement de texte, sections et tableaux* a pour objet de fournir à l'adulte les moyens de réaliser des mises en page et de créer des dispositions pouvant mettre en valeur son sens esthétique et ses capacités de communication. Ce cours porte sur les outils de mise en forme avancée.

Dans ce cours, l'adulte traite diverses situations d'apprentissage qui l'amènent à développer sa connaissance pratique d'un logiciel de traitement de texte. En créant des documents à l'aide de sections et de tableaux, l'adulte découvre de nouveaux champs d'action de l'informatique. Tout au long de sa démarche, il évalue sa production en vérifiant s'il a atteint les normes fixées.

Au terme de ce cours, l'adulte sera en mesure d'utiliser des sauts de section pour modifier la mise en page ou la mise en forme d'une ou de plusieurs sections de son document et d'insérer des tableaux dans son texte pour en améliorer la présentation. Il saura planifier la mise en page d'un document, disposer du texte dans une page, faire usage de sections et présenter des renseignements sous forme de tableau.

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Pour réaliser ses apprentissages, l'adulte a recours aux deux compétences disciplinaires suivantes, soit :

- Interagir dans un environnement informatique;
- Produire des documents informatisés.

C'est donc par l'activation intégrée de ces deux compétences disciplinaires et à l'aide d'autres ressources qu'il parvient à structurer efficacement ses apprentissages.

Durant les situations d'apprentissage, l'adulte exploite des ressources logicielles et découvre de nouveaux champs d'action de l'informatique. En cours et à la fin de sa production, il vérifie son efficacité et s'ajuste, au besoin.

DÉMARCHES ET STRATÉGIES

À travers ses apprentissages en informatique, l'adulte est appelé à utiliser diverses démarches et stratégies. Elles correspondent à la façon dont il emploie certains moyens afin de résoudre des problèmes, de relever des défis et, d'une manière générale, de réaliser les activités d'apprentissage qui lui sont offertes.

Pour le cours *Traitement de texte, sections et tableaux*, la démarche de production est suggérée.

La démarche de production	
<ul style="list-style-type: none"> • Cette démarche comprend deux étapes : la planification et la production. Quatre valeurs y sont associées : communiquer clairement; valider régulièrement la production; maintenir une rétroaction continue et collaborer; accepter le changement. • À l'étape de la planification, il faut définir le plus précisément possible le produit à réaliser. La planification doit être flexible et permettre des réajustements tout au long du projet. • À l'étape de la production, il faut réaliser son projet en suivant la planification établie; maintenir une rétroaction continue et collaborer; accepter le changement, même en fin de production, et réagir au changement plutôt que de suivre la planification initiale. 	
Exemples de stratégies	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer la situation actuelle avec la situation désirée - Déterminer les étapes de réalisation - Établir un échéancier de production - Choisir une méthode de travail - Adapter la planification pendant la production - Analyser les résultats obtenus

Pour répondre au besoin de la démarche de production, la planification initiale doit être flexible pour permettre des réajustements tout au long du projet. En discutant avec l'enseignant ou ses pairs, l'adulte est amené à réfléchir à chacune des étapes de sa démarche et ainsi à réaliser un produit qui aura évolué par rapport au devis initial. En appliquant cette démarche à sa réalisation, il apprend à collaborer et à accepter le changement en cours de projet.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Les compétences transversales ne se construisent pas dans l'abstrait : elles prennent racine dans des situations d'apprentissage et participent, à divers degrés, au développement des compétences disciplinaires, et inversement.

Plusieurs compétences transversales peuvent contribuer au traitement de situations dans le cours *Traitement de texte, sections et tableaux*. Le programme d'études en propose deux qui apparaissent les plus appropriées pour ce cours : *Résoudre des problèmes* et *Se donner des méthodes de travail efficaces*.

Compétence d'ordre intellectuel

Lorsqu'il dispose des informations dans un texte, l'adulte démontre sa compétence à *résoudre des problèmes*. En effet, il analyse la situation actuelle, précise la situation désirée, propose et met à l'essai les différentes techniques qui sont disponibles et apporte les corrections nécessaires.

Compétence d'ordre méthodologique

L'adulte développe sa compétence à *se donner des méthodes de travail efficaces* lorsqu'il détermine les endroits où il est avantageux d'utiliser les sauts de section et insère des tableaux afin de parvenir à une mise en forme de qualité.

CONTENU DISCIPLINAIRE

Les éléments du contenu disciplinaire se répartissent en savoirs et en repères culturels. Les différents savoirs présentés plus bas sont prescrits dans ce cours. Cependant, en fonction d'un contexte spécifique, notamment un logiciel qui n'offrirait pas les outils ou les commandes nécessaires à l'atteinte de tous les savoirs du cours, il est possible de remplacer les savoirs manquants par des équivalences.

Savoirs

- **Techniques avancées de disposition d'un texte**

- Tableaux
- Sections
- Tabulations
- Faux-texte (*lorem ipsum*)

- **Propriétés des sections**

- Format de la page
- Orientation de la page
- En-tête et pied de page
- Pagination
- Sauts de section
 - Saut de section continu, page suivante
 - Page paire, page impaire

- **Propriétés des tableaux**

- Bordures
- Trame de fond
- Ligne d'en-tête
- Styles de tableaux prédéfinis
- Alignements horizontaux et verticaux

- **Terminologie usuelle relative aux traitements de texte**
- **Mise en forme d'un document à l'aide de sections**
 - Modifier les éléments d'une section
 - Marges
 - Format et orientation de la page
 - En-têtes et pieds de page liés ou non avec la section précédente
 - Pagination
 - Bordures de pages
- **Présentation et disposition des données à l'aide de tableaux**
 - Insérer ou supprimer des lignes ou des colonnes
 - Insérer une image dans un tableau
 - Modifier la hauteur des lignes et la largeur des colonnes
 - Fractionner et fusionner des cellules
 - Modifier l'orientation du texte dans une cellule
 - Ajouter et modifier les bordures et les trames de fond
 - Effectuer un tri dans un tableau
 - Convertir un tableau en texte et un texte en tableau

Repères culturels

Les suggestions de repères culturels qui suivent amènent l'adulte à cerner certains aspects qui ont conduit à l'avancement de l'informatique. Cette dimension culturelle intégrée à l'enseignement, favorise l'enrichissement des connaissances de l'adulte et donne du sens à ses apprentissages. L'enseignant, de concert avec l'adulte, peut en aborder d'autres qui lui semblent mieux appropriés à la tâche demandée.

- **Événements et chronologie**
 - Normes de mise en page en fonction des époques et des cultures
 - Évolution de l'édition électronique
 - Utilisation des tableaux de données à travers les époques
- **Objets patrimoniaux**
 - Formats de papier international et américain
 - Éditions anciennes d'un dictionnaire, d'un ouvrage religieux ou d'un autre livre
 - Manuels scolaires
 - Statistiques sportives
- **Repères régionaux ou nationaux**
 - Employeurs, maisons d'édition, imprimeurs
 - Anecdotes
 - Éléments relatifs au milieu scolaire

FAMILLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Le cours *Traitement de texte, sections et tableaux* a pour objectif d'outiller l'adulte en lui donnant les moyens de réaliser des mises en page et de créer des dispositions pouvant mettre en valeur son sens esthétique et ses capacités de communication. Ce cours lui fournit l'occasion de poser des actions qui visent à le rendre apte à interagir dans un environnement informatique et à produire des documents informatisés de qualité.

Dans le tableau ci-dessous, les cellules marquées d'un fond grisé donnent des précisions relativement aux contextes dans lesquels les familles de situations d'apprentissage prescrites s'appliquent dans ce cours.

Compétences disciplinaires	Familles de situations d'apprentissage liées...		
	à l'information	à la création	à la pensée critique
Interagir dans un environnement informatique	Interagir en interprétant les signaux qui sont transmis et en utilisant les périphériques d'entrée et de sortie	Découvrir les champs d'action de l'informatique en consultant la documentation et en expérimentant	Poser un regard critique sur les outils de communication informatisés en appliquant des critères d'appréciation
Produire des documents informatisés	Communiquer en utilisant les services informatisés	Créer en utilisant correctement les fonctions appropriées	Évaluer sa production en se fixant des normes de qualité
Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires	Communiquer dans le respect en utilisant les conventions propres au média	Agir prudemment en adoptant des comportements sécuritaires	Valider les informations en utilisant des critères de validation

D'abord, l'adulte découvre les champs d'action de l'informatique en consultant la documentation et en expérimentant. Il peut, notamment, se découvrir des passions professionnelles et personnelles ou s'imaginer de nouveaux domaines professionnels.

Par la suite, il crée des documents en utilisant correctement les fonctions appropriées et ainsi augmente son efficacité. Il prend ensuite le temps d'évaluer sa production en se fixant des normes de qualité ou en tenant compte des normes qui lui sont fixées pour, par exemple, avoir des repères concernant la progression du développement de ses compétences.

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Les domaines généraux de formation couvrent les grands enjeux contemporains. Idéalement, le choix des situations à traiter doit être fait dans le respect des intentions éducatives des différents domaines généraux de formation puisque ces domaines représentent des toiles de fond sur lesquelles se greffent les situations d'apprentissage, servant ainsi à donner du sens aux apprentissages de l'adulte. Deux de ces domaines sont particulièrement appropriés à ce cours : *Orientation et entrepreneuriat* et *Médias*.

Orientation et entrepreneuriat

En développant ses compétences en informatique, l'adulte augmente son employabilité générale. Une situation d'apprentissage qui a pour objet de faciliter le repérage de l'information dans des documents administratifs et améliorer l'efficacité de leur production répond à l'intention éducative du DGF *Orientation et entrepreneuriat*.

Médias

Mieux comprendre le traitement de l'information véhiculée par les médias est une des visées du programme d'études *Informatique*. Lorsque l'adulte est placé en situation d'analyser la disposition des éléments d'un document (journal, revue ou autre) et son impact sur la communication, cette activité répond à l'intention éducative du DGF *Médias*.

EXEMPLE DE SITUATION D'APPRENTISSAGE

Toutes les situations d'apprentissage, peu importe le domaine général de formation retenu, placent l'adulte au cœur de l'action. Elles favorisent le développement des compétences disciplinaires et transversales visées, l'acquisition de savoirs informatiques de même que la mobilisation de ressources diverses utiles à la réalisation de la tâche.

Le tableau qui suit présente les éléments nécessaires à l'élaboration de toute situation d'apprentissage. On y précise ceux retenus dans l'activité d'apprentissage décrite à la page suivante.

Éléments nécessaires à l'élaboration d'une situation d'apprentissage	
Domaine général de formation (ciblé) – Permet de contextualiser les apprentissages, de leur donner du sens.	<ul style="list-style-type: none"> • Médias
Compétences disciplinaires (prescrites) – Se développent dans l'action. Nécessitent la participation active de l'adulte.	<ul style="list-style-type: none"> • Interagir dans un environnement informatique • Produire des documents informatisés
Familles de situations d'apprentissage (prescrites) – Regroupe des situations appropriées au cours à partir de problématiques tirées de la réalité. – Permet, entre autres, l'acquisition de savoirs informatiques.	<ul style="list-style-type: none"> • Création <ul style="list-style-type: none"> ○ Découvrir les champs d'action de l'informatique ○ Créer en utilisant correctement les fonctions appropriées • Pensée critique <ul style="list-style-type: none"> ○ Évaluer sa production en se fixant des normes de qualité
Compétences transversales (ciblées) – Se développent en contexte en même temps que les compétences disciplinaires.	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes • Se donner des méthodes de travail efficaces
Savoirs (prescrits) – Sont des savoirs informatiques que l'adulte doit acquérir dans le cadre du cours	<ul style="list-style-type: none"> • Planification de la mise en page d'un document en repérant les endroits où il serait avantageux de faire usage de sections et de présenter les données sous forme de tableau • Création d'un document dont les en-têtes, les pieds de page, l'orientation du papier et d'autres éléments varient selon les sections.

Cette rubrique propose, en fait, un exemple d'activité d'apprentissage. Cette activité est constituée d'un contexte qui sert de fil conducteur, mais elle n'est pas détaillée de façon formelle. Toutefois, même si ce n'est pas explicite, on peut discerner les éléments qui composent cet énoncé, éléments identifiés dans le précédent tableau, soit : le domaine général de formation, les compétences disciplinaires, la famille de situations, les compétences transversales et les savoirs prescrits. Pour favoriser l'apprentissage, ces différents éléments doivent former un tout cohérent et signifiant pour l'adulte.

L'enseignant peut se servir de chacun des éléments comme autant d'objets de formation. Ces objets peuvent être des actions associées à des actions relatives aux compétences disciplinaires ou transversales ou encore aux savoirs prescrits que l'adulte doit acquérir.

Exemple d'activité d'apprentissage

Nouvelle présentation du journal étudiant

Tâche : Créer, pour le journal étudiant, un modèle de document qui contient, entre autres choses, une page couverture, des en-têtes et pieds de page, des colonnes, des cadres pour certaines rubriques et certains éléments graphiques.

Pour amorcer l'activité d'apprentissage, l'adulte rencontre l'équipe des rédacteurs du journal, qui lui présente les rubriques de celui-ci ainsi que ses attentes au regard de la mise en page. L'adulte est ensuite invité à lui proposer un modèle qui correspond à ce contenu et à ces attentes.

Pour réaliser cette activité, l'adulte consulte différents journaux et magazines afin de s'en inspirer. Il crée les différentes sections qu'il comble de faux-texte et il insère tous les éléments de mise en page demandés. Il maintient une rétroaction continue avec l'équipe des rédacteurs du journal, consulte au besoin les différentes sources d'aide et réajuste sa démarche ou son produit.

À la fin de l'activité d'apprentissage, l'adulte remet un imprimé du modèle final à l'équipe. Ensemble, ils évaluent le résultat, ce qui les amène à reconnaître l'efficacité et les limites de la démarche employée ainsi qu'à imaginer d'autres contextes de réinvestissement.

ATTENTES DE FIN DE COURS

Pour traiter les situations liées à l'utilisation des sections et des tableaux d'un traitement de texte, l'adulte reconnaît et utilise les commandes et fonctions d'insertion et de mise en forme requises. Pour ce faire, il met en œuvre deux des trois compétences disciplinaires du programme, soit *Interagir dans un environnement informatique* et *Produire des documents informatisés*.

Ainsi, lorsque l'adulte *découvre les champs d'action de l'informatique*, il consulte la documentation fournie et il expérimente afin de cerner le contexte, de faire des parallèles avec des acquis antérieurs et de déterminer les ressources disponibles. Il imagine alors ce qui est réalisable et il choisit les bons outils pour accomplir sa tâche.

Lorsque l'adulte *crée*, il planifie sa production en s'appropriant l'objectif et en évaluant la complexité de la tâche à accomplir. Lors de la réalisation de celle-ci, il choisit une piste de solution, il mobilise les ressources requises et il réajuste ses actions au besoin. À cette étape, l'adulte utilise correctement les commandes et fonctions appropriées et augmente ainsi son efficacité.

Lorsque l'adulte *évalue sa production*, il vérifie s'il a atteint les normes de qualité fixées en faisant un retour sur les étapes franchies, ce qui l'amène à reconnaître l'efficacité et les limites de sa façon de procéder. Il imagine des contextes de réinvestissement.

Tout au long de sa démarche, l'adulte développe ses compétences dans l'utilisation des savoirs informatiques applicables : planifier la mise en page d'un document; mettre en forme un document

en utilisant des sauts de section pour modifier la mise en forme des pages et des tableaux et améliorer la présentation de son texte. De plus, l'adulte n'hésite pas à recourir aux différentes sources d'aide lorsqu'une difficulté se présente.

CRITÈRES D'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES VISÉES PAR LE COURS

Interagir dans un environnement informatique

- Utilisation de stratégies pertinentes pour interagir et se dépanner

Produire des documents informatisés

- Planification rigoureuse de la production
- Mise en forme appropriée au type de document
- Mise en application des outils et fonctionnalités appropriés
- Respect rigoureux des contraintes identifiées