

Cours
INF-5078-2
Présentation assistée

Informatique



PRÉSENTATION DU COURS

Le cours *Présentation assistée* a pour objet de fournir à l'adulte les moyens d'augmenter sa capacité de communication et de lui permettre de produire des documents multimédias susceptibles de présenter ses idées efficacement.

Dans ce cours, l'adulte traite diverses situations d'apprentissage qui l'amènent à développer sa connaissance pratique d'un logiciel de présentation assistée. En créant et en présentant des diaporamas, l'adulte pose un regard critique sur son outil de communication; il transmet efficacement ses idées dans le respect des règles de la langue et en fonction du public cible. 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 de créer une présentation multimédia pour laquelle il aura personnalisé les diapositives de même que l'interaction avec l'utilisateur. Il connaîtra aussi les différents contextes d'utilisation de la présentation assistée par ordinateur et sera en mesure d'effectuer la planification et la création d'une présentation ainsi que l'uniformisation de présentations.

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

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

- Interagir dans un environnement informatique;
- Produire des documents informatisés;
- Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires.

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

Durant les situations d'apprentissage, l'adulte communique en utilisant l'interface humain-machine. Il accorde beaucoup de soin à la planification de sa production ainsi qu'à son adaptation, lors de l'étape de la réalisation. 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 *Présentation assistée*, 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 *Présentation assistée*. Le programme d'études en propose deux qui apparaissent les plus appropriées pour ce cours : *Exploiter l'information* et *Communiquer de façon appropriée*.

Compétence d'ordre intellectuel

Dans la réalisation de ses projets de présentation, l'adulte est amené à *exploiter l'information* afin d'exposer ses idées et d'apporter des éléments pour les soutenir. Il systématise sa quête d'information, se l'approprie avant de s'en servir et d'en tirer profit dans le respect de la propriété intellectuelle.

Compétence de l'ordre de la communication

La diffusion des présentations assistées vise à donner la possibilité à l'adulte de *communiquer de façon appropriée*. Il adapte donc son travail en fonction d'une intention communicative, d'un message ou d'un public cible.

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

- ***Définitions et propriétés des principaux concepts liés à la présentation assistée***

- Diapositive et diaporama
- Modèles de mise en page
- Objets
- Masques
- Transitions
- Animations
- Grille
- Minutage et ligne de temps
- Commentaires
- Modes d'affichage (plan, diapositives, prévisualisation du diaporama)

- ***Rôles du présentateur et de la présentation***

- Présentateur-lecteur
- Présentateur-animateur
- Présentation linéaire, non linéaire, interactive
- Présentation sans présentateur
- Présentation à l'ordinateur, au projecteur, au tableau blanc numérique

- ***Contextes d'utilisation de la présentation assistée par ordinateur***

- Contextes où l'utilisation d'une présentation peut être pertinente
- Contextes où l'utilisation de masques peut être pertinente
- Contextes où l'utilisation de modèles peut être pertinente

- ***Règles de composition de l'image***

- ***Vocabulaire usuel relatif aux logiciels de présentation assistée***

- **Création d'une diapositive**

- Insérer des objets
 - Définir l'ordre de superposition des objets
 - Ajouter des commentaires

- **Mise en forme d'une présentation**

- Utiliser des modèles de mise en page
 - Modifier la mise en page d'une diapositive
 - Changer le jeu de couleurs d'un diaporama
 - Créer des masques de diapositives
 - Déplacer des diapositives

- **Intégration de l'interaction dans une présentation**

- Choisir les options de visionnement de la présentation
 - Démarrage automatique ou manuel
 - Présentation simple ou en boucle
 - Changer les paramètres d'animation des objets
 - Ordre d'apparition
 - Effets d'entrée et de sortie
 - Vitesse
 - Regroupement
 - Changer les paramètres de transition entre les diapositives
 - Vitesse
 - Sons
 - Effets
 - Minutage
 - Créer des liens entre des diapositives ou d'autres ressources (site Web, document)
 - Utiliser le minutage pour les animations et les transitions

- **Enregistrement, exportation et impression du diaporama**

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**

Évolution des outils d'enseignement (tableau noir, tableau vert, tableau blanc, tableau blanc interactif, photocopies, rétroprojection, présentation assistée)

Présentations assistées sous plusieurs formes

- Exposé d'un orateur à l'aide d'un projecteur et d'un logiciel de présentation

- Publicités sur des panneaux numériques

- Bornes interactives

- Campagnes électorales

- **Objets patrimoniaux**

- Rétroprojecteur

- Tableau à feuilles mobiles

- **Repères régionaux ou nationaux**

- Employeurs

- Anecdotes

- Éléments relatifs au milieu scolaire

FAMILLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Le cours *Présentation assistée* a pour objectif d'amener l'adulte à développer des moyens d'augmenter sa capacité de communication et à lui permettre de produire des documents multimédias susceptibles de présenter ses idées efficacement. Ce cours lui fournit l'occasion de poser des actions qui visent à le rendre apte à interagir dans un environnement informatisé 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 pose un regard critique sur les outils de communication informatisés en appliquant des critères d'appréciation. Il peut, notamment, choisir les applications qui conviennent ou encore configurer son environnement de manière adéquate.

Par la suite, il communique en utilisant les services informatisés, entre autres, pour partager ses expériences, ses idées et pour s'exprimer. Il crée des documents en utilisant correctement les fonctions appropriées et ainsi augmente son efficacité. De plus, il évalue régulièrement sa production en se fixant des normes de qualité ou en tenant compte de celles qui lui sont fixées. Et tout au long du projet, il communique dans le respect en utilisant les conventions propres au média.

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 lui permettre de présenter des produits ou des services 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 de diffuser des contenus audiovisuels, cette activité répond à l'intention éducative du DGF *Médias*.

EXEMPLE D'UNE 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) <ul style="list-style-type: none"> – Permet de contextualiser les apprentissages, de leur donner du sens. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientation et entrepreneuriat
Compétences disciplinaires (prescrites) <ul style="list-style-type: none"> – 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 • Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires
Familles de situations d'apprentissage (prescrites) <ul style="list-style-type: none"> – Regroupent des situations appropriées au cours à partir de problématiques tirées de la réalité. – Permettent, entre autres, l'acquisition de savoirs informatiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Information <ul style="list-style-type: none"> ◦ Communiquer en utilisant les services informatisés ◦ Communiquer dans le respect en utilisant les conventions propres au média • Création <ul style="list-style-type: none"> ◦ Créer en utilisant correctement les fonctions appropriées • Pensée critique <ul style="list-style-type: none"> ◦ Poser un regard critique sur les outils de communication informatisés en appliquant des critères d'appréciation ◦ Évaluer sa production en se fixant des normes de qualité
Compétences transversales (ciblées) <ul style="list-style-type: none"> – Se développent en contexte en même temps que les compétences disciplinaires. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter l'information • Communiquer de façon appropriée
Savoirs (prescrits) <ul style="list-style-type: none"> – Sont les savoirs informatiques que l'adulte doit acquérir dans le cadre du cours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Définitions et propriétés des principaux concepts liés à la présentation assistée • Intégration de l'interaction dans une présentation • Insertion et animation de divers objets dans une diapositive

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 exemple, éléments identifiés dans le précédent tableau, soit : le domaine général de formation, les compétences disciplinaires, les familles de situations d'apprentissage, 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

Sensibilisation à la santé et à la sécurité au travail

Tâche : Concevoir une présentation pour sensibiliser les élèves aux risques de certains emplois pour la santé et la sécurité

Pour amorcer l'activité d'apprentissage, l'adulte prend connaissance de la documentation concernant l'emploi de son choix et il y sélectionne les informations qu'il juge pertinentes pour sa présentation.

Pour réaliser cette activité, l'adulte planifie d'abord sa présentation en élaborant une maquette. Il crée ensuite sa présentation en insérant des objets (zones de textes et images) dans les diapositives et il les uniformise à l'aide des modèles de mise en page. Afin de donner un impact à certaines informations et de susciter l'intérêt de l'audience, il intègre des animations et des transitions.

À la fin de l'activité d'apprentissage, l'adulte présente son diaporama à ses pairs et à son enseignant en utilisant le tableau blanc numérique, un projecteur multimédia ou un écran d'ordinateur selon ce dont il dispose à son centre. Ensemble, ils entament une discussion sur les risques du métier présenté et sur la façon dont les informations ont été organisées dans la présentation.

ATTENTES DE FIN DE COURS

Pour traiter les situations liées à la présentation assistée, l'adulte identifie le contexte d'utilisation de la présentation et il cerne les rôles du présentateur et de la présentation. Ensuite, il reconnaît et utilise les commandes et les fonctions requises. Pour ce faire, il met en œuvre les trois compétences disciplinaires du programme, soit *Interagir dans un environnement informatique*, *Produire des documents informatisés* et *Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires*.

Lorsque l'adulte *pose un regard critique sur les outils de communication informatisés*, il distingue l'essentiel de l'accessoire dans son application et il s'informe en consultant la documentation fournie ou d'autres sources d'aide, ce qui l'amène à choisir les options de l'application qui répondent le mieux à son besoin de communication.

Lorsque l'adulte *crée*, il planifie sa présentation 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 *communique* en utilisant les services informatisés, il utilise les ressources informatiques afin de partager ses idées et de les exprimer de façon claire et esthétique. Il identifie le contexte d'utilisation de la présentation et il détermine les rôles du présentateur et de la présentation. Il tient ainsi compte des facteurs pouvant faciliter ou entraver la communication. Il ajuste sa communication en fonction du public cible et il respecte les règles de la langue.

Lorsque l'adulte *évalue sa production*, il vérifie s'il a atteint son objectif de communication ainsi que les normes de qualité fixées en faisant un retour sur les étapes franchies, ce qui l'amène à avoir une vision juste des résultats obtenus. Il imagine des contextes de réinvestissement.

Lorsque l'adulte *communique* dans le respect en utilisant les conventions propres au média, il utilise les ressources informatiques afin de diffuser des idées et un contenu. Il détermine les ressources disponibles et il se représente la meilleure façon de procéder. Il tient ainsi compte des facteurs pouvant faciliter ou entraver la communication. Il respecte les règles, les codes et les conventions des divers langages informatiques qu'il est amené à employer.

Tout au long de sa démarche, l'adulte développe ses compétences dans l'utilisation des savoirs informatiques applicables. Il identifie le contexte d'utilisation et les rôles à tenir. Il planifie et crée une présentation qui tient compte des informations recueillies et du besoin de communication. Il peaufine sa présentation en l'uniformisant et en y intégrant des interactions. De plus, l'adulte n'hésite pas à recourir aux différentes sources d'aide lorsqu'une difficulté se présente.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Interagir dans un environnement informatique

- Application judicieuse des critères d'appréciation

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
- Présentation adéquate des informations en fonction du contexte

Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires

- Communication adéquate en utilisant les conventions propres au média