

GRILLE D'ÉVALUATION À CONSERVER

Je détermine mes besoins en TIC

Votre nom : _____
École : _____

- Vous aimeriez déterminer vos connaissances personnelles en TIC, celles des enseignants de votre école ou encore celles de vos élèves?
- Vous cherchez un moyen facile de mesurer vos progrès en cours d'année?
- Vous recherchez une façon simple et pratique d'intégrer les TIC dans les matières?
- Vous recherchez des projets tout faits qui vous permettront d'expérimenter en classe?

**Cochez simplement les compétences TIC que vous désirez maîtriser
ou que vous aimeriez transmettre à vos élèves.**

Lorsque vous aurez établi vos besoins, vous pourrez établir quelles trousse Pédago-TIC vous seraient utiles. Pour assistance au niveau de la grille ou pour vos choix de trousse, communiquez sans obligation de votre part avec :

Éditions Reynald Goulet inc.
Tél.: 450-654-2626 ou sans frais au 1-800-663-3021
pedago-tic@goulet.ca

Compétences acquises à la fin du niveau 0 de Pédago-TIC^{MD}

Environnement technologique

- Comprendre ce qu'est un ordinateur, ses composants et leur fonctionnement.
- Comprendre les règles et consignes à suivre dans l'utilisation d'un ordinateur.
- Démarrer, arrêter et redémarrer l'ordinateur.
- Comprendre ce qu'est une disquette et son fonctionnement.
- Utiliser la souris.
- Imprimer un document.
- Faire preuve d'un comportement exemplaire dans l'utilisation de la technologie.

Doigté

- Comprendre la position relative des touches du clavier.
- Reconnaître et utiliser les touches alphabétiques et numériques.
- Reconnaître et utiliser les touches de ponctuation et de symboles.
- Reconnaître et utiliser la barre d'espace, la touche Entrée et les touches d'effacement.

Dessin et graphisme

- Ouvrir le programme de dessin et accéder aux outils de dessin.
- Sélectionner et utiliser les principaux outils de dessin comme le crayon, la gomme, le pinceau, l'aérographe et le pot de peinture.
- Modifier la couleur ou le motif du pinceau, du pot de peinture ou de l'aérographe.
- Utiliser l'outil ligne, trait ou les outils de formes.

Compétences acquises à la fin du niveau 1 de Pédago-TIC^{MD}

Environnement technologique

- Démarrer, arrêter et redémarrer l'ordinateur.
- Comprendre le fonctionnement d'un ordinateur et d'une disquette.
- Identifier ce qu'il faut faire et ne pas faire avec un disque dur.
- Déplacer la souris, pointer, cliquer, faire glisser et double-cliquer.
- Ouvrir et fermer des fenêtres et des fichiers à l'aide de la souris.
- Faire preuve d'un comportement exemplaire dans l'utilisation de la technologie.

Doigté

- Connaître la position relative des touches du clavier.
- Reconnaître et utiliser les touches alphabétiques et numériques.
- Reconnaître et utiliser les touches de ponctuation et de symboles.
- Utiliser la barre d'espace, la touche Entrée et les touches d'effacement.
- Taper des mots, des expressions et des phrases sans connaissance formelle du doigté.

Dessin et graphisme

- Comprendre l'utilisation des outils d'un programme de dessin comme le crayon, la gomme, le pinceau, l'aérographe et le pot de peinture.
- Comprendre la façon de modifier la couleur ou le motif du pinceau, du pot de peinture ou de l'aérographe dans un programme de dessin.
- Comprendre l'utilisation des outils plus évolués comme l'outil ligne, l'outil texte et les outils de formes.
- Dessiner une image et taper une expression descriptive dans un programme de dessin.

Traitement de texte

- Comprendre l'accès et l'ouverture d'un programme de traitement de texte.
- Entrer un texte dans un traitement de texte.
- Effacer du texte à l'aide des touches d'effacement.
- Utiliser la barre d'espace.
- Modifier la taille du texte à taper.
- Ouvrir un fichier de traitement de texte.
- Comprendre le concept de point d'insertion et de curseur.

Systèmes d'information/CD-ROM

- Comprendre la quantité d'information contenue dans un CD-ROM.
- Comprendre la différence entre un CD audio et un CD-ROM.
- Comprendre la manipulation d'un CD-ROM et la façon de le charger dans le lecteur.
- Ouvrir et quitter un programme du CD-ROM.
- Éjecter et ranger soigneusement un CD-ROM.

Compétences acquises à la fin du niveau 2 de Pédago-TIC^{MD}

Environnement technologique

- Comprendre le fonctionnement et l'utilisation d'un disque dur.
- Identifier les commandes actives et inactives et localiser les sous-menus avec la souris.
- Ouvrir et enregistrer des fichiers à l'aide de la souris.
- Utiliser les touches de raccourci de base.
- Faire preuve d'un comportement exemplaire dans l'utilisation de la technologie.

Doigté

- Reconnaître et utiliser les touches de direction, de majuscule et de tabulation.
- Taper des mots et des expressions sans connaissance formelle du doigté.
- Taper des phrases et des paragraphes sans connaissance formelle du doigté.

Dessin et graphisme

- Utiliser les outils d'un programme de dessin comme le crayon, la gomme, le pinceau, l'aérographe et le pot de peinture.
- Modifier la couleur ou le motif du pinceau, du pot de peinture ou de l'aérographe dans un programme de dessin.
- Utiliser des outils plus évolués comme l'outil ligne, l'outil texte et les outils de formes.
- Dessiner une image et taper une phrase descriptive dans un programme de dessin.

Traitement de texte

- Comprendre l'utilisation des touches spéciales comme Maj, Entrée et des touches de ponctuation.
- Enregistrer et retrouver un fichier de traitement de texte.
- Mettre du texte en surbrillance.
- Mettre le texte d'un document en forme en modifiant la taille, la police et le style des caractères.
- Comprendre le concept de passage du texte à la ligne.

Systèmes d'information/CD-ROM

- Naviguer dans un CD-ROM.
- Parcourir le contenu d'un CD-ROM.

Réseau

- Comprendre la connexion et de la déconnexion du réseau.
- Accéder à des programmes du réseau et les ouvrir.
- Imprimer à l'aide d'une imprimante réseau.
- Accéder à un CD-ROM sur le réseau.

Compétences acquises à la fin du niveau 3 de Pédago-TIC^{MD}

Environnement technologique

- Comprendre le fonctionnement et l'utilisation d'une souris.
- Sélectionner, ouvrir, fermer et enregistrer des fichiers.
- Déplacer une fenêtre, la redimensionner et en modifier l'affichage avec la souris.
- Modifier le nom d'un fichier.

- Protéger une disquette en écriture.
- Expliquer les fondements des lois sur les droits d'auteur.
- Faire preuve d'un comportement exemplaire dans l'utilisation de la technologie.

Doigté

- Comprendre la position relative des touches du clavier et positionner régulièrement ses doigts sur la ligne de base.
- Reconnaître et utiliser régulièrement les touches alphabétiques en utilisant une méthode de doigté adéquate.
- Reconnaître et utiliser régulièrement la barre d'espace, la touche Entrée et les touches d'effacement en utilisant une méthode de doigté adéquate.
- Reconnaître et utiliser régulièrement les touches spéciales (Ctrl et Alt, ou Commande et Option).
- Reconnaître et utiliser régulièrement les touches de majuscule, de ponctuation, de tabulation et de direction.
- Utiliser une méthode de doigté adéquate pour taper des mots et des phrases.

Dessin et graphisme

- Ouvrir, fermer et enregistrer des fichiers graphiques.
- Utiliser les outils de base des programmes de dessin et d'illustration.
- Utiliser des fonctions avancées des programmes de dessin et d'illustration.
- Positionner, manipuler et reproduire des graphismes.

Traitement de texte

- Ouvrir, fermer et enregistrer un fichier de traitement de texte.
- Utiliser les fonctions de base du traitement de texte.
- Utiliser des fonctions plus avancées du traitement de texte.
- Mettre le texte d'un document en forme.
- Couper, coller et supprimer du texte dans un document.
- Utiliser le vérificateur orthographique.

Systèmes d'information/CD-ROM

- Charger un CD-ROM et le ranger.
- Parcourir le contenu d'un CD-ROM.
- Utiliser une encyclopédie électronique.
- Effectuer une recherche de base dans une encyclopédie électronique.
- Créer un signet électronique dans une encyclopédie.

Réseau

- Comprendre le réseau et son fonctionnement.
- Accéder à des programmes et des CD-ROM sur le réseau et les ouvrir.
- Accéder à des fichiers d'un espace personnel ou partagé sur le réseau, les enregistrer et les retrouver.
- Imprimer à l'aide d'une imprimante réseau.

Internet et télécommunications

- Ouvrir le programme de courrier électronique, retrouver et lire un message électronique.
- Répondre à un message électronique et le supprimer.
- Composer, adresser et envoyer un message électronique.
- Copier et coller des informations dans un message électronique.
- Ouvrir un navigateur Web et utiliser la barre d'outils.
- Saisir une adresse Web (URL).
- Développer des mots-clés et effectuer une recherche dans un annuaire.
- Développer et mettre en œuvre un projet utilisant des ressources en ligne.

Multimédia

- Comprendre les éléments de base du multimédia.
- Placer du texte et des graphismes dans un document multimédia.
- Ajouter des photos et des images dans un document multimédia.

Vidéo

- Comprendre le fonctionnement de la technologie vidéo et la télévision.
- Comprendre les composants de base d'un caméscope et d'un magnétoscope.
- Connecter un caméscope à un magnétoscope ou à un téléviseur et les faire fonctionner.
- Utiliser les fonctions de base d'un caméscope.
- Comprendre le concept de scénario et de découpage en plans d'un projet de film vidéo.

Compétences acquises à la fin du niveau 4 de Pédago-TIC^{MD}

Environnement technologique

- Sélectionner les fichiers à supprimer et les supprimer.
- Créer un dossier.
- Placer un fichier dans un dossier.
- Supprimer un dossier.
- Copier des fichiers vers un autre disque.
- Sauvegarder des fichiers.

Doigté

- Utiliser les touches alphabétiques et numériques.
- Utiliser les touches de ponctuation et de symboles.
- Utiliser les touches de la ligne des chiffres.

Dessin et graphisme

- Sélectionner un graphisme à l'aide des outils de sélection du programme de dessin.
- Déplacer un graphisme dans la fenêtre du programme de dessin.
- Reproduire un graphisme dans le programme de dessin.
- Appliquer à un graphisme des effets spéciaux comme la rotation, l'étirement et la perspective dans le programme de dessin.
- Utiliser l'outil trait (ligne), les outils de formes et l'outil texte du programme d'illustration.
- Modifier la taille et la forme d'un objet d'un dessin vectoriel à l'aide des poignées de dimensionnement.
- Modifier la couleur ou le motif de remplissage d'un objet dans un dessin vectoriel.
- Déplacer un objet dans un dessin vectoriel.

Traitement de texte

- Enregistrer et retrouver des fichiers de traitement de texte.
- Mettre le texte d'un document en forme en modifiant la taille, la police et le style des caractères.
- Comprendre le concept de passage automatique à la ligne.
- Couper, copier et coller du texte dans un document.
- Utiliser le vérificateur orthographique.
- Organiser la mise en page d'un document en modifiant les marges, l'alignement et l'interlignage.
- Déplacer ou copier du texte entre plusieurs documents.

Systèmes d'information/CD-ROM

- Comprendre le fonctionnement d'une encyclopédie électronique.
- Effectuer une recherche par mots et par titre dans une encyclopédie électronique.
- Créer un signet électronique dans une encyclopédie.
- Identifier les termes clés (mots, noms ou expressions) et les rubriques et catégories permettant d'effectuer une recherche.
- Concevoir une stratégie de recherche en rétrécissant le champ de la recherche.
- Parcourir un article pour en extraire les grandes idées.

Réseau

- Accéder à des fichiers d'un espace personnel sur le réseau, les enregistrer et les retrouver.
- Expliquer clairement ce qu'est un réseau.
- Expliquer clairement le fonctionnement d'un réseau.
- Choisir une imprimante différente.
- Accéder à des fichiers d'un espace partagé sur le réseau, les enregistrer et les retrouver.
- Expliquer clairement le fonctionnement d'un serveur de réseau.
- Expliquer clairement le concept et le fonctionnement d'un réseau multizone.

Internet et télécommunications

- Composer, adresser et envoyer un message électronique.
- Répondre à un message électronique et le transférer.
- Copier et coller des informations dans un message électronique.
- Utiliser la barre d'outils du navigateur Web.
- Utiliser plusieurs techniques pour accéder à un site Web.
- Enregistrer des adresses de sites Web dans une liste de signets ou de favoris.
- Développer des mots-clés et effectuer une recherche.
- Évaluer la qualité et la pertinence d'un site Web.
- Développer et mettre en œuvre un projet utilisant des ressources en ligne.
- Utiliser les logiciels requis par un projet.
- Remplir les tâches nécessaires à la réalisation d'un projet.

Multimédia

- Créer un graphisme à l'aide des outils graphiques de base.
- Ajouter des photos provenant d'un CD-ROM, d'un CD Photo ou d'une disquette.
- Ajouter des images numérisées.
- Ajouter des images provenant d'un appareil photo numérique.

Vidéo

- Identifier les composants d'un caméscope et d'un magnétoscope.
- Utiliser le caméscope comme un magnétoscope.
- Filmer avec le caméscope et le mettre sur pause.
- Utiliser les fonctions de zoom et de grand angle.
- Connecter un caméscope à un magnétoscope ou à un téléviseur et les faire fonctionner.
- Projeter les images d'un caméscope.
- Comprendre le concept de scénarimage et de découpage en plans d'un projet de film vidéo.

Présentations électroniques

- Comprendre les concepts de diapositive, de présentation électronique et de mode d'affichage.
- Passer d'un mode d'affichage à un autre.
- Créer et supprimer une diapositive.
- Combiner des diapositives pour former une présentation.

Base de données

- Déterminer les éléments à utiliser dans une base de données physique et extraire un enregistrement d'une base de données physique, champ unique, correspondance exacte.
- Déterminer les éléments à utiliser dans une base de données électronique et extraire un enregistrement d'une base de données électronique, champ unique, correspondance exacte.
- Utiliser une base de données publique.
- Ajouter un nouvel enregistrement à un fichier.
- Entrer de nouvelles données dans un ou plusieurs champs d'un enregistrement existant.
- Enregistrer sur disque des enregistrements mis à jour.
- Organiser une base de données en effectuant un tri alphabétique, numérique ou chronologique sur un champ donné.
- Imprimer les enregistrements triés et utiliser l'information.

Tableur

- Reconnaître les différentes parties d'une feuille de calcul et comprendre l'utilité d'un tableur.
- Ouvrir un programme de tableur.
- Reconnaître les différents menus propres à un environnement de tableur.
- Passer à une cellule précise et saisir un texte ou un nombre dans une feuille de calcul.
- Enregistrer et ouvrir un fichier de tableur.

Compétences acquises à la fin du niveau 5 de Pédago-TIC^{MD}

Doigté

- Utiliser les touches alphabétiques et numériques.
- Utiliser les touches de ponctuation et de symboles.
- Utiliser les touches de la ligne des chiffres.
- Utiliser les touches du clavier numérique.

Dessin et graphisme

- Appliquer à un graphisme des effets spéciaux comme la rotation, l'étirement et la perspective dans le programme de dessin.
- Utiliser l'outil trait (ligne), les outils de formes et l'outil texte du programme d'illustration.
- Modifier la taille et la forme d'un objet d'un dessin vectoriel à l'aide des poignées de dimensionnement.
- Modifier la couleur ou le motif de remplissage d'un objet d'un dessin vectoriel.
- Déplacer et reproduire un objet dans un dessin vectoriel.
- Grouper des objets ou changer leur ordre de superposition dans un dessin vectoriel.
- Appliquer à un objet des effets spéciaux comme la rotation et le retournement horizontal ou vertical dans un dessin vectoriel.
- Copier un graphisme dans le Presse-papiers et l'insérer dans un autre document.

Traitement de texte

- Organiser la mise en page d'un document en modifiant les marges, l'alignement et l'interlignage.
- Créer des retraits positifs, négatifs et de première ligne.
- Utiliser les sauts de page.
- Déplacer ou copier du texte entre plusieurs documents.
- Importer, positionner et manipuler des graphismes appropriés dans un document de texte.
- Utiliser les commande Enregistrer sous et Rechercher/Remplacer.
- Définir, positionner et supprimer des taquets de tabulation.
- Utiliser le dictionnaire des synonymes.

Systèmes d'information/CD-ROM

- Effectuer une recherche par mots et par titre dans une encyclopédie électronique.
- Créer un signet électronique dans une encyclopédie.
- Identifier les termes-clés (mots, noms ou expressions) et les catégories ou les thèmes permettant d'effectuer une recherche.
- Concevoir une stratégie de recherche en rétrécissant le champ de la recherche.
- Effectuer une recherche booléenne.
- Parcourir un article pour en extraire les idées principales.
- Capturer l'information nécessaire d'un article et transférer des notes dans un document.

Réseau

- Accéder à des fichiers d'un espace partagé sur le réseau, les enregistrer et les retrouver.
- Expliquer clairement le fonctionnement d'un serveur de réseau.
- Expliquer clairement le concept et le fonctionnement d'un réseau multizone.

Internet et télécommunications

- Participer à la définition d'une politique d'utilisation correcte.
- Utiliser la barre d'outils du navigateur Web.
- Utiliser plusieurs techniques pour accéder à un site Web.
- Enregistrer des adresses de sites Web dans une liste de signets ou de favoris.
- Développer des mots-clés et les utiliser dans une recherche.
- Utiliser différents outils de recherche.
- Évaluer la qualité et la pertinence d'un site Web.
- Développer et mettre en œuvre un projet utilisant des ressources en ligne.
- Utiliser les logiciels requis par un projet.
- Effectuer les tâches nécessaires à la réalisation d'un projet.

Multimédia

- Créer un graphisme à l'aide des outils graphiques de base.
- Ajouter des photos d'un CD-ROM, d'un CD-photo ou d'une disquette.
- Ajouter des images numérisées dans un simple écran statique.
- Ajouter dans un simple écran statique des images provenant d'un appareil photo numérique.
- Créer une série d'écrans ou de fiches comportant du texte, des images et des boutons de navigation simple.
- Créer un bouton ou un menu permettant d'afficher une série d'écrans ou d'accéder à des écrans spécifiques.
- Créer une série d'écrans ou de fiches montrant une animation d'un objet ainsi qu'une série d'écrans animés montrant un arrière-plan et des objets qui se transforment.
- Créer une animation sur un seul écran en vue de l'ajouter à une présentation.
- Utiliser des sons préenregistrés pour améliorer une présentation.
- Faire jouer un CD audio depuis différents points d'un projet multimédia.

Vidéo

- Installer une table de montage et enregistrer des images statiques au format 4 x 3.
- Filmer en utilisant le mouvement.
- Utiliser les effets de cadrage.
- Reconnaître les plans à un personnage, à deux personnages, les plans rapprochés et moyens.
- Projeter les images d'un caméscope.
- Ajouter une narration et de la musique à une vidéo.
- Ajouter un dialogue à un scénarimage et réaliser une vidéo à partir d'un scénarimage non original.

Présentations électroniques

- Utiliser des outils de dessin pour illustrer une diapositive.
- Ajouter du texte et des images à une diapositive.
- Combiner des diapositives pour former une présentation.
- Réorganiser les diapositives au moyen du mode Trieuse de diapositives.
- Contrôler le rythme et le minutage d'une présentation.
- Utiliser les transitions de manière efficace.

Base de données

- Déterminer les éléments à utiliser dans une base de données physique et électronique.
- Extraire un enregistrement d'une base de données, correspondance exacte d'un seul champ.
- Se servir d'une base de données publique.
- Ajouter un nouvel enregistrement à un fichier.
- Entrer de nouvelles données dans un ou plusieurs champs d'un enregistrement existant.
- Enregistrer sur disque des enregistrements mis à jour.
- Organiser une base de données en effectuant un tri alphabétique, numérique ou chronologique sur un champ donné.
- Imprimer les enregistrements triés et utiliser l'information.

Tableur

- Reconnaître les différentes parties d'une feuille de calcul.
- Comprendre clairement le but d'un tableur.
- Ouvrir un programme de tableur.
- Reconnaître les différents menus propres à un environnement de tableur.
- Se rendre à une cellule précise d'une feuille de calcul.
- Saisir du texte ou des nombres dans une feuille de calcul.
- Enregistrer et ouvrir un fichier de tableur.
- Sélectionner une cellule ou un bloc de cellules.
- Modifier l'ordre des données en triant le contenu d'une colonne.

Conception graphique

- Comprendre le concept de contraste.
- Utiliser la notion de contraste.
- Comprendre le concept de proportion.
- Utiliser la notion de proportion.
- Comprendre le concept d'équilibre.
- Utiliser la notion d'équilibre.

Programmation

- Résoudre des problèmes exigeant une suite d'instructions logiques.
- Comprendre la notion d'angle.
- Comprendre le concept de dessin d'une forme simple à l'aide de commandes Logo.
- Entrer des commandes Logo en mode d'exécution immédiate.
- Utiliser les commandes gauche et droite pour faire pivoter la tortue.
- Utiliser les commandes baissecrayon et avance pour dessiner des lignes.
- Utiliser les dimensions de l'écran de travail.
- Utiliser Logo pour dessiner différentes formes et angles.

Compétences acquises à la fin du niveau 6 de Pédago-TIC^{MD}

Doigté

- Utiliser les touches alphabétiques et numériques.
- Utiliser les touches de ponctuation et de symboles.
- Utiliser les touches de la ligne des chiffres.
- Utiliser les touches du clavier numérique.

Dessin et graphisme

- Reproduire un objet dans un dessin vectoriel.
- Grouper des objets ou changer leur ordre de superposition dans un dessin vectoriel.
- Appliquer à un objet des effets spéciaux comme la rotation et le retournement horizontal ou vertical dans un dessin vectoriel.
- Copier un graphisme dans le Presse-papiers et le coller ou l'insérer dans un autre document.
- Manipuler un graphisme et l'utiliser pour illustrer une idée dans un autre document.
- Créer un graphisme et l'exporter dans un autre document.
- Utiliser un scanneur ou un appareil photo numérique pour capturer ses propres images numériques.
- Importer une image numérique dans un document de texte.

Traitement de texte

- Organiser la mise en page d'un document en modifiant les marges, l'alignement et l'interlignage.
- Créer des retraits positifs, négatifs et de première ligne.
- Utiliser les sauts de page.
- Déplacer ou copier du texte entre plusieurs documents.
- Importer, positionner et manipuler des graphismes appropriés dans un document de texte.
- Utiliser les commandes Enregistrer sous et Rechercher/Remplacer.
- Définir, positionner et supprimer des taquets de tabulation.
- Utiliser le dictionnaire des synonymes.
- Insérer et personnaliser un en-tête et un pied de page.
- Entrer et modifier la numérotation des pages.

Systèmes d'information/CD-ROM

- Développer et identifier les termes-clés (mots, noms ou expressions) d'une recherche.
- Identifier les catégories ou les thèmes permettant d'effectuer une recherche.
- Concevoir une stratégie de recherche en rétrécissant le champ de la recherche.
- Effectuer une recherche booléenne.
- Parcourir un article pour en extraire les idées principales.
- Capturer l'information nécessaire d'un article et transférer des notes dans un document de texte.
- Capturer l'information nécessaire de plusieurs articles et transférer des notes dans un document de texte.
- Créer le plan d'un rapport en se servant des données extraites du CD-ROM de référence.

Internet et télécommunications

- Joindre un fichier à un message électronique.
- Participer à la définition d'une politique d'utilisation correcte.
- Utiliser plusieurs techniques pour se rendre sur un site Web.
- Utiliser différents outils de recherche.
- Développer des mots-clés et des expressions booléennes pour cibler une recherche.
- Identifier l'outil de recherche adéquat pour une tâche donnée.
- Évaluer la qualité et la pertinence d'un site Web.
- Comprendre les questions relatives aux droits d'auteur et au développement de contenu Web.
- Concevoir la disposition d'une page Web ou d'un projet Web.

- Sélectionner et ajouter du texte et des images dans une page Web.
- Mettre en forme le texte d'une page Web à l'aide des polices, des tailles, des styles, des listes, de la couleur et de l'alignement.
- Créer un lien textuel ou graphique vers un fichier ou une adresse Web.
- Organiser le contenu et les liens d'une page Web avec logique.
- Placer une couleur ou une image en arrière-plan d'une page Web.
- Développer et mettre en œuvre un projet utilisant des ressources en ligne.

Multimédia

- Créer une série d'écrans ou de fiches comportant du texte, des images et des boutons de navigation simple.
- Créer un bouton ou un menu permettant d'afficher une série d'écrans ou d'accéder à des écrans spécifiques.
- Créer une série d'écrans ou de fiches montrant une animation d'un objet ainsi qu'une série d'écrans animés montrant un arrière-plan et des objets qui se transforment.
- Créer une animation sur un seul écran en vue de l'ajouter à une présentation.
- Utiliser des sons préenregistrés pour améliorer une présentation.
- Faire jouer un CD audio depuis différents points d'un projet multimédia.
- Utiliser une animation image par image.
- Numériser et enregistrer des sons provenant d'un CD audio et les ajouter à une présentation.
- Enregistrer un son, le sauvegarder en format numérique, le modifier et l'ajouter à une présentation.
- Appliquer des effets spéciaux à un son numérisé, puis ajouter ce son à une présentation.
- Ajouter un film numérisé à une présentation et l'éditer.

Vidéo

- Installer une table de montage et enregistrer des images statiques au format 4 x 3.
- Filmer des images et des gens en utilisant le mouvement.
- Utiliser les effets de cadrage.
- Reconnaître les plans à un personnage, à deux personnages, les plans rapprochés et moyens.
- Ajouter une narration et de la musique à une vidéo.
- Ajouter un dialogue à un scénarimage et réaliser une vidéo à partir d'un scénarimage non original.
- Produire une vidéo à partir d'un scénarimage original.
- Produire un scénarimage à partir d'une vidéo originale.
- Effectuer un scénarimage automatique à même un caméscope et effacer les erreurs.
- Connecter des magnétoscopes pour en faire un système de montage.
- Produire des génériques à l'ordinateur.
- Réaliser des plans en plongée et en contre-plongée.
- Utiliser des angles non standard.
- Créer des animations.

Présentations électroniques

- Comprendre les concepts de modèle de présentation, de jeu de couleurs et d'élément d'arrière-plan.
- Utiliser des outils de dessin pour illustrer une diapositive.
- Ajouter du texte et des images à une diapositive.
- Ajouter des diagrammes à une diapositive.
- Combiner des diapositives pour former une présentation.
- Réorganiser les diapositives au moyen du mode Trieuse de diapositives.
- Contrôler le rythme et le minutage d'une présentation.
- Utiliser les transitions de manière efficace.
- Ajouter des vidéoclips et des éléments d'arrière-plan à une diapositive.
- Développer et modifier les jeux de couleurs d'une diapositive.
- Créer et modifier un modèle de présentation.

Base de données

- Déterminer les éléments à utiliser dans une base de données physique.
- Extraire un enregistrement d'une base de données physique, correspondance exacte d'un seul champ.
- Déterminer les éléments à utiliser dans une base de données électronique.
- Extraire un enregistrement d'une base de données électronique.
- Utiliser une base de données publique.
- Ajouter un nouvel enregistrement à un fichier.
- Entrer de nouvelles données dans un ou plusieurs champs d'un enregistrement existant.
- Enregistrer sur disque des enregistrements mis à jour.
- Organiser une base de données en effectuant un tri alphabétique, numérique ou chronologique sur un champ donné.
- Imprimer les enregistrements triés et utiliser l'information.

Tableur

- Se rendre à une cellule précise d'une feuille de calcul.
- Saisir un texte ou un nombre dans une feuille de calcul.
- Sélectionner une cellule ou un bloc de cellules.
- Modifier l'ordre des données en triant le contenu d'une colonne.
- Insérer ou supprimer des cellules.
- Mettre en forme une cellule ou un bloc de cellules.
- Afficher ou masquer le quadrillage.
- Afficher ou masquer les en-têtes de ligne et de colonne.
- Modifier la largeur des colonnes et la hauteur des lignes.
- Insérer un en-tête ou un pied de page.

Conception graphique

- Utiliser la notion de contraste, de proportion et d'équilibre.
- Comprendre le concept de rythme et de centre visuel de la page.
- Utiliser la notion de rythme et de centre visuel de la page.
- Comprendre le concept de rythme et de puissance du regard.
- Comprendre le concept de rythme et de mouvement apparent.
- Comprendre le concept de rythme et de lignes directrices.

Programmation

- Résoudre des problèmes exigeant la répétition d'une suite d'instructions logiques.
- Utiliser Logo pour dessiner un carré, un triangle et des formes géométriques simples.
- Utiliser Logo pour dessiner des polygones réguliers à l'aide de la commande repete.
- Utiliser Logo pour dessiner des cercles à l'aide de la commande repete.
- Utiliser la notion de débordement.
- Utiliser la commande repete pour dessiner à l'aide de rotations régulières.