

Conception d'un plan de cours pour l'enseignement de l'informatique et de la bureautique en BAC1 du système LMD

[Design of a course plan for teaching computer science and office automation in the first year of the LMD system (Bachelor's, Master's, Doctorate)]

Nshimba Ilunga Bazin¹, Mukaya Bafita Chapy², Mukole Ngoie Jean³, and Shako Lobobo Pierre⁴

¹Département d'informatique de gestion, Institut Supérieur Pédagogique de Kabongo, Kabongo, Haut-Lomami, RD Congo

²Département de Sciences Sociales, Université de Kinshasa, Kinshasa, RD Congo

³Département d'Informatique de gestion, Université Philip Lemon, Lubumbashi, RD Congo

⁴Département d'informatique de gestion, Institut Supérieur Pédagogique de Lubumbashi, Lubumbashi, Haut-Katanga, RD Congo

Copyright © 2026 ISSR Journals. This is an open access article distributed under the *Creative Commons Attribution License*, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ABSTRACT: Digital transformation now necessitates a minimum level of computer skills across all fields of knowledge. In this context, teaching computer science and office automation at the first-year undergraduate level (Bac1) within the LMD system has become an essential requirement. This article proposes a structured curriculum designed to develop students' basic computer skills. It presents the learning objectives, teaching methods, learning resources, and detailed content organized into three main chapters: computer components, computer hardware, and software. The approach adopted prioritizes a balance between theory and practice to foster active and lasting learning.

KEYWORDS: digital transformation, information technology, office automation, LMD system, digital skills, computer hardware, software, computer components, pedagogy, hands-on learning, course outline, teaching resources.

RESUME: La transformation numérique impose aujourd'hui une maîtrise minimale des outils informatiques dans tous les domaines du savoir. Dans ce contexte, l'enseignement de l'informatique et de la bureautique au niveau Bac1 du système LMD devient une nécessité incontournable. Cet article propose une conception structurée d'un plan de cours visant à développer chez les étudiants des compétences de base en informatique. Il présente les objectifs pédagogiques, les méthodes d'enseignement, les ressources didactiques, ainsi que les contenus détaillés organisés en trois chapitres principaux: les composants de l'ordinateur, le matériel informatique (hardware) et les logiciels (software). L'approche adoptée privilégie l'équilibre entre théorie et pratique afin de favoriser un apprentissage actif et durable.

MOTS-CLEFS: transformation numérique, informatique, bureautique, système LMD, compétences numériques, matériel informatique, logiciels, composants de l'ordinateur, pédagogie, apprentissage pratique, plan de cours, ressources didactiques.

1 INTRODUCTION

L'informatique occupe une place centrale dans les sociétés modernes. Elle intervient dans presque tous les secteurs: éducation, santé, commerce, administration, communication, etc. Dans le système LMD (Licence-Master-Doctorat), l'intégration de l'informatique dès la première année universitaire vise à préparer les étudiants à évoluer dans un environnement numérique. Cependant, plusieurs défis se posent:

- Insuffisance des compétences numériques de base chez les étudiants;
- Manque de structuration pédagogique des cours;
- Insuffisance des équipements dans certains contextes.

Face à ces défis, il devient indispensable de concevoir un plan de cours cohérent, progressif et adapté au niveau des apprenants.

2 PROBLÉMATIQUE

Comment concevoir un plan de cours d'informatique et bureautique adapté aux étudiants de Bac1 dans le système LMD, permettant à la fois l'acquisition de connaissances théoriques et de compétences pratiques ?

3 HYPOTHÈSES

Un plan de cours structuré améliore la compréhension des notions informatiques. L'intégration des travaux pratiques renforce les compétences des étudiants. L'utilisation de méthodes pédagogiques actives favorise un apprentissage efficace.

4 CADRE CONCEPTUEL ET THÉORIQUE

4.1 NOTION D'INFORMATIQUE

L'informatique est la science du traitement automatique de l'information à l'aide des machines électroniques.

4.2 NOTION DE BUREAUTIQUE

La bureautique désigne l'ensemble des techniques et outils permettant d'automatiser les activités de bureau (traitement de texte, calcul, communication).

4.3 APPROCHE PÉDAGOGIQUE DANS LE SYSTÈME LMD

Le système LMD privilégie:

- L'approche par compétences;
- L'autonomie de l'étudiant;
- L'apprentissage actif;
- L'évaluation continue.

5 MÉTHODOLOGIE DE CONCEPTION DU PLAN DE COURS

La conception de ce plan repose sur:

- L'analyse des besoins des étudiants;
- La définition des objectifs pédagogiques;
- La structuration des contenus;
- Le choix des méthodes pédagogiques adaptées.

5.1 INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LE COURS

Intitulé: Informatique et Bureautique

Niveau: Bac1

Crédits: 4

Volume horaire: 60 heures

Répartition:

CM: 20 heures

TD: 20 heures

TP: 20 heures

6 OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

6.1 OBJECTIF GÉNÉRAL

Former les étudiants à l'utilisation efficace des outils informatiques et bureautiques.

6.2 OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

À la fin du cours, l'étudiant doit être capable de:

- Décrire les composants d'un ordinateur;
- Expliquer le fonctionnement du matériel;
- Utiliser les logiciels bureautiques;
- Produire des documents numériques.

7 MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

7.1 MÉTHODE MAGISTRALE

Transmission des connaissances théoriques.

7.2 MÉTHODE DÉMONSTRATIVE

Présentation pratique des logiciels.

7.3 MÉTHODE ACTIVE

Participation des étudiants.

7.4 MÉTHODE PAR PROJET

Réalisation de travaux concrets.

7.5 MÉTHODE TUTORÉE

Encadrement individualisé.

8 CONTENU DU COURS (DÉVELOPPEMENT DÉTAILLÉ)

Chapitre 1: Les composants de l'ordinateur

1.1. Définition De L'ordinateur

Un ordinateur est un système programmable capable de traiter des données.

1.2. Architecture Générale

L'ordinateur est composé de l'unité centrale et des périphériques.

1.3. Composants Internes

- Processeur (CPU): exécute les instructions.
- RAM: mémoire temporaire.
- Disque dur: stockage permanent.
- Carte mère: assure la communication.
- Alimentation: fournit l'énergie.

1.4. Composants Externes

- Clavier
- Souris
- Écran
- Imprimante

1.5. Activités Pédagogiques

- Observation des composants;
- Identification;
- Exercices pratiques.

1.6. Importance

Ce chapitre permet de comprendre la structure de base d'un ordinateur.

Chapitre 2: Le Hardware

1.1. Définition

Le hardware est l'ensemble des éléments physiques.

1.2. Types De Matériel

- Matériel d'entrée;
- Matériel de sortie;
- Matériel de stockage.

1.3. Fonctionnement

Cycle de traitement de l'information: entrée → traitement → sortie → stockage.

1.4. Maintenance

- Nettoyage;
- Diagnostic;
- Prévention des pannes.

1.5. Travaux Pratiques

- Démontage simple;
- Identification des composants.

Chapitre 3: Le Software

1.1. Définition

Le software regroupe les programmes informatiques.

1.2. Types De Logiciels

- Systèmes d'exploitation: Windows, Linux
- Logiciels applicatifs: Word, Excel, PowerPoint

1.3. Bureautique

Traitement de texte, Tableur et Présentation

1.4. Utilisation Pratique

Création de documents et gestion des fichiers.

1.5. Interaction Hardware/Software

Le logiciel dépend du matériel pour fonctionner.

9 ÉVALUATION

TD: 10 points

TP: 10 points

Interrogation: 10 points

Examen final: 10 points

10 APPORTS PÉDAGOGIQUES

- Développement des compétences numériques;
- Apprentissage actif;
- Autonomie des étudiants.

11 DISCUSSION

Ce plan répond aux exigences du système LMD en intégrant théorie et pratique. Toutefois, sa réussite dépend:

- Des moyens matériels;
- De la compétence de l'enseignant;
- De la motivation des étudiants.

12 CONCLUSION

La conception d'un plan de cours structuré en informatique et bureautique est essentielle pour la formation des étudiants en Bac1. Ce plan favorise l'acquisition de compétences indispensables dans le monde numérique actuel.

REFERENCES

- [1] Morley, D., & Parker, C. S. (2014). *Understanding Computers: Today and Tomorrow* (15th ed.). Cengage Learning.
- [2] Beekman, G., & Quinn, M. (2012). *Tomorrow's Technology and You*. Pearson.
- [3] Ouvrages spécialisés en matériel et systèmes.
- [4] Panko, R. R. (2010). *Business Data Networks and Security* (8th ed.). Pearson Education.
- [5] Jean, M. (2018). *Les composants d'un ordinateur: Guide pratique*. Éditions ENI.
- [6] Lambert, J., & Cox, J. (2019). *Microsoft Office 2019 Step by Step*. Microsoft Press.
- [7] Shelly, G. B., & Vermaat, M. E. (2011). *Discovering Computers*. Cengage Learning.
- [8] Legendre, R. (2005). *Dictionnaire actuel de l'éducation*. Guérin.
- [9] Altet, M. (1997). *Les pédagogies de l'apprentissage*. PUF.
- [10] Perrenoud, P. (1997). *Construire des compétences dès l'école*. ESF.
- [11] UNESCO (2018). *Cadre de compétences des enseignants en TIC*.
- [12] OCDE (2019). *Perspectives de l'éducation à l'ère numérique*.