Noms et prénoms de l'élève :			F	M	Classe : 6ème M …….
Devoir Surveillé : 2	Evaluation du module N° : 1	Date : /11/26	Discipline : Informatique		Durée : 1heure

Compétences évaluées :

- **Utiliser l'IA pour réaliser une tâche simple ;**
- **Identifier les différents éléments matériels tout en précisant leur principale fonction ;**
- **Identifier les différents éléments logiciels tout en précisant leur principale fonction.**

Rendement		Appréciations				
Note / 20 :	Côte :	CTBA	CBA	CA	CMA	CNA

Sceau de l'établissement	Visa, nom et commentaire de l'enseignant :	Visa et nom du parent ou tuteur :

EPREUVE THEORIQUE D'INFORMATIQUE

PARTIE I : DECOUVERTE D'UN ENVIRONNEMENT D'IA 5PTS

A. Pour chaque question, entourer la bonne réponse. **(0.5pt x 5 = 2.5pts)**

1. **L'Intelligence Artificielle est capable de :**
   a) Remplacer totalement la réflexion humaine dans tous les domaines
   b) Imiter certaines capacités humaines comme apprendre, reconnaître ou décider
   c) Fonctionner uniquement sans électricité
2. **Le type d'IA que nous utilisons aujourd'hui dans nos téléphones et ordinateurs est :**
   a) L'IA générale
   b) La Super IA
   c) L'IA étroite
3. **Une calculatrice simple qui affiche toujours le même résultat pour la même opération :**
   a) Utilise une IA générale
   b) N'utilise pas l'IA
   c) Utilise une Super IA
4. **Copier une réponse d'un chatbot et la présenter comme son propre devoir, sans vérification constitue :**
   a) Une bonne pratique recommandée
   b) Un plagiat
   c) Un exemple de bon prompt
5. **Un « bon prompt » doit surtout être :**
   a) Le plus court possible, même vague
   b) Clair, précis et contextualisé
   c) Rédigé uniquement en langue étrangère

B. Répondre par **vrai** ou **faux** aux affirmations suivantes : **(0.5pt x 5 = 2.5pts)**

sujetexa.com

1. L'IA générale existe déjà et fonctionne dans nos téléphones. ……..
2. Une IA peut parfois donner des informations fausses (hallucination). …….
3. L'utilisation responsable de l'IA à l'école interdit toute vérification des réponses obtenues. ……
4. Le prompt influence directement la qualité de la réponse donnée par un chatbot. ……..…..
5. L'IA n'est utile que dans le domaine des jeux vidéo. ……..

PARTIE II : DECOUVERTE DU MATERIEL ET DES LOGICIELS 15PTS

Exercice 1 : Domaines d'utilisation des microordinateurs 3PTS

Mouné est allée au lieu de service de son oncle ingénieur en génie civil. Il constate que ce dernier utilise un microordinateur pour dessiner les plans des maisons. A l'aide de ce texte et de ses connaissances, répondre aux questions ci-dessous :

1. Identifier le domaine dans lequel l'oncle de Mouné exerce. **(0.75pt)**

……

2. Identifier dans le texte le rôle du microordinateur dans le domaine de l'oncle de Mouné. **(0.75pt)**

……

3. Citer deux (02) autres domaines d'utilisation des microordinateurs. **(0.75pt x 2 = 1.5pt)**

……

……

Exercice 2 : Classification et rôle des composants de base d'un microordinateur 7PTS

Sobadjo, une caissière qui vient de commencer à travailler dans une quincaillerie est confrontée à l'utilisation d'un microordinateur pour la première fois. N'étant pas familiarisée avec son fonctionnement elle a pris des photos de quelques composants matériels afin de vous les présenter.

Observez attentivement ces images **A**, **B**, **C**, **D** et **E** ci-dessous et à l'aide de vos connaissances et répondre aux questions suivantes :

A_____ B_____ C_____ D_____ E_____







1. Identifier par leur nom (que tu écriras au-dessus de l'image) chacun des composants **A**, **B**, **C**, **D** et **E** en complétant avec les mots suivants : **imprimante**, **haut-parleurs**, **souris**, **écran**, **clavier**). (**0.5pt x 5 = 2.5pts**)
2. Classer les composants **A**, **B**, **C**, **D** et **E** selon leur type en complétant avec les mots suivants : **entrée**, **sortie** et **entrée/sorties**. (**0.5pt x 4 = 2pts**)

Composants	A	B	C	D	E
Types de composants			**sortie**		

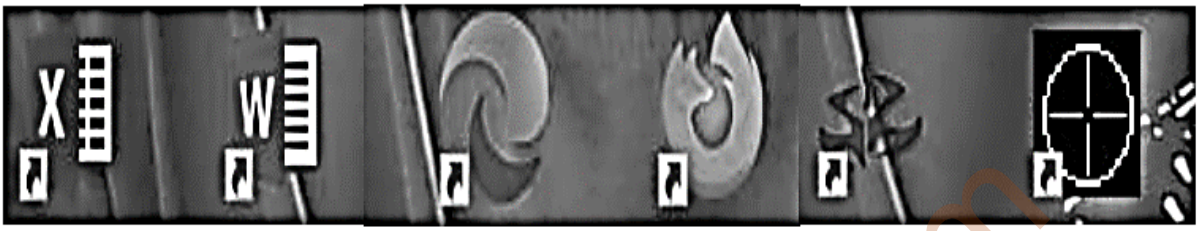
sujetexa.com

Relier chaque composant à son rôle dans le tableau ci-contre. **(0.5pt x 5 = 2.5pts)**

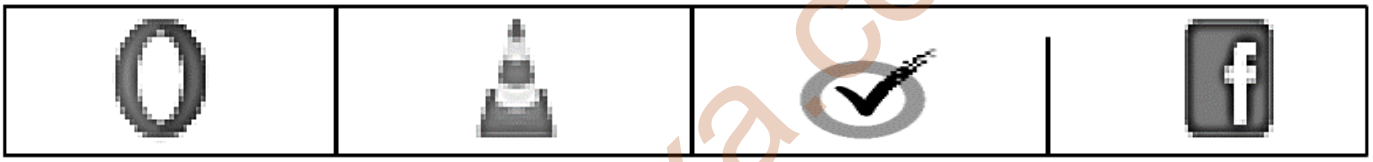
Composants	Rôles
A	Diffuser le son
B	Choisir un élément graphique à l'écran
C	Imprimer les documents sur du support physique
D	Saisir les données
E	Afficher les informations

<u>Exercice 3 :</u> découverte des logiciels d'application **5pts**

Sur le bureau de l'ordinateur de votre père, il observe les icônes ci-dessous en image sur son bureau :



1 2 3 4 5 6



7 8 **10** 9

A l'aide de vos connaissances en informatique, répondez aux questions suivantes :

1- Identifier chacune des images ci-dessus par leur nom en utilisant les expressions suivantes : **VLC Player**, **Edge**, **Desert Storm**, **Excel**, **Facebook**, **Opéra, Mozilla Firefox**, **Norton**, **Word**, **Hitman**. **(0.25pt x 10 = 2.5pts)**

1= ……	6= ……
2= ……	7= ……
3= ……	8= ……
4= ……	9= ……
5= ……	10= ……..……..

2- Compléter le tableau ci-dessous avec les expressions de la question précédente par catégorie. **(0.25pt x 10 = 2.5pts)**

Antivirus	Navigateurs	Tableur	Réseau Social	Ludiciel	Texteur	Multimédia

sujetexa.com