



## Le parcours numérique ? C'est quoi ?

« **Parcours** » parce c'est un choix qui se fait en classe 5<sup>e</sup> et qui vous amènera progressivement jusqu'à la 3<sup>ème</sup>, comme sur un chemin. « **Numérique** » parce que c'est l'informatique qui nous intéresse et plus généralement tout son environnement : ordinateurs, tablettes, imprimantes, imprimante 3D, web radio, communications, protection des données personnelles, réseaux sociaux, logiciels de retouche d'image, logiciels de montages vidéos, jeux, musique, vidéo, photographie ... Le parcours numérique peut donc un peu se voir comme un chemin qui mène vers la maîtrise du numérique.



## Le parcours numérique, pourquoi ?

Le numérique a envahi le quotidien de nos élèves : réseaux sociaux, vidéos, ENT (espace numérique de travail) et Pronote, photographies, plateformes de diffusions (film, musiques...)... Curieusement, depuis quelques années, nous constatons qu'un grand nombre d'entre eux a pourtant de plus en plus de difficultés à se repérer sur un PC et à en comprendre le fonctionnement. S'ils sont à l'aise avec les outils de consultations (tablettes, smartphones) et certains outils de création « magiques » (filtres, applications ...), ils en méconnaissent de plus en plus les mécanismes fins. Le parcours numérique donc est l'occasion, parallèlement aux différentes disciplines, de leur permettre d'approfondir leurs compétences dans le domaine de l'informatique, par une approche diversifiée, combinant l'ordinateur et la tablette. Le collège La Chaussonnière est doté de deux salles multimédias, d'un web studio en plein développement et d'une cinquantaine d'Ipads ! Un véritable atout pour les élèves !

## Le parcours numérique, comment ça s'organise ?



5<sup>ème</sup>

4<sup>ème</sup>

3<sup>ème</sup>

1h00

2h00

2h00

3 projets dans l'année  
1 professeur par projet

3 projets dans l'année  
2 professeurs par projet

3 projets dans l'année  
2 professeurs par projet

Pas de travail supplémentaire à la maison



## 20 élèves maximum par niveaux

choisis en fonction de leur capacité à :

- s'impliquer, s'engager dans un projet de groupe
- faire preuve de sérieux
- travailler de manière autonome



## Exemples de projets trimestriels



**Stop-motion  
Image et  
persistance rétinienne 4e**  
Sciences physiques et  
Arts plastiques

**Éducation aux médias  
Info Chauss' en 4e**  
Arts plastiques et Documentation  
**(travail sur les fausses informations  
et la manipulation de l'image)**

**Art-architecture en 3e**  
Arts plastiques et Technologie  
**(Création 3D d'un musée virtuel  
et d'une exposition)**

**L'image numérique**  
5e  
Arts plastiques

**Création de vidéos  
de vulgarisation  
scientifique en 3e**  
Sciences physiques  
et Documentation

**Créations infinies**  
4e  
Mathématiques et  
Arts plastiques

**Design 3D en 3e**  
Technologie  
et Arts plastiques

**Sensibilisation à l'identité  
numérique et  
à la protection  
des données personnelles**  
Documentation 5e

**Création de jeux**  
Mathématiques et  
Sciences-physiques

**Présentation du collège  
préparation  
portes ouvertes  
- 4e**  
Documentation et  
Arts plastiques

**"La Chauss' augmentée"**  
4è - création de parcours  
en réalité augmentée  
Arts plastiques  
et Technologie

**De la recherche scientifique  
à la création artistique**  
Numérique - 4e  
Sciences physiques et  
Arts plastiques

**Histoire à multiples choix**  
3ème  
Arts plastiques et  
Sciences physiques

**Montages vidéo de voyages  
Espagne - Angleterre - 3e**  
Documentation et Arts plastiques