



Le parcours numérique ? C'est quoi ?

« **Parcours** » parce c'est un choix qui se fait en classe 5^e et qui vous amènera progressivement jusqu'à la 3^{ème}, 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^{ème}

1h00

3 projets dans l'année
1 professeur par projet

4^{ème}

2h00

3 projets dans l'année
2 professeurs par projet

3^{ème}

2h00

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