



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



Combien d'élèves par niveau ?

20 élèves par niveau, 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



Design 3D en 3e
Technologie
et Arts plastiques

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

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

L'image numérique
5e
Arts plastiques

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

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

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

Création de jeux
Mathématiques et
Sciences-physiques

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

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

**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

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

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