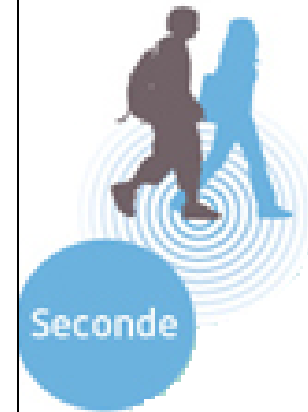




Information Collèges  
Agglomération mancelle



# Informatique et Création Numérique

# Les objectifs de l'enseignement d'exploration *Informatique et Création Numérique*

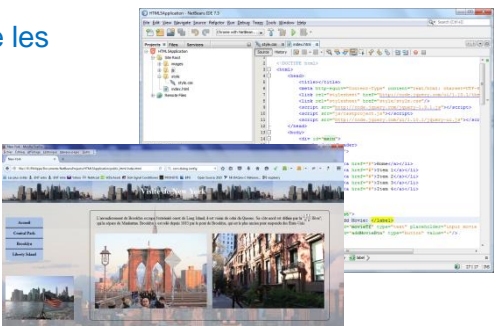
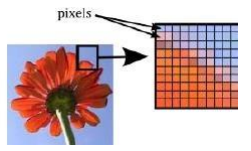
L'objectif principal de l'enseignement d'exploration *Informatique et Création Numérique* est de faire découvrir aux jeunes les différents aspects de l'informatique dans leurs pratiques quotidiennes.

Il va permettre d'apporter des connaissances et des modes de raisonnement du domaine de l'informatique. Il doit amener les élèves à un premier niveau d'analyse critique des enjeux du numérique.

# Thèmes pouvant être abordés dans l'enseignement *Informatique et Création Numérique*

**Site internet** : concevoir, comprendre les enjeux de la publication d'information.

**Image numérique** : réaliser et traiter.



**Robotique** : programmer, s'interroger sur le rôle de la robotique dans les activités humaines.

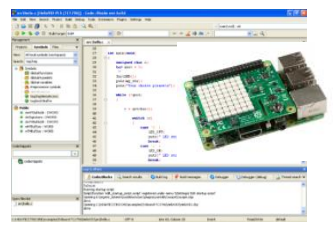
**Domotique** : automatiser, gérer l'habitat en respectant les



**Sécurité informatique** : protéger ses données, comprendre et respecter les droits des utilisateurs et des auteurs.



**Programmation** : réaliser des applications.



# À qui cet enseignement s'adresse ?

Vous êtes intéressé par les domaines de l'**informatique**.

Vous êtes curieux, logique, rigoureux, vous aimez résoudre des problèmes. Vous voulez découvrir et comprendre un domaine en perpétuelle évolution.

Alors cet enseignement s'adresse à vous, il va vous permettre :

- de vous initier à la conception d'applications informatiques,
- le monde des réseaux informatiques,
- de mettre en application votre créativité,
- de vous ouvrir sur un domaine scientifique et technique porteur d'emploi,
- d'avoir une perception ludique des enjeux liés au développement du numérique dans la société,
- de mesurer vos affinités pour l'informatique.

# Les méthodes mises en jeu

Cet enseignement d'exploration se déroule lors de séances **1h30** par semaine, en **effectif réduit**.

À partir de thématiques proposées par le professeur, les élèves mettent en les solutions techniques appropriées, seuls ou en équipes. Les apports méthodologiques sont donnés au fur et à mesure des besoins.

Les différents thèmes sont abordés sous forme de petits projets. Les élèves sont amenés à :

- analyser le problème posé,
- rechercher une solution,
- configurer les services et les équipements,
- programmer dans le langage étudié,
- valider le résultat et proposer des améliorations éventuelles.
- s'interroger sur les enjeux : société, droit, éthique...