

RENTREE 2016 : NOUVEAU A CABANIS

En Seconde ; ouverture de l'enseignement d'exploration : Informatique et Création Numérique (ICN)

Pour quels élèves ?

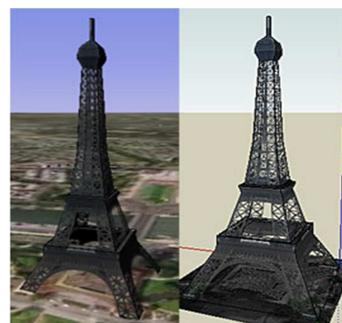
L'enseignement d'exploration "*Informatique et Création Numérique*" s'adresse à tous les élèves de 2nde du lycée Cabanis, quels que soient leurs connaissances en informatique et leur projet d'orientation en 1^{ère}.

Quel programme ?

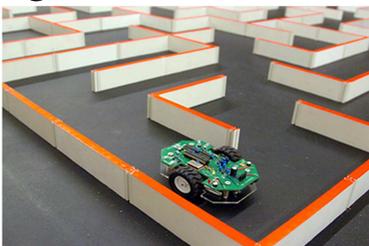
L'enseignement d'exploration « Informatique et création numérique » a le double objectif d'apporter aux élèves de seconde des connaissances et modes de raisonnement du domaine de la science informatique et de les amener à un premier niveau d'analyse critique des enjeux du numérique.

A l'issue de cet enseignement les élèves devraient avoir acquis et construit des repères sur :

- Une première approche de l'informatique, en tant que science du traitement automatisé de l'information : ses fondements, ses concepts, ses langages, ses dispositifs et ses productions ;
- la place de l'informatique et des applications du numérique dans la société, les enjeux que porte l'informatisation dans l'accès aux connaissances et à la culture, dans l'innovation et la création.



Quelles méthodes d'apprentissage ?



Ces thèmes seront abordés par des activités pratiques, menées en groupe par les élèves, qui permettront d'utiliser différents outils : logiciels de création 3D, éditeur de texte, navigateur web, logiciels de retouches d'images, de programmation ...

Les trois projets que les élèves seront amenés à réaliser au Lycée Cabanis sont :

- **Création d'un modèle 3D** numérique d'un bâtiment et insertion dans un monde virtuel.
- **Création d'un Robot** : conception numérique, construction et programmation pour contrôler ses mouvements dans le monde réel afin d'être capable de sortir d'un labyrinthe, par exemple.
- **Création artistique numérique** : création et contrôle d'un système numérique capable de créer ou de reproduire des images ou volumes numériques dans le monde réel, sous forme de dessins ou de sculptures, éventuellement animées.

Quelles modalités pratiques ?

Les trois projets du lycée Cabanis seront abordés au rythme de 2 heures hebdomadaires pendant 9 semaines chacun. L'ensemble de cet enseignement représente un volume horaire annualisé de 42 heures sur 27 semaines comme tous les autres enseignements d'exploration du lycée.

Et après cet enseignement ?

Comme pour tous les enseignements d'exploration, le choix d'*ICN* (*Informatique et Création Numérique*) n'est pas déterminant. Les élèves qui l'auront suivi en 2nde pourront opter pour n'importe quelle série de bac en 1^{ère}. En revanche, il peut aider à affiner son orientation.

