



## INFORMATIQUE et CREATION NUMERIQUE

### Objectifs

- L'enseignement d'exploration "informatique et création numérique" s'adresse à **tous les élèves** de 2nde, quels que soient leurs connaissances en informatique et leur projet d'orientation en 1<sup>ère</sup>.
- L'objectif de l'ICN : faire découvrir aux élèves la **science informatique** qui se cache derrière leurs pratiques numériques quotidiennes.
- Cet enseignement est abordé uniquement à travers des **activités pratiques** et la réalisation d'une création numérique en mode projet.

### Thèmes abordés

La mise en œuvre du programme est organisée en « modules ». Chaque module s'inscrit dans un champ d'application de l'informatique :

- Les technologies du Web
- La création artistique numérique
- La robotique ...



Un module amène progressivement les élèves à l'élaboration d'un projet réalisé en groupe.



### Exemples d'activités

- Création d'un site web.
- Création d'une application sur tablette numérique.
- Programmer un robot pour sortir d'un labyrinthe.
- Réalité Augmentée.

