



Plan de cours 2024-2025

Profil numérique et créatif

Secondaire 1 et 2

Marie-Andrée Plante et Dany Poulin

TEMPS D'ENSEIGNEMENT

4 périodes par cycle

MATÉRIEL DE BASE

- *Chromebook*
- *Duo-tang*
- *Feuilles mobiles*

COMPÉTENCES

Le cours de projet créatif offert à notre école vise à doter les élèves de compétences variées et essentielles pour leur avenir.

À travers la réalisation de divers projets, les élèves exploreront des outils modernes tels que l'imprimante 3D, la découpe vinyle, et la fraiseuse numérique, tout en s'initiant à la programmation et à la robotique. Ils apprendront également à s'adapter aux évolutions constantes du paysage numérique en se familiarisant avec les dernières technologies et tendances.

En plus de stimuler leur créativité, ce cours leur permettra de développer leur autonomie, de communiquer efficacement, de collaborer avec les autres, de résoudre des problèmes et de renforcer leur esprit critique.

L'apprentissage des machines-outils sera également mis en pratique pour renforcer leurs compétences techniques. De plus, des invités les guideront sur les étapes du cycle de conception et les défis associés. Au final, ces projets sont conçus pour préparer les élèves à la réalisation d'un projet d'entrepreneuriat, leur permettant ainsi de se projeter dans un avenir innovant et créatif.

Compétences	Description
Créativité	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginer de nouvelles idées et innover pour trouver des solutions à des problèmes. Utiliser sa créativité pour la conception de projets.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler efficacement en équipe en partageant les responsabilités et en collaborant
Communication	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer clairement et efficacement dans divers contextes et avec différents médiums. • Présenter ses idées de manière convaincante tout en écoutant respectueusement celles des autres. • Réaliser des schémas clairs et précis.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser ses fichiers de manière structurée. • Apporter son matériel en classe • Maintenir un environnement propre, rangé et sécuritaire. • Planifier efficacement son travail et la remise des projets.
Pensée critique	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluer l'information avant de la présenter. • Proposer des améliorations à un processus ou un projet.
Caractère	<ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve de persévérance face aux défis. • Développer son autonomie en utilisant des tutoriels et des ressources numériques. • Prendre des initiatives dans ses projets en se fixant des objectifs et en gérant son temps efficacement.

MÉTHODOLOGIE

La pédagogie par projet, les conférences thématiques, le travail individuel ou en équipe seront utilisés comme procédés pédagogiques. Pour la communication et le dépôt de certains devoirs, la plateforme Teams sera également utilisée.

RÉCUPÉRATION ET TRAVAUX RECOMMANDÉS (DEVOIRS)

Bien que ce cours ne comporte pas de périodes de récupération ni de devoirs traditionnels, les élèves devront investir du temps en dehors des heures de cours pour terminer certains projets. Cet engagement pourrait nécessiter du travail pendant les pauses du midi. Si un élève s'absente, il doit se renseigner auprès d'un camarade de classe ou écrire à l'enseignant sur Teams. Le Krëolab (local 116) sera ouvert environ une fois par semaine à partir de 12h10, et les élèves pourront s'y rendre pour terminer un projet.

OBJECTIFS GLOBAUX ET SPÉCIFIQUES

Le programme de PNC mise sur la participation active des élèves, qui sont appelés à faire preuve d'initiative, de créativité et d'autonomie, d'esprit critique et de rigueur. Ces compétences se développeront à travers des situations d'apprentissage et d'évaluation abordant diverses thématiques ou problématiques, permettant de s'ouvrir sur le monde. Voici les objectifs qui seront travaillés au cours de l'année.

Objectifs	Description
Recherche	<ul style="list-style-type: none">• Générer des idées et des solutions pour répondre à un besoin ou à une problématique.• Cibler les besoins et les attentes des utilisateurs de notre produit.• Analyser des produits existants pour s'inspirer.
Planification et élaboration	<ul style="list-style-type: none">• Définir les critères de réussite pour évaluer le produit.• Justifier les choix effectués selon les critères établis.• Créer des croquis et des schémas clairs et précis.• Élaborer un calendrier de conception et le réajuster.
Développement (compétences techniques)	<ul style="list-style-type: none">• Acquérir des compétences techniques en utilisant des outils et de nouvelles technologies.• Utiliser des outils de façon appropriée, sécuritaire et autonome.• Réaliser une conception avec une esthétique appropriée.
Évaluation	<ul style="list-style-type: none">• Évaluer le produit selon les critères de réussite établis.• Planifier des ajustements ou des améliorations basés sur l'évaluation.

ÉVALUATION

Étape	1	2	3
Pondération de l'étape dans le résultat final	20%	20%	60%

L'évaluation des élèves sera basée sur certaines compétences et certains objectifs d'apprentissage qui seront ciblés selon les projets vécus et le moment de l'année.

N'hésitez pas à nous contacter pour toute information supplémentaire.

Marie-Andrée Plante
marie-andree.plante@cssbe.gouv.qc.ca
418-228-5541 poste 5251

Dany Poulin
dany.r.poulin@cssbe.gouv.qc.ca
418-228-5541 poste 5251