



Plan de cours 2026-2027

Profil numérique et créatif

Secondaire 3

Mélanie Guenette

TEMPS D'ENSEIGNEMENT

4 périodes par cycle

MATÉRIEL DE BASE

- Chromebook
- Cartable 1 ½ pouce
- Feuilles mobiles

COMPÉTENCES

Le cours de projet créatif de troisième secondaire se veut une continuité de ce qui a été vécu par les élèves lors de leur première et deuxième année dans ce profil. C'est-à-dire l'utilisation des machines-outils, des imprimantes 3D, des découpes vinyle, des logiciels de montages graphique ainsi que ceux de montage vidéo.

Pour démontrer les compétences acquises lors des années précédentes, les élèves auront à réaliser un projet entrepreneurial. De la création d'un logo à la vente de leur produit les élèves développeront diverses compétences qui sont :

Compétences	Description
Créativité	• Imaginer de nouvelles idées et innover pour trouver des solutions à des problèmes. Utiliser sa créativité pour la conception de projets.
Collaboration	• Travailler efficacement en équipe en partageant les responsabilités et en collaborant
Communication	• 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	• 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	• Évaluer l'information avant de la présenter. • Proposer des améliorations à un processus ou un projet.
Caractère	• 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.

En plus du côté entrepreneurial, les élèves seront amenés à réaliser des projets qui auront un écho au sein de la communauté.

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)

La récupération a lieu les jours 2, 6 et 7 de 12h10 à 12h40

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	• 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	• 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)	• 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	• 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%