

## Éducation par et au numérique

Touchant de nombreux aspects de la connaissance, de la culture, de l'économie, de la politique, de la citoyenneté et des relations sociales, une éducation numérique nécessite une approche diversifiée : tantôt disciplinaire tantôt transversale impliquant toutes les disciplines. La culture numérique est le produit d'un ensemble de compétences toutes reliées entre elles. Elle doit offrir aux élèves la compréhension et l'évaluation des multiples pans de la société numérique, de manière à maîtriser ses effets. Dans le PEc de l'ECG, l'intégration de la science informatique et de la culture numérique est mise en œuvre à plusieurs niveaux et sous différentes formes.

### *Dans les disciplines communes :*

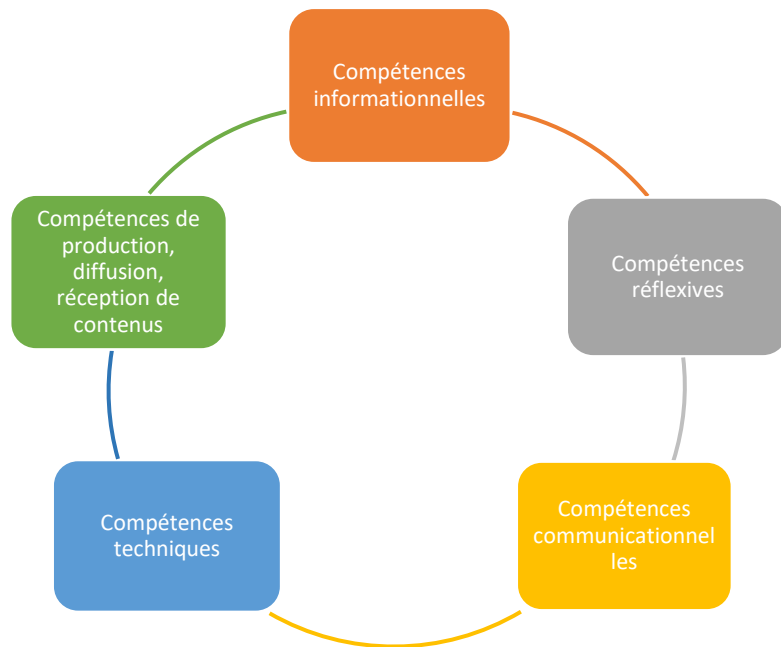
1. un nouveau cours d'informatique et culture numérique en discipline commune, de deux périodes en 1<sup>re</sup> année et en 2<sup>e</sup> année. Les domaines d'apprentissage étudiés portent sur les notions de base concernant la représentation (informations et données), l'organisation (réseaux et bases de données), le travail collaboratif et le traitement automatique des données (algorithmique et programmation).
2. des contenus propres à la culture numérique, liés notamment à la prévention, intégrés dans les disciplines suivantes: société et économie (citoyen numérique), français (travail collaboratif), philosophie (éthique), droit (protection des données).

### *Dans les options spécifiques préprofessionnelles (OSP) :*

1. des disciplines constituant des apports techniques, scientifiques, analytiques et critiques sur l'usage et les effets de la numérisation de la matière étudiée ; dans les OSP :
  - arts et design: communication visuelle, dessin-graphisme, art contemporain, atelier arts et design
  - musique: musique assistée par ordinateur (MAO), culture musicale et numérique (production musicale)
  - communication-Information: numérique et société, multimédias, économie et marketing, sociologie des médias
2. des contenus de la culture numérique intégrés dans les programmes disciplinaires des OSP :
  - travail social: sociologie, histoire-économie-société, droit, histoire, géographie, économie politique
  - pédagogie: sociologie, histoire, géographie
  - santé: biologie - chimie

### *Dans toutes les disciplines :*

- la culture numérique figure sous forme de compétence transversale reliée à chaque domaine d'apprentissage. Ces compétences liées à la culture numérique correspondent à celles du référentiel élaboré en commun par l'EO et l'ESII, qui les classe en cinq catégories, étudiées dès l'école primaire, reprises ensuite à l'EO, puis développées à l'ESII, dans toutes ses filières.



- les compétences informationnelles conduisant l'élève à identifier et à manier des informations fiables et pertinentes, de manière à construire son savoir de manière autonome ;
- les compétences techniques et technologiques offrant à l'élève une compréhension fine de son environnement technologique et connecté ainsi que la possibilité de s'y déployer de façon maîtrisée ;
- les compétences réflexives au service d'une évaluation critique, informée et responsable de l'impact sociétal des technologies numériques :
- les compétences dans la production, la diffusion et la réception de contenus adaptées aux environnements numériques ;
- les compétences communicationnelles et collaboratives pour interagir de manière efficace et harmonieuse avec ses pairs et ses enseignant-e-s.

Dans le présent plan d'études, chaque discipline a détaillé les apports, les croisements, les articulations avec la culture numérique transversale, impliquant une ou plusieurs des compétences, déclinées dans de multiples formes parfois renommées.

Par ailleurs, toutes les disciplines développent l'utilisation d'outils numériques, lorsqu'ils apportent une plus-value dans l'approche pédagogique. et pratiquent des recherches de documents (textes, sons, images, vidéos, etc.) sur Internet. Elles permettent de travailler les usages suivants en vue d'une maîtrise progressive des/de la/d' :

- programmes d'apprentissage informatisés et des plateformes en ligne ;
- applications spécifiques à la discipline mises à disposition sur l'internet ;
- supports de cours numérisés ;
- mise en page de textes et d'images à l'aide de logiciels sur différents supports numériques en vue d'une présentation orale en classe (diaporama, petite vidéo, etc.) ;
- un éventail de médias (textes, images, graphiques, sons, vidéos) pour réaliser un travail écrit ou une présentation orale ;
- outils informatiques mis à disposition par l'établissement pour s'enregistrer, écouter, s'écouter et dialoguer.