

Informatique et Sciences du Numérique

Olivier Ruatta

Université de Limoges
Campus Virtuel CvTIC

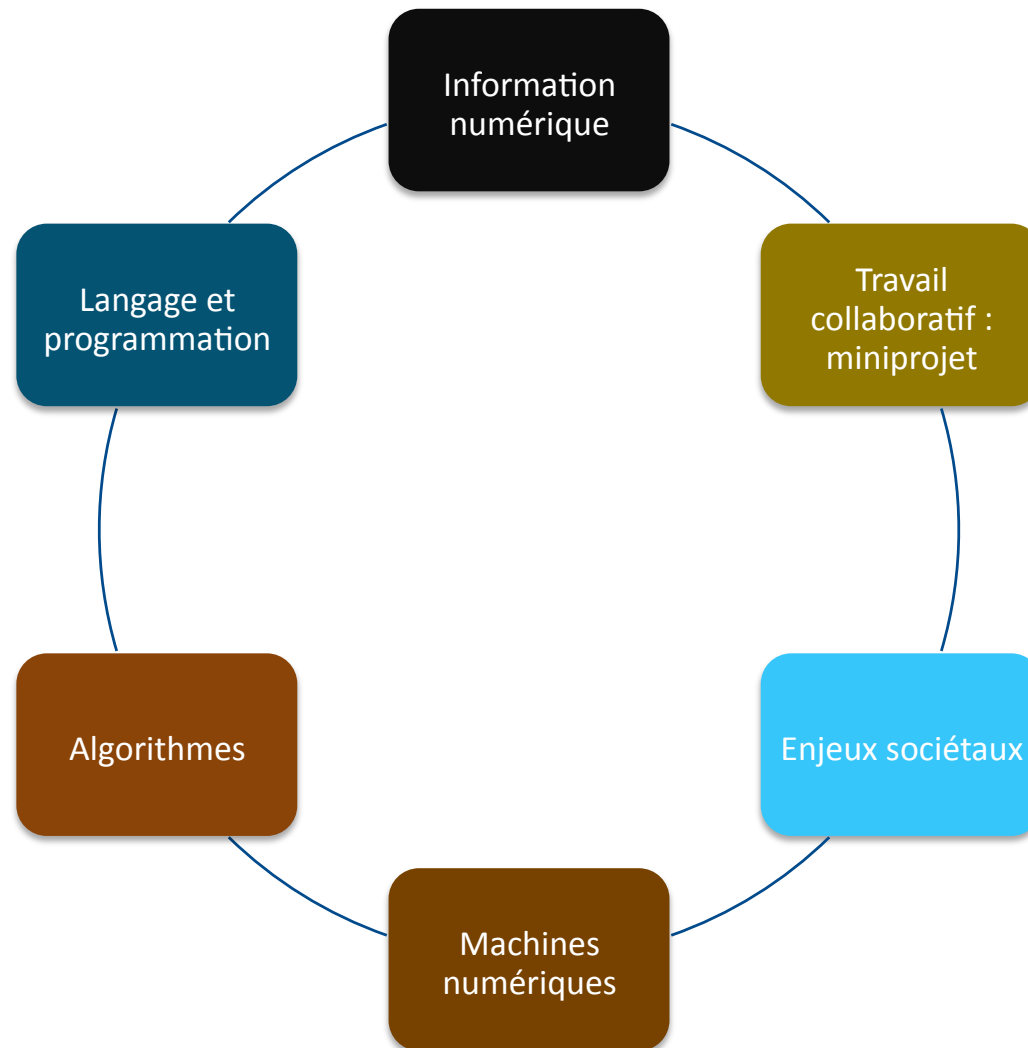
Pour qui, pour quoi, comment ?

- ✓ Elèves de terminale Scientifique (série S)
- ✓ Former à l'esprit scientifique dans les domaines du numérique
- ✓ Option : 2 heures par semaine avec coefficient 2 au BAC
- ✓ Innovation pédagogique pour développer de nouvelles compétences transverses

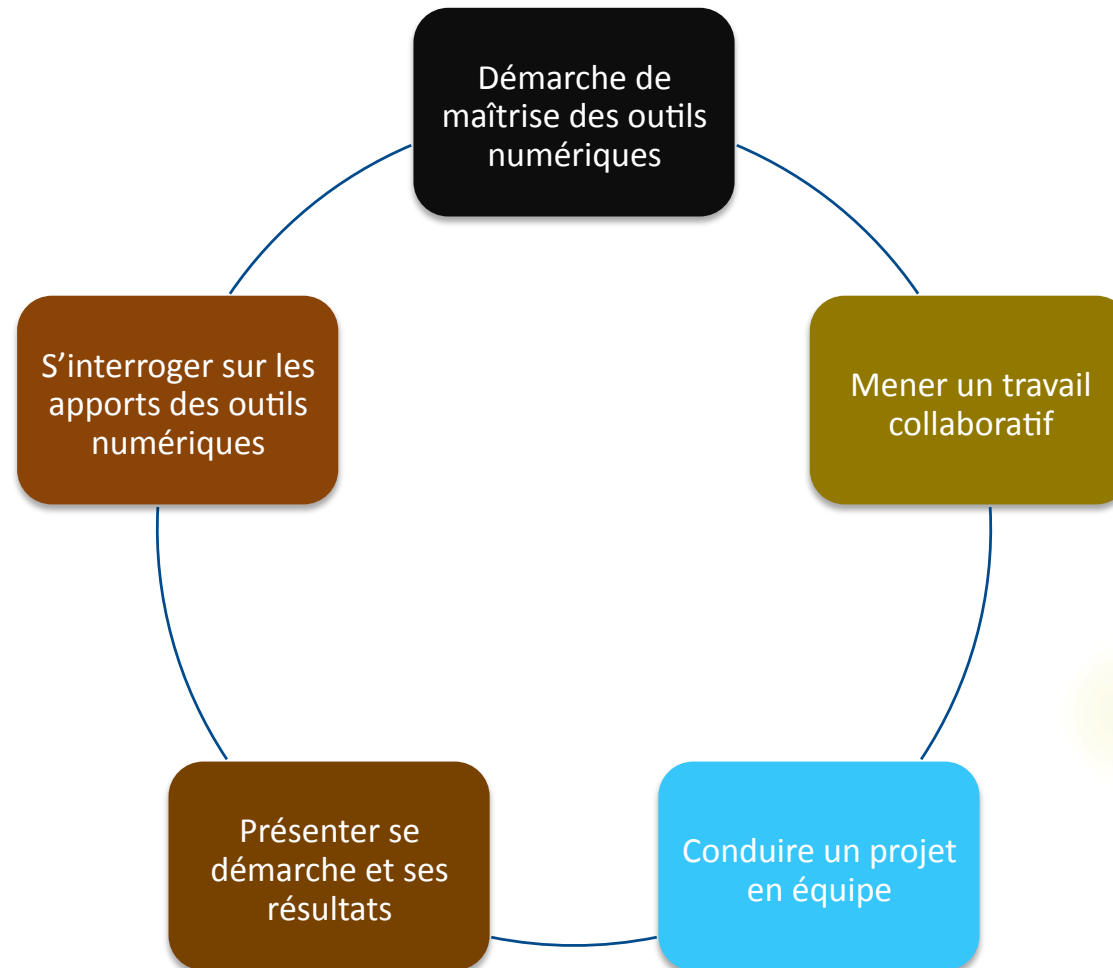
Objectifs de cet enseignement

- ✓ Développer des compétences de base en informatique
- ✓ Donner le goût des sciences du numérique avec une pédagogie adaptée : projet, conférences ...
- ✓ Développer la rigueur en introduisant la programmation
- ✓ S'interroger sur les enjeux sociétaux de sciences du numérique : sécurité, sureté ...

Thématiques abordées



Compétences transverses à développer



Modalités d'enseignement

- ✓ Rythme : 2 heures par semaine
- ✓ Objectif : développer un projet numérique en groupe comportant toutes les facettes d'un tel projet
- ✓ Evaluation lors du bac : épreuve orale sur le projet réaliser
- ✓ Coefficient au bac : coefficient 2 (option)

Conclusion

- ✓ Introduction à minima mais dans de bonnes conditions de l'ISN
- ✓ Extension souhaitable à tout le cycle depuis la seconde au-delà de l'algorithmique traitée en maths en seconde
- ✓ Meilleure intégration pluridisciplinaire (liens avec mes autres domaines pour les enjeux sociétaux par exemple)