



S'initier à l'enseignement en Sciences Numériques et Technologie

publié le 09/09/2019

Descriptif :

Présentation d'un MOOC visant à fournir des prérequis et des premières ressources pour démarrer des activités en SNT avec les lycéens en lien avec les 7 thématiques du programme

Sommaire :

- Objectifs de la plateforme
- Les contenus
- Licence
- En savoir plus...

Dans le cadre de la réforme du lycée, l'enseignement des fondements de l'informatique est mis en place sous la forme, dès la classe de Seconde générale et technologique, d'un cours en **Sciences Numériques et Technologie (SNT)** ouvert à toutes et à tous.

● Objectifs de la plateforme

Le dispositif de soutien de formation pour cet enseignement proposé sur la [plateforme FUN](#)

[↗](#) a 3 objectifs principaux :

- **offrir des explications scientifiques** pour commencer à maîtriser les connaissances des bases de l'informatique,
- **partager des vidéos de culture numérique** pour maîtriser les différents sujets proposés aux élèves,
- **faire le lien avec l'écosystème et les infrastructures informationnels** (données, photographie numérique, objets connectés, réseaux sociaux...), **s'appropriier la technologie** pour s'initier à la programmation et **créer ses propres objets numériques**.



● Les contenus

En termes de contenus, le MOOC aborde une multiplicité de thématiques. Au niveau de la science informatique sont étudiés les fondements, le codage binaire, l'algorithmique, la programmation, l'architecture des ordinateurs et des réseaux ; en matière numérique, il s'agit d'aborder le numérique comme culture et ses impacts dans le réel, les données et leurs traitements, la photographie numérique, le Web et son information, Internet et les réseaux, les réseaux sociaux, l'informatique embarquée et les objets connectés, la localisation, la cartographie et la mobilité. Enfin au plan de la technologie en tant que telle, le cours s'intéresse à la prise en main des outils de création numérique ; il initie et forme les participants à la programmation en Python.

● Licence

Pour rappel, les ressources du cours sont diffusées sous **Licence Creative Commons BY-NC-ND** : l'utilisateur doit donc mentionner le nom de l'auteur et peut exploiter l'œuvre sauf dans un contexte commercial ; il ne peut apporter de modifications à l'œuvre originale. Les contenus produits par les participants sont également, sauf mention contraire, sous Licence Creative Commons BY-NC-ND. L'ensemble constitue une œuvre collective développée par le **Learning Lab Inria**, avec le soutien du **Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse**, en partenariat avec le projet

Class'Code.

● En savoir plus...

- MOOC SNT : [Sciences Numériques et Technologie](#) ↗
- MOOC ICN (remplacé par SNT) : [Informatique et création numérique](#) ↗
- MOOC : [Protection de la vie privée dans le monde numérique](#) ↗
- Projet Class'Code : <https://pixees.fr/classcode-v2> ↗
- Université de Nantes : [Chaîne You Tube](#) ↗
- Programme SNT : [Seconde générale et technologique](#) ↗
- Programme Enseignement numérique et sciences informatiques (NSI) : [Première générale](#) ↗
- Programmes et ressources SNT Bac 2021 : [éduscol](#) ↗



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.