

Les compétences associées

Elles sont associées au collège

- au socle commun de connaissances et de compétences,
- au lycée GT, aux curriculums de la filière générale,
- au LP à ceux des domaines professionnels concernés, mais à ceux aussi des matières générales à l'instar du LGT.

Au collège, le socle & les parcours

Source : <https://eduscol.education.fr/676/les-parcours-educatifs-l-ecole-au-college-et-au-lycee>

Domaine 1, les langages pour penser et communiquer

Coopération et réalisation de projets ; ce domaine permet l'accès à d'autres savoirs et à une culture rendant possible l'exercice de l'esprit critique ; il implique la maîtrise de codes, de règles, de systèmes de signes et de représentations. Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression et de travail et qui sont utilisées dans tous les champs du savoir et dans la plupart des activités. Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit, une langue étrangère - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps - Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment.

Domaine 2, les méthodes et outils pour apprendre

L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, Il fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus. Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs. Outils numériques pour échanger et communiquer : l'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur. L'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse.

Domaine 3, la formation de la personne et du citoyen

Réflexion et discernement: l'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes. Il fonde et défend ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation. Il comprend les choix moraux que chacun fait dans sa vie ; il peut discuter de ces

choix ainsi que de quelques grands problèmes éthiques liés notamment aux évolutions sociales, scientifiques ou techniques. Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative : l'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui. Il respecte les engagements pris envers lui-même et envers les autres. .../... Il comprend en outre l'importance de s'impliquer dans la vie scolaire (actions et projets collectifs, instances) .../... L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action ; il prépare ainsi son orientation future et sa vie d'adulte.

Domaine 4, les systèmes naturels et les systèmes techniques

Conception, création, réalisation : L'élève imagine, conçoit et fabrique des objets et des systèmes techniques. Il met en œuvre observation, imagination, créativité, sens de l'esthétique et de la qualité, talent et habileté manuels, sens pratique, et sollicite les savoirs et compétences scientifiques, technologiques et artistiques pertinents.

Domaine 5, les représentations du monde et l'activité humaine

Invention, élaboration, production : l'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. .../... Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

Outil folios

→ <https://folios.onisep.fr/> → Une application numérique au service des parcours éducatifs au collège et au lycée

Les parcours

Le parcours citoyen de l'élève	Le parcours citoyen
Le parcours santé	Le parcours santé
Le parcours d'éducation artistique et culturelle	Le parcours d'éducation artistique & culturelle
Le parcours Avenir	Le parcours Avenir

Au lycée, les référentiels disciplinaires & aussi les parcours

From: <https://wiki.jmq.fr/> - Web radio - Web TV

Permanent link: <https://wiki.jmq.fr/doku.php/innovation:studio:usages?rev=1704448706>

Last update: 2024/01/05 10:58

