

Projet numérique

Objectif : exploiter les outils numériques et l'IA à travers des projets interdisciplinaires.

1 heure par semaine sera consacrée à des projets de leur choix (scientifiques, littéraires, linguistiques, historiques ou numériques, comme le développement d'applications, de jeux ou de projets autour de l'IA).

Exemples de projets :

- Création d'images, textes ou vidéos avec l'IA.
- Sensibilisation à la citoyenneté numérique et vérification d'informations.
- Présentation ou vulgarisation scientifique.
- Exposition virtuelle, jeu ou escape game numérique.
- Comparaison et analyse d'IA (texte ou image).

Infos supplémentaires sur un site en ligne de présentation de la classe numérique : <https://classenumerique.savanturiers.fr/> entrez le code : remisaint

BONUS : En fonction des possibilités pendant l'année, des sorties dans le cadre scolaire seront prévues : Exploration MAO, Intervention d'un chercheur en IA, Sparkoh,...

