

PLANIFICATION GLOBALE

1. **Discipline** : Multimédia

2. **Niveau** : 1^{re} sec. 2^e sec. 3^e sec. 4^e sec. 5^e sec. CPF 003

3. **Code-cours** : 111 - 554

4. **Secteur** : Régulier : DÉFI : CPF : 003 1 2 3

5. **Compétences ou volets** :

Libellés Référence : Cadre d'évaluation	Pondérations %	Consignations de résultats aux bulletins		
		1 ^{re} étape - 20 %	2 ^e étape - 20 %	3 ^e étape – 60 %
Utiliser judicieusement l'outil informatique approprié	100 %	X	X	X
	%			X
	%			X

6. **1^{re} communication** (*uniquement pour les disciplines de plus de 4 périodes par neuvaine et pour l'anglais de la 1^{re} à la 5^e sec.*)

Sélectionnez 2 des 4 éléments suivants :

Apprentissage Comportement Organisation du travail Production des travaux

7. Autres compétences (transversales)

L'évaluation des **autres compétences** est sous la responsabilité des équipes suivantes :

Niveaux	Compétences	Disciplines	Consignation au bulletin Veuillez cocher votre choix ✓	
			1 ^{re} étape	ou 3 ^e étape
CPF 003	Travailler en équipe	Éducation physique		
1 ^{re} sec. et CPF1	Exercer son jugement critique	ÉCR		
2 ^e sec. et Gr. 230	Exercer son jugement critique	ÉCR		
CPF 2/3	Organiser son travail et travailler en équipe	Mathématique		
3 ^e sec.	Organiser son travail	Art dramatique		
4 ^e sec.	Organiser son travail	Arts plastiques		
5 ^e sec.	Exercer son jugement critique	ÉCR		

8. Connaissances à acquérir et activités pédagogiques communes proposées aux élèves

	Principales connaissances à acquérir. Référence : Progression des apprentissages	Activités communes proposées (projet, laboratoire, sortie éducative, etc.)
1^{re} étape	Utiliser un logiciel de manipulations d'images. Utiliser un appareil photo numérique et transférer des fichiers.	Quelques exercices pour se familiariser avec l'outil puis réinvestissement des apprentissages dans des projets de complexité variable.
2^e étape	Utiliser un logiciel de manipulations de fichiers sonores. Utiliser un microphone.	Quelques exercices pour se familiariser avec l'outil puis réinvestissement des apprentissages dans des projets de complexité variable.
3^e étape	Utiliser un logiciel de montage vidéo. Utiliser une caméra vidéo numérique. Transférer et/ou convertir des fichiers dans le format approprié. Utiliser un logiciel d'imagerie 3D.	Quelques exercices pour se familiariser avec l'outil puis réinvestissement des apprentissages dans des projets de complexité variable.

9. Nature des principales évaluations

Examens

SAÉ

Exercices

Projets

Tests

Laboratoires

Rapports

Autres : _____

10. Matériel utilisé

Cahier d'activités : *aucun*

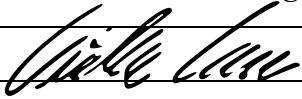
Manuel : *aucun*

Autre matériel : *fichiers et documents fournis électroniquement*

11. Administration d'épreuve commune lors de sessions d'examens

	Type d'épreuve	✓	Pondération	
			/ 3 ^e étape	/ année
Juin	Épreuve maison préparée par l'équipe d'enseignants	<input type="checkbox"/>	%	%
	Épreuve proposée ou imposée par la CSDM	<input type="checkbox"/>	%	%
	Épreuve imposée par le ministère	<input type="checkbox"/>	%	%
Aucune		<input checked="" type="checkbox"/>		

12. Équipe code-cours

Nom	Signature	Adresse courriel
Cassou, Guillaume		cassoug@csdm.qc.ca
		@csdm.qc.ca
		@csdm.qc.ca
		@csdm.qc.ca