

En détail

Les enseignements d'exploration proposés

■ 1^{er} enseignement d'exploration obligatoire au choix

SES : SCIENCES ÉCONOMIQUES ET SOCIALES

Les élèves découvriront les savoirs et méthodes spécifiques à la science économique et à la sociologie, à partir de quelques grandes problématiques contemporaines : comment expliquer économiquement les comportements de consommation et d'épargne des ménages ? Comment les entreprises produisent-elles ? Comment expliquer la formation d'un prix sur un marché ? Comment inciter les agents économiques et sociaux à prendre en compte les données environnementales dans leur comportement ? Comment analyser sociologiquement les organisations et la consommation des ménages ?

OU

PFEG : PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ÉCONOMIE ET DE LA GESTION

Les élèves découvriront les notions fondamentales de l'économie et de la gestion, en partant du comportement concret d'acteurs qu'ils côtoient dans leur vie quotidienne (entreprise, associations,...) : comment fonctionnent-ils ? Quel est leur rôle économique exact ? Quelles relations entretiennent-ils avec les autres acteurs économiques ? Quelles stratégies mettent-ils en oeuvre pour se développer, par exemple en matière d'innovation ? Comment répondent-ils aux attentes qui leur sont adressées ? A quels défis et à quelles contraintes sont-ils confrontés, par exemple en matière de réglementation ?

■ 2^{ème} enseignement d'exploration obligatoire au choix

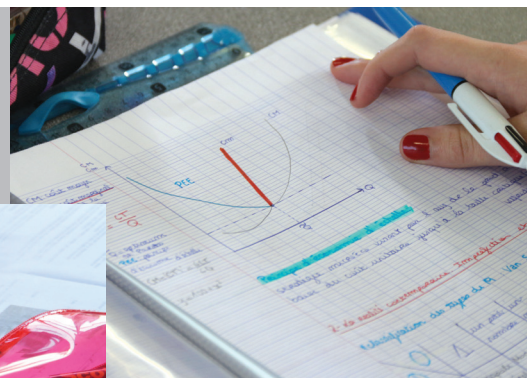
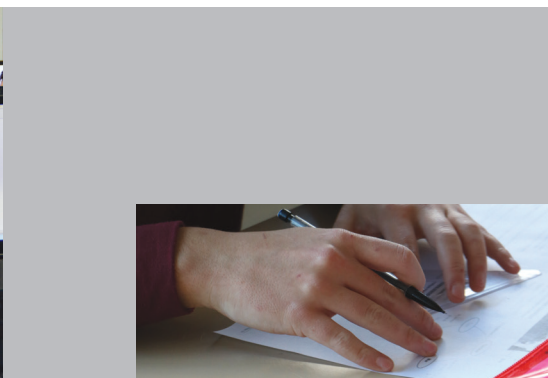
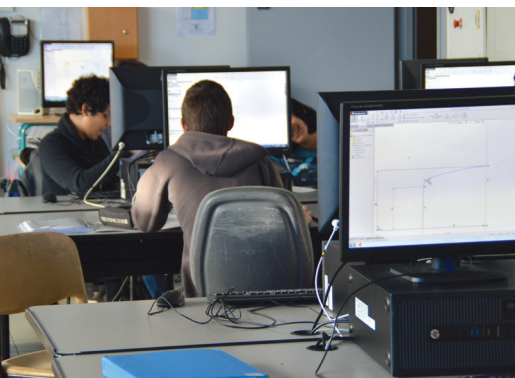
CIT : CRÉATION ET INNOVATION TECHNOLOGIQUES

Comprendre comment l'on conçoit un produit ou un système technique, faisant appel à des principes innovants et répondant aux exigences du développement durable, tel est l'objectif de cet enseignement. Il permet aussi d'explorer de manière active et, à partir d'exemples concrets, plusieurs domaines techniques ainsi que les méthodes de conceptions innovantes.

OU

SI : SCIENCES DE L'INGÉNIEUR

A travers la question du développement durable, analyser comment des produits ou des systèmes complexes répondent à des besoins sociétaux et découvrir les objectifs et les méthodes de travail propres aux sciences et aux métiers de l'ingénieur.



OU

ICN : INFORMATIQUE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Étant donné l'omniprésence de l'informatique liée à l'interconnexion d'objets communicants, l'ambition de cette enseignement est de former les élèves à une culture scientifique et technique et le nécessaire enjeu du numérique.

OU

MPS : MÉTHODES ET PRATIQUES SCIENTIFIQUES

Se familiariser avec les démarches scientifiques autour de projets impliquant les mathématiques, les sciences de la vie et de la Terre, la physique et la chimie. L'enseignement vise à montrer l'apport et l'importance de ces disciplines pour aborder les questions que se posent les sociétés modernes, pour en percevoir les enjeux, pour les aborder de façon objective. Il permet aussi de découvrir certains métiers et formations scientifiques.

OU

LS : LITTÉRATURE ET SOCIÉTÉ

Cet enseignement permet de montrer l'intérêt et la richesse d'une formation littéraire et humaniste, en intégrant une dimension historique, pour mieux dégager les enjeux actuels et les perspectives qu'elle offre aux lycéens d'aujourd'hui. Cet enseignement met en lumière les interactions entre la littérature, l'histoire et la société.

OU

ITALIEN LV3

S'adresse aux élèves qui aiment l'étude des langues, des civilisations et des cultures étrangères.

OU

ASTRONOMIE ET PHILOSOPHIE

Cet enseignement pluridisciplinaire décloisonne plusieurs disciplines : Sciences, Philosophie et Histoire-Géographie. Il permet d'aborder des thèmes comme les grandes découvertes en histoire, les méthodes d'observations en astronomie ou bien les discours philosophiques pour penser le «tout du Monde» (à quelles conditions une cosmologie est-elle possible ?). Cet enseignement est complété d'observations astronomiques nocturnes et diurnes à l'aide d'instruments (téléscope, solarscope).

OU

CCA : CRÉATION ET ACTIVITÉS ARTISTIQUES - ARTS VISUELS

L'étude de diverses formes artistiques, de leur environnement culturel et des ressorts de la vie artistique contemporaine, amène les élèves à approfondir l'expérience esthétique comme à en apprécier les enjeux économiques, humains et sociaux. Cet enseignement ouvre aussi sur la réalité des formations et métiers artistiques et culturels.

■ Une classe de seconde spécifique

CCD : CRÉATION ET CULTURE DESIGN

Les élèves expérimentent une approche pratique et sensible des champs de la création industrielle et artisanale. Ils développent une compétence et une culture de la conception en se confrontant aux univers complexes du design et des métiers d'arts par des approches exploratoires et expérimentales.

