



2nde

La classe de seconde Générale et Technologique

Cette classe de détermination permet à l'élève de mûrir et préciser ses choix en vue d'une orientation en classe de 1ère générale ou technologique. Les enseignements communs (80% du volume horaire total) s'inscrivent dans la continuité de l'enseignement général abordé en classe de troisième, afin de poursuivre la construction d'une culture générale solide.

Les enseignements d'exploration, ont pour vocation de faire découvrir aux élèves de nouveaux champs de connaissance et les activités qui y sont associées. Ces enseignements permettent aussi d'informer sur les cursus possibles en classe de première, et d'identifier les activités professionnelles qui en découlent.



LES ENSEIGNEMENTS

ENSEIGNEMENTS COMMUNS

FRANÇAIS.....	4h00
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE.....	3h00
LANGUE VIVANTE 1.....	3h30
LANGUE VIVANTE 2.....	2h00
MATHÉMATIQUES.....	4h00
SCIENCES ET VIE DE LA TERRE (SVT).....	1h30
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE.....	2h00
ÉDUCATION CIVIQUE, JURIDIQUE, SOCIALE.....	0h30

ENSEIGNEMENTS D'EXPLORATION

SCIENCES ECONOMIQUES ET SOCIALES.....	1h30
ou PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ÉCO-GESTION.....	1h30
ET	
SCIENCES DE L'INGÉNIEUR.....	1h30
ou CRÉATION ET INNOVATION TECHNOLOGIQUE.....	1h30
ou MÉTHODES ET PRATIQUES SCIENTIFIQUES.....	1h30
ou INFORMATIQUE ET CRÉATION NUMÉRIQUE.....	1h30
ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISÉ.....	2h00

SI : Sciences de l'Ingénieur

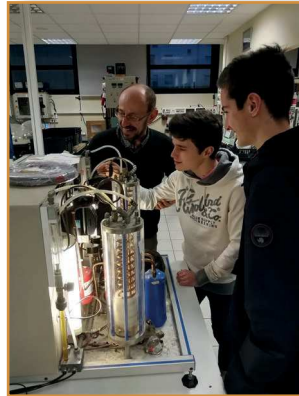
DÉCOUVRIR DES PRODUITS OU SYSTÈMES DE TECHNOLOGIES les plus récentes de notre environnement.

Aborder les démarches de conception, la modélisation, la simulation de solutions au regard d'un cahier des charges.

Dans l'activité de projet, on poursuivra les recherches, afin de concevoir et finaliser une réalisation respectueuse du développement durable.

On explore l'environnement quotidien de l'Ingénieur.

Exemple : le scooter hybride, travail sur robot Légo.



CIT : Création et Innovation Technologique

COMPRENDRE COMMENT ON CONÇOIT un produit ou un système technique, faisant appel à des principes innovants et répondant aux exigences du développement durable.

A partir d'une idée, l'élève étudie sa faisabilité, expérimente et construit un prototype.

Exemple : ensemble d'éclairage de spectacle piloté par ordinateur.



ICN : Informatique et Création Numérique

FAIRE DÉCOUVRIR AUX ÉLÈVES l'informatique et l'univers numérique, ainsi que leurs enjeux sociaux et industriels.

Exemple : création d'un site interne, programmation sur Arduino en langage Python.



MPS : Méthodes et Pratiques Scientifiques

SE FAMILIARISER AVEC LES DÉMARCHES SCIENTIFIQUES autour de projets impliquant les mathématiques, les sciences et vie de la terre, la physique et la chimie.

L'enseignement vise à montrer l'importance de ces disciplines pour aborder de façon objective les questions que se posent les sociétés modernes.

Il permet aussi de découvrir certains métiers et formations scientifiques.

Exemple : enquête policière, projet de résolution d'un meurtre fictif.



PFEG : Principes Fondamentaux de l'Économie et de la Gestion

DÉCOUVRIR LES NOTIONS FONDAMENTALES DE L'ÉCONOMIE ET DE LA GESTION,

en partant du comportement concret d'acteurs côtoyés dans la vie quotidienne (entreprises, associations...):

Comment fonctionnent-ils ?

Quel est leur rôle économique exact ?

Quelles relations entretiennent-ils avec les autres acteurs économiques ?

Quelles stratégies mettent-ils en œuvre pour se développer, par exemple en matière d'innovation ?



SES : Sciences Economiques et Sociales

APPRÉHENDER LES SAVOIRS ET LES MÉTHODES SPÉCIFIQUES

à la science économique et à la sociologie, à partir de quelques grandes problématiques contemporaines :



Comment les entreprises produisent-elles ?

Comment expliquer la formation d'un prix sur le marché ?

Comment inciter les agents économiques à prendre en compte les données environnementales dans leur comportement ?

L'accompagnement personnalisé

ÊTRE AIDÉ POUR REMÉDIER À SES DIFFICULTÉS

APPRENDRE À TRAVAILLER EN GROUPE

PERFECTIONNER SES MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

DEVENIR ACTEUR DE SON PROJET

EXPLORER SES POTENTIALITÉS, SES BESOINS ET SES COMPÉTENCES POUR PRÉPARER SON ORIENTATION

RENCONTRER L'ENTREPRISE ET SES MÉTIERS

Dans le cadre de l'**ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISÉ**, des ateliers sont proposés :

- * Atelier d'écriture
- * Navigation astronomique
- * Gestion des émotions
- * Photo macro
- * Transmusicales

