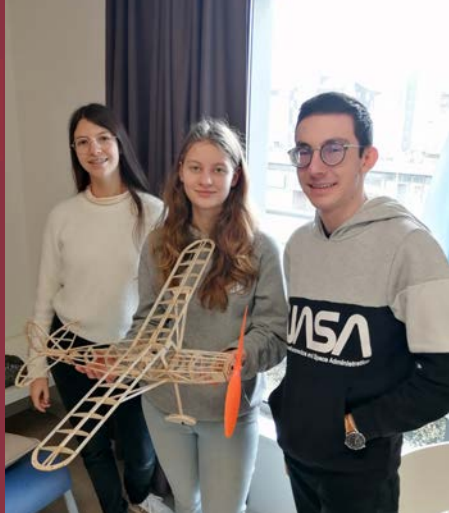


LA SECONDE

GÉNÉRALE & TECHNOLOGIQUE



ENSEIGNEMENTS COMMUNS (26H)

Français	4h
Histoire-Géographie	3h
Enseignement Moral et Civique	0h30
Langue Vivante A et B	5h30
Éducation Physique et Sportive	2h
Mathématiques	4h
Physique-Chimie	3h
Sciences de la Vie et de la Terre	1h30
Sciences économiques et Sociales	1h30
Sciences Numériques et Technologie	1h

1 OPTION OBLIGATOIRE (1H30)

Pour les non Création et Culture Design

Sciences de l'Ingénieur : sur une demi-année

Création et Innovation Technologique : sur une demi-année

1 OPTION CONTINGENTÉE (6H)

Création et Culture Design
Section Européenne (2h)

OPTIONS OBLIGATOIRES

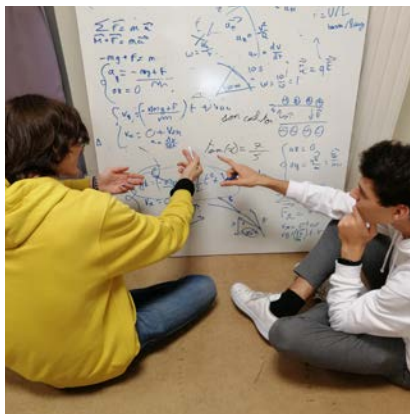
SCIENCES DE L'INGÉNIEUR SI

Découvrir des produits ou systèmes de technologies les plus récents 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.



CRÉATION ET INNOVATION TECHNOLOGIQUE CIT

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 de spectacle piloté par ordinateur.



OPTION CONTINGENTÉE

CRÉATION ET CULTURE DESIGN

L'enseignement donne lieu à des apports théoriques et pratiques, soutenus par une transversalité avec les autres disciplines et l'enseignement d'histoire des arts.

LES PRATIQUES EXPLORATOIRES

Elles concernent les recherches plastiques, graphiques, volumiques, la conception de maquettes d'étude, la production d'hypothèses.

LES DÉMARCHES ANALYTIQUES

Elles s'appuient sur des investigations sous forme de relevés graphiques ou photographiques qui permettent une comparaison méthodique entre les productions d'époques et de cultures différentes. Elles développent un regard critique qui s'applique également aux recherches créatives.

L'OUVERTURE CULTURELLE

Elle se fonde sur des références documentaires et sur la visite de sites (réels ou virtuels), la rencontre avec des œuvres ou des productions du design et des métiers d'art situés dans leur contexte de création.

L'INFOGRAPHIE ET LES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Elles font partie intégrante des démarches créatives propres au design; elles sont étroitement associées au processus de conception et à sa compréhension.

