

LES ENSEIGNEMENTS D'EXPLORATION



Ils remplacent les *enseignements de détermination* et constituent une aide à l'orientation mais ne sont en aucun cas un pré-requis obligatoire pour accéder à telle ou telle série de 1ère.

Les compétences mobilisées et développées donnent les points d'appui d'un parcours d'exploration dans le domaine.



Sciences Économiques et Sociales (S.E.S)

Donne les éléments de base d'une culture économique et sociologique indispensable pour comprendre le fonctionnement de l'économie et de

la société à travers quelques thèmes tels que "ménages et consommation", "entreprises et production", "marchés et prix", "formation et emploi", ou "individus et cultures".

COMPÉTENCES : Constater et s'interroger à partir d'exemples significatifs et de données concrètes en partant de supports variés (jeux, études de cas, comptes rendus d'enquêtes, tableaux statistiques, graphiques, documents iconographiques et audiovisuels...)



Principes Fondamentaux de l'Économie et de la Gestion (P.F.E.G).

Visé à apporter des repères et des outils d'analyse économique, à

développer une réflexion sur les grandes questions économiques et à ancrer les problématiques de gestion d'un environnement économique et juridique de plus en plus complexe dans le quotidien des élèves.

COMPÉTENCES : Observer et analyser des situations et/ou des phénomènes concrets sur certains thèmes tels que les acteurs de l'économie, les décisions de l'entreprise, les nouveaux enjeux économiques, les regards sur l'autre et ailleurs...



Sciences de l'Ingénieur (S.I)

Permettent d'acquérir une culture scientifique et technique nécessaire à la résolution de problèmes technologiques, liés à la conception, à la réalisation et à la mise en œuvre

de produits et de systèmes de l'ingénierie.

COMPÉTENCES : Analyser des systèmes existants, exploiter des modèles, simuler numériquement, ou encore concevoir une solution sur la base d'un cahier des charges précis.



Sciences et laboratoire (S.L)

Permettent de découvrir la démarche scientifique, par une pratique soutenue d'activités de laboratoire sur des thèmes tels que la géosphère, les matériaux du vivant, les modes de vie, la prévention des pollutions et des risques, les enjeux énergétiques et contemporains, l'information et la communication...

COMPÉTENCES : Formuler une hypothèse, et proposer une stratégie de recherche à travers la mise en œuvre d'activités expérimentales concrètes qui valideront ou pas une solution.



Méthodes et pratiques scientifiques (M.P.S)

Permettent de découvrir les différents domaines des mathématiques, des sciences physiques et chimiques et des sciences de la vie et de la terre et leurs apports pour trouver des réponses aux questions scientifiques que soulève une société moderne. Thèmes proposés "Science et investigation policière" ou "Science et œuvre d'art".

COMPÉTENCES : Avoir une démarche de projet intégrant une production (expérience, exploitation de données, modélisation, etc.) et aboutissant à une forme de communication scientifique (compte rendu de recherche, affiche, diaporama, production multimédia etc.). Ce travail conjuguera les apports des différents champs disciplinaires concernés.

LES ENSEIGNEMENTS D'EXPLORATION

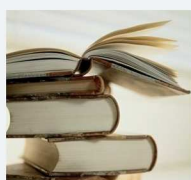


Création et innovation technologique

Propose de découvrir l'évolution des découvertes, inventions et innovations technologiques à travers 3 champs : l'information, l'énergie et les matériaux

et les structures. Permet également de saisir en quoi une démarche de créativité est indispensable au développement de produits ou de grands systèmes technologiques.

COMPÉTENCES : appréhender la place de l'innovation par une approche sociétale, économique ou environnementale, découvrir les processus permettant d'aboutir à une innovation, vivre une démarche de créativité pour aborder de nouvelles solutions technologiques.



Littérature et société

"Écrire pour changer le monde : l'écrivain et les grands débats de société" : la participation des écrivains aux débats de société et/ou aux débats politiques, mais aussi à la construction,

la diffusion ou à la mise en question des opinions et des valeurs de leur époque.

COMPÉTENCES : s'informer et synthétiser des informations pour les communiquer ; argumenter et convaincre ; porter une appréciation et la justifier ; resituer un débat dans un contexte historique ou culturel.



Arts du son

Propose la réalisation de projets concrets liés à des lieux (salle de spectacles, concert, festival, exposition, musée, studio etc.) avec un questionnement concernant les

démarches et les projets artistiques ; les liens du son et de la musique aux autres arts ; les artistes, leurs postures et leurs outils ; les rapports du son et de la musique à l'environnement et à l'individu, ou enfin l'économie de la musique.

COMPÉTENCES : Apprécier les réalités sonores, musicales et culturelles de son environnement, prendre la mesure des compétences pratiques et culturelles exigées dans le domaine du son, de la musique et des arts.

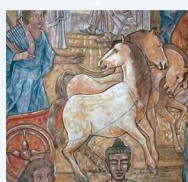


Informatique et sciences du numérique

Permet d'aborder les enjeux des environnements numériques de travail et l'utilisation de l'outil informatique dans la société d'aujourd'hui. Il s'agit

d'un enseignement d'exploration expérimental.

COMPÉTENCES : maniement de l'outil informatique, intérêt pour les nouvelles technologies de l'information.



Langues et cultures de l'Antiquité : latin

Cet enseignement est ouvert à ceux qui ont déjà fait du latin et/ou du grec mais aussi à ceux qui n'en ont jamais fait et qui souhaitent découvrir l'Antiquité. Cet

enseignement d'exploration pourra se transformer en option en Première et en Terminale.

Découverte d'une langue et d'une civilisation anciennes en s'exerçant à la traduction écrite, à l'étude de textes littéraires, de documents historiques ou artistiques.

Permet à la fois de mieux comprendre notre histoire, notre culture et de consolider les bases de notre langue pour une meilleure expression.



LV3 Italien

Découvrir une langue, une civilisation, un mode de vie et de pensée différents au travers de l'étude du vocabulaire, de la grammaire, via la conversation, l'étude de textes, de documents, de

films, de traductions...