

LE NOUVEAU LYCÉE

- Pour mieux accompagner les élèves dans la conception de leur projet d'orientation
 - Un temps dédié à l'orientation en 2^{de}, en 1^{re} et en terminale
 - Deux professeurs principaux en terminale
 - La suppression des séries dans la voie générale, la rénovation des séries dans la voie technologique, un même diplôme pour tous, avec des enseignements communs, des enseignements de spécialité et la possibilité de choisir des enseignements optionnels
- Pour servir de tremplin vers la réussite dans le supérieur
 - Les lycéens bénéficient d'enseignements communs à tous, qui garantissent l'acquisition des savoirs fondamentaux et favorisent la réussite de chacun.
 - Les lycéens choisissent des enseignements de spécialité pour approfondir leurs connaissances et affiner leur projet dans leurs domaines de prédilection.

LA SCOLARITÉ AU LYCÉE GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

- En seconde GT : tronc commun + accompagnement personnalisé (AP)
- En **première** : tronc commun + 3 spécialités + AP (+ options)
- En **terminale** : tronc commun + 2 spécialités + AP (+ options)



SI



CIT

Organisation de la classe de seconde
Positionnement des deux EDE à la rentrée 2010
Les évolutions majeures pour la rentrée 2019
Un positionnement spécifique
Le mixage des démarches
En résumé

ENSEIGNEMENTS COMMUNS

français	4 h	histoire - géographie	3 h	langue vivante A et langue vivante B ¹	5 h 30
sciences économiques et sociales	1 h 30	mathématiques	4 h	physique - chimie	3 h
sciences de la vie et de la Terre	1 h 30	éducation physique et sportive	2 h	enseignement moral et civique	18 h/an
sciences numériques et technologie	1 h 30				

UN ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL MAXIMUM AU CHOIX

arts	3 h
au choix parmi arts plastiques, cinéma - audiovisuel, danse, histoire des arts, musique, théâtre	
arts du cirque	6 h
écologie - agronomie - territoires - développement durable ²	3 h
éducation physique et sportive	3 h
langues et cultures de l'Antiquité : latin ou grec ³	3 h
langue vivante C ¹	3 h

UN ENSEIGNEMENT TECHNOLOGIQUE MAXIMUM AU CHOIX

atelier artistique	72 h / an
biotechnologies	1 h 30
création et culture - design	6 h
création et innovation technologiques	1 h 30
hippologie et équitation ou autres pratiques sportives ²	3 h
management et gestion	1 h 30
pratiques professionnelles ²	3 h
pratiques sociales et culturelles ²	3 h
santé et social	1 h 30
sciences de l'ingénieur	1 h 30
sciences et laboratoire	1 h 30

- Enveloppe de 12 h par semaine et par division
- Accompagnement personnalisé
- Accompagnement au choix de l'orientation (54 h)
- Heures de vie de classe

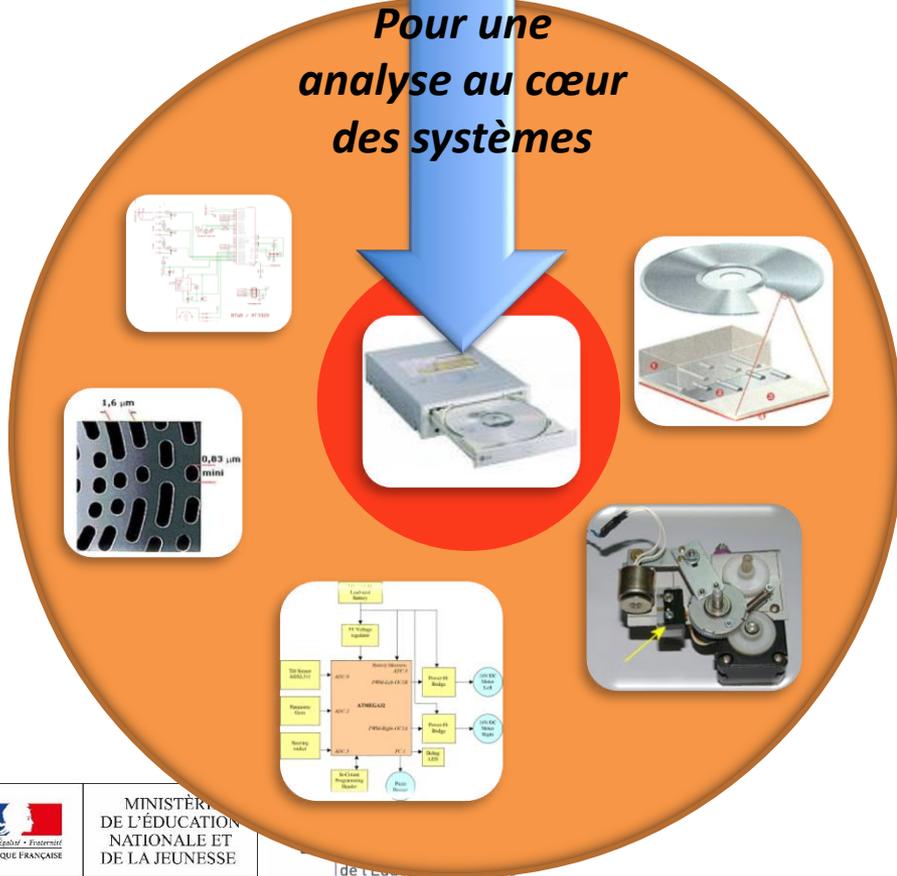
Pour découvrir comment un produit répond à un besoin et comment il fonctionne

Pour découvrir comment et pourquoi un produit technique évolue



Pour une analyse au cœur des systèmes

Pour une découverte des lois d'évolutions des systèmes

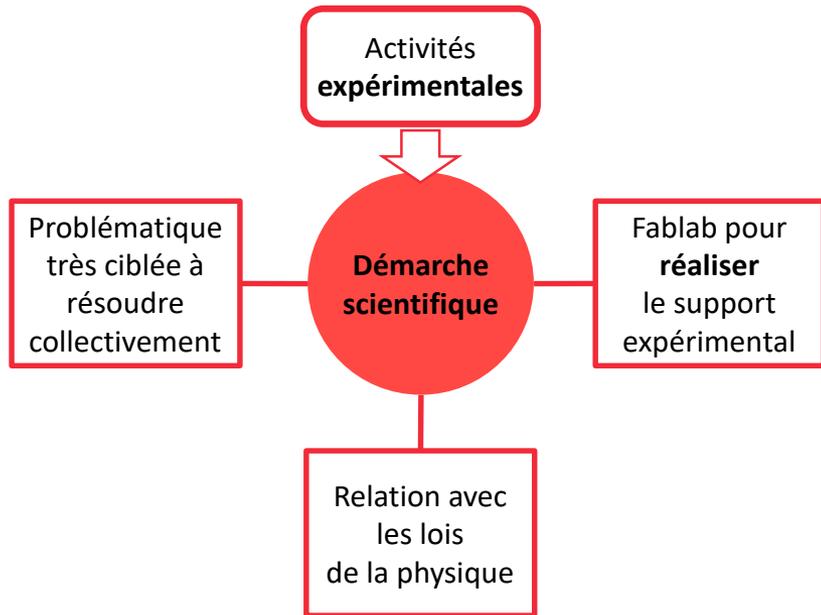


Sciences de l'Ingénieur

SI



Approche « Recherche Développement »



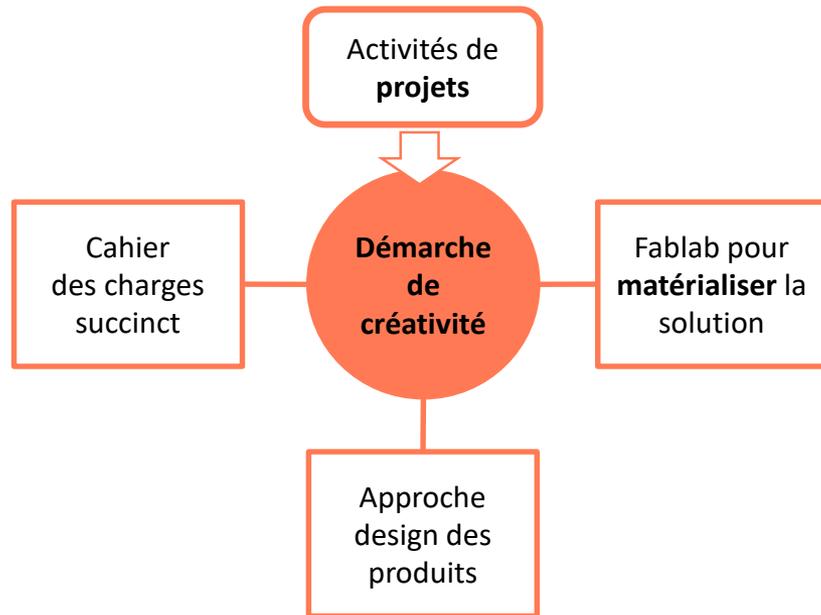
Démarche pédagogique d'investigation



CIT

Création et Innovation Technologiques

Approche « Ingénierie-Design »



Démarche pédagogique de projet



SI

Raisonnement, argumenter, pratiquer une démarche scientifique, expérimenter

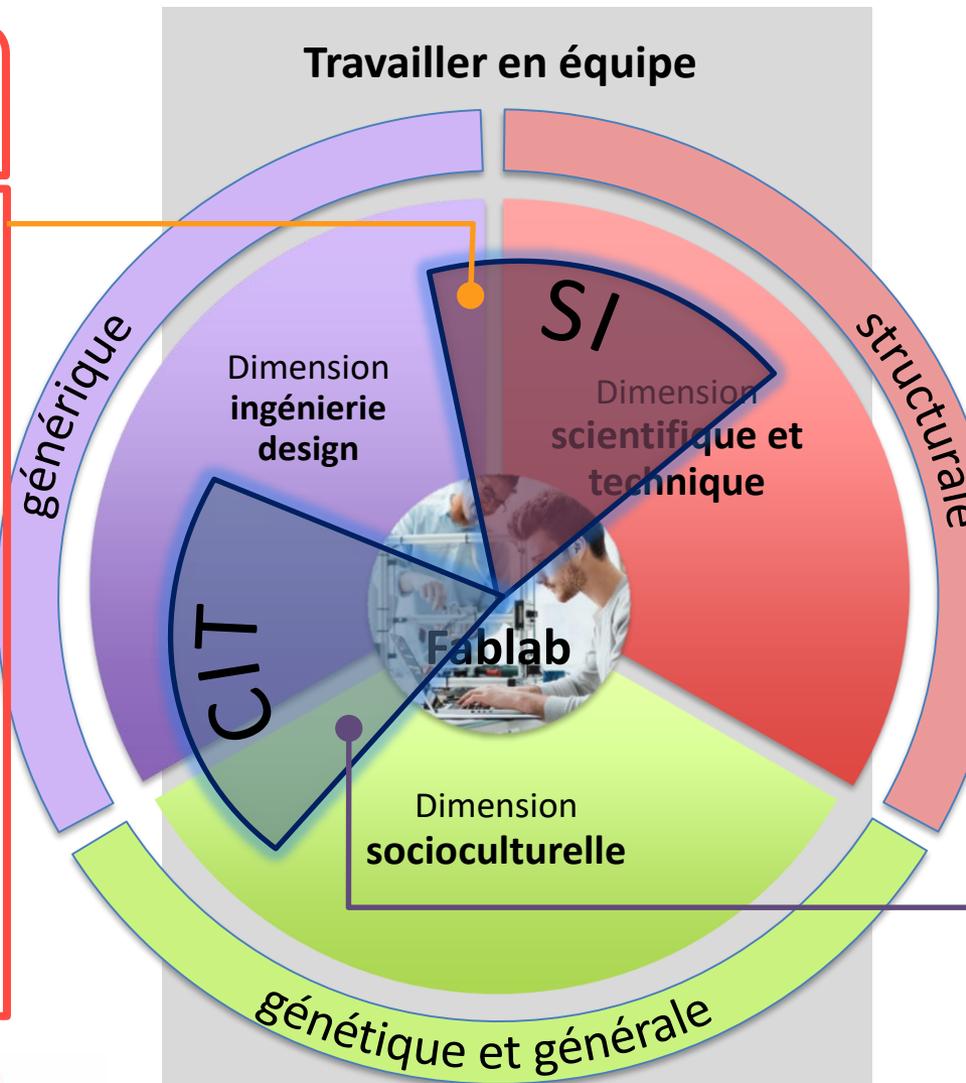
- Mettre au point un protocole expérimental (formuler des hypothèses, hiérarchiser, sélectionner, expliciter, contextualiser).
- Manipuler et expérimenter.
- Simuler à partir d'un modèle donné.
- Analyser les résultats obtenus.
- Identifier un principe scientifique en rapport avec le fonctionnement d'un système.
- Matérialiser un support d'expérimentation.



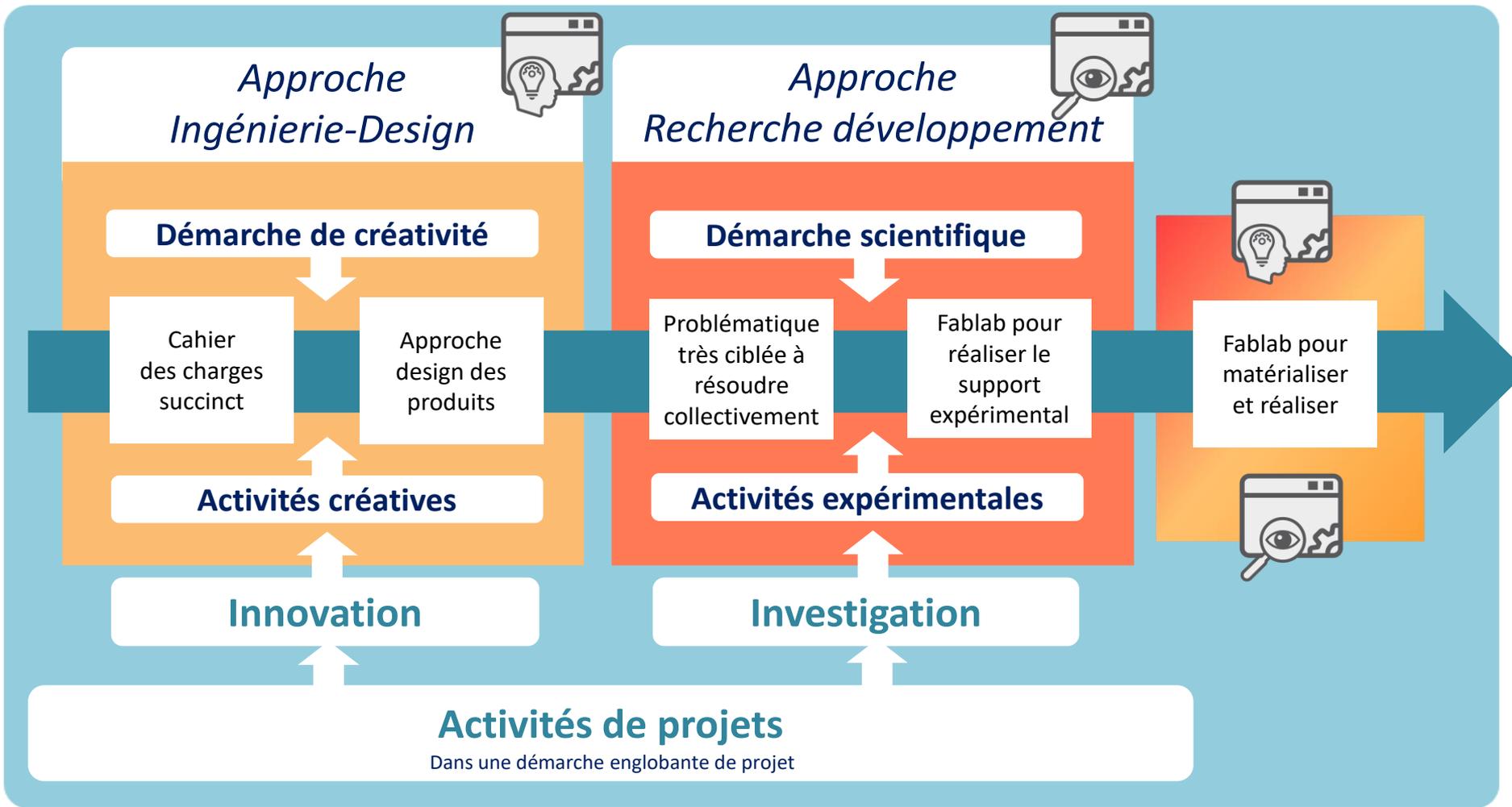
CIT

Mettre en œuvre une démarche de projet et de créativité

- Utiliser une ou des méthodes de créativité.
- Appréhender les méthodologies en design de produit.
- Formuler des propositions et retenir les solutions les plus pertinentes.
- Identifier les contraintes réglementaires, environnementales et économiques liées à un contexte donné.
- Matérialiser une solution innovante.



Communiquer ses intentions



SI CIT

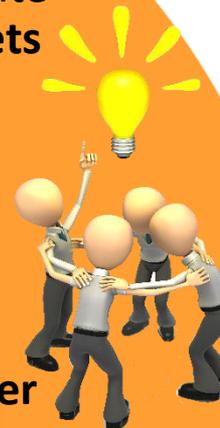
C'est pratiquer une démarche scientifique en relevant **des défis**

C'est vivre la démarche de créativité en menant **des projets**



Expérimenter
Simuler
Communiquer

Un Fablab pour expérimenter et créer



Innover
Créer
Communiquer

Un mixage possible entre les deux enseignements

SI

CIT