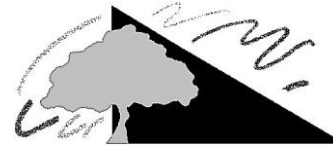


Enseignements communs	
Enseignements	Horaires
Français	4h
Histoire-géographie	3h
Lanque vivante 1	5h30
Lanque vivante 2	
Mathématiques	4h
Physique-chimie	3h
Sciences et vie de la terre	1h30
Education physique et sportive	2h
Enseignement Moral & Civique	0h30
Accompagnement personnalisé	2h
Parmi l'offre en enseignement d'exploration	
Enseignement d'économie	1h30
Informatique Création Numérique	1h30



Lycée des métiers de
l'ingénierie industrielle
Nicolas APPERT



Enseignement d'exploration
de seconde I C N

Informatique et
Création Numérique

*Il est recommandé d'ajouter un troisième enseignement
d'exploration en C I T : 1H30*

Lycée Nicolas APPERT
24 Avenue de la Cholière – BP 57 – 44702 Orvault cedex
Tél : 02.51.78.22.00 – Fax : 02.51.78.22.01 –
Le site internet : <http://appert.e-lyco.fr>
Mail : lna-sti@ac-nantes.fr



Journée Portes Ouvertes

De larges champs à découvrir :

- l'ordinateur : composants et architecture, articulation entre matériels et logiciels,



- la numérisation de l'information : codage des textes, des images et des sons.
- l'algorithmique et la programmation : méthode algorithmique de résolution d'un problème, programmation, jeu d'essai et test,
- la circulation de l'information sur les réseaux : communication entre des machines connectées.



Modalités de l'enseignement:

Cet enseignement privilégie un apprentissage par la **mise en activité** des élèves. Les élèves explorent, essayent, proposent.

L'enseignant accompagne les élèves pour les aider à structurer, clarifier, simplifier, mais aussi leur apporter des éléments théoriques et méthodologiques .

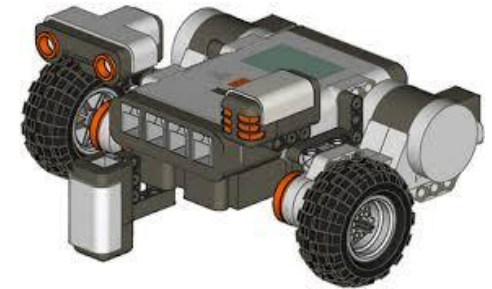
La mise en activité est instrumentée par des **environnements numériques** permettant des activités de programmation, de production, de manipulation et de partage de contenus numériques, de publication de résultats, de conception et animation d'espaces d'activités collaboratives.

Ces environnements numériques comportent des logiciels, outils, dispositifs qui sont choisis, en fonction des besoins des élèves pour leurs réalisations, sur des critères de simplicité d'utilisation, de préférence parmi les logiciels libres.

Programmer un robot et comprendre le rôle de la robotique dans les activités humaines

Le projet consiste à programmer un robot afin de lui faire réaliser une tâche complexe.

Par exemple : programmer un "robot suiveur de ligne", ou un robot capable de sortir d'un labyrinthe, réaliser une chorégraphie avec un ou plusieurs robots.



Réaliser un site internet et comprendre les enjeux de la publication d'informations

Le projet consiste en la réalisation d'un site web publiant des documents et informations non encore disponibles en ligne.

Par exemple, les données de relevés météorologiques locaux, les résultats d'une expérience de chimie, etc.

