

Informations sur les enseignements dispensés en 2^{de}

Bien lire ce qui suit avant de remplir la fiche de choix des enseignements

L'affectation, notifiée par l'Inspecteur d'Académie, **sur un code spécifique** (euro allemand ou espagnol) **ou par concours** (OIB anglais, espagnol, italien ou Bachibac) **engage l'élève** à suivre l'enseignement correspondant avec assiduité **pendant deux ans au moins**.

A l'inscription il est possible de demander une section européenne et/ou une LV3 mais, le nombre de places y étant structurellement limité, l'administration, après examen des dossiers scolaires, ne pourra pas forcément satisfaire toutes les demandes exprimées.

Il est donc demandé de **mettre impérativement 3 souhaits classés par ordre de préférence**, pour le 2^{ème} enseignement d'exploration.

Toute demande d'entrée en section européenne anglais doit être obligatoirement faite le jour de l'inscription.

Enseignements communs	horaire élève
Français	4h
Histoire et Géographie	3h
Langue vivante 1 (LV1) et Langue vivante 2 (LV2)	5h30
Mathématiques	4h
Physique - Chimie	3h
Sciences de la Vie et de la Terre - SVT	1h30
Education physique et sportive - EPS	2h
Education civique, juridique et sociale - ECJS	0h30
Accompagnement personnalisé - AP	2h
Sous-total enseignements communs	25h30

Un 1 ^{er} enseignement d'exploration obligatoire à choisir parmi :	
Sciences économiques et sociales - SES	1h30
Principes fondamentaux de l'économie et de la gestion - PFEG	1h30

Un 2 nd enseignement d'exploration obligatoire à choisir parmi :	
Information et Création Numérique - ICN	1h30
Littérature et société - LITSO	1h30
Méthodes et pratiques scientifiques - MPS	1h30
Sciences et laboratoire - SL	1h30
Langue vivante 3 - LV3	3h
Latin	3h
Sous-total enseignements d'exploration	3h ou 4h30

Pour des raisons d'élaboration d'emploi du temps

- **les sections Bachibac et OIB anglais, espagnol et italien sont incompatibles avec l'option PFEG.**
- **il n'est pas possible de cumuler PFEG et une LV3.**

Horaire des sections spécifiques	
DNL Section européenne Anglais LV1 – Allemand LV1 – Espagnol LV2	1h à 2h
Section Bachibac	2,5h
Section Internationale Britannique	6h

Eventuellement, une option facultative et une seule parmi :	
Arts plastiques	3h
LV3 (si aucune LV3 choisie en 2ème enseignement d'exploration)	3h
Latin (si non choisi en 2ème enseignement d'exploration)	3h

Les choix exprimés d'enseignements d'exploration ou d'option facultative doivent se faire de manière raisonnée et raisonnable.

Rappel : L'assiduité à toutes les activités prévues à l'emploi du temps est obligatoire y compris pour les options et cours facultatifs choisis lors de l'inscription, qui engagent l'élève et sa famille pour l'année scolaire entière.

ENSEIGNEMENTS D'EXPLORATION

Les choix effectués pour les deux enseignements d'exploration ne sont pas déterminants pour le choix de la série de 1^{ère} en fin d'année scolaire.

Que vous ayez ou pas d'idée de poursuite d'étude, tous les choix sont donc envisageables et il est possible d'accéder à toutes les séries du Baccalauréat à la fin de la classe de seconde, quel que soit le choix d'enseignement d'exploration, après validation du conseil de classe du 3^{ème} trimestre selon les résultats scolaires.

SES - SCIENCES ECONOMIQUES ET SOCIALES

L'enseignement de SES permet aux élèves de découvrir deux nouvelles disciplines : l'économie et la sociologie.

Différentes questions pourront être traitées, parmi lesquelles :

- des questions économiques - Qui produit et comment produit on des richesses dans une économie ? Comment se forment les prix dans une économie de marché ? Comment notre consommation est influencée par les prix et les revenus ? Quelles sont les relations entre diplômes et emplois ?
- des questions sociologiques - Comment l'âge, le sexe, les diplômes, la profession peuvent influencer la consommation ? Quelles sont les pratiques culturelles des jeunes ? Comment la famille et l'école socialisent les jeunes ? Comment le milieu social peut influencer l'obtention de diplômes ?

PFEG - PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ECONOMIE ET DE LA GESTION

L'enseignement de PFEG permettra à l'élève de mieux comprendre son environnement économique et juridique et le fonctionnement d'une entreprise

- en partant de situations et phénomènes concrets : exemples de la vie courante, observation de l'environnement de l'élève, connaissance de l'actualité, témoignages ou interview de chefs d'entreprise, visite d'entreprises, étude de la presse.....
- en s'aidant d'outils adaptés, notamment les outils numériques : sites internet, extraits d'émissions audiovisuelles
- en travaillant l'information économique et relative aux organisations (recherche, analyse et structuration de l'information) à l'aide d'outils numériques

LIT SO - LITTERATURE ET SOCIETE

Cet enseignement d'exploration vise, par une expérimentation concrète de différents champs de recherche, à ouvrir les élèves sortant du collège à la diversité des compétences, domaines et disciplines que recouvrent les études littéraires. En marge des formes plus traditionnelles de l'enseignement en seconde, cette exploration permet aux élèves de réaliser des productions à même de stimuler leur créativité, de développer en situation leur capacité à rechercher, hiérarchiser et synthétiser les informations, à les restituer de manière argumentée au sein d'un projet mené en équipe et ainsi à mobiliser certaines des compétences indispensables à leur réussite à venir.

De la littérature engagée, profondément ancrée dans la société contemporaine à l'histoire du livre et de l'écrit, des pouvoirs du langage aux grands enjeux et perspectives médiatiques, des lieux de la parole aux regards sur l'autre et l'ailleurs, il s'agit – outre l'acquisition de savoirs et de savoir-faire – de préparer au mieux les choix d'orientation auxquels sont très vite confrontés les jeunes lycéens.

SL - SCIENCES ET LABORATOIRE

Cet enseignement d'exploration permet de prendre des initiatives pour passer des idées aux actes et aux réalisations concrètes par la pratique expérimentale.

Il favorise la formation de l'esprit scientifique et permet une préparation supplémentaire à l'entrée en série S, STL STI2D.

Grâce à une pratique soutenue de la démarche scientifique dans le cadre d'activités de laboratoire, cet enseignement vise à susciter le goût de la recherche, à développer l'esprit d'innovation en faisant découvrir à l'élève ses capacités de résolution de problèmes grâce à l'observation, au questionnement, au choix et à la maîtrise des instruments et des techniques de laboratoire, à l'exploitation des résultats, permettant d'imaginer de manière collaborative des réponses réalistes à une question posée.

MPS - METHODES ET PRATIQUES SCIENTIFIQUES

Cet enseignement d'exploration permet de comprendre la démarche scientifique et l'apport et la place des sciences dans les grandes questions de société, autour de projets impliquant les Mathématiques, les Sciences de la Vie et de la Terre, la Physique et la Chimie, Des séances de travaux pratiques et des apports méthodologiques encadrent la démarche de projet scientifique autour de différents thèmes

- aliments (transformation, conservation, traçabilité...),
- cosmétologie (études de produits et de techniques de soin et d'entretien du corps),
- investigation policière (balistique, toxicologie...),
- œuvres d'art (pigments, spectre lumineux, analyse des sons, images de synthèse...),
- prévention des risques d'origine humaine (protection de l'environnement, sécurité sanitaire, rayonnements...),
- science et vision du monde (images satellitaires, géo-localisation, techniques d'imagerie...).

ICN - INFORMATION ET CREATION NUMERIQUE

Cet enseignement d'exploration permet d'aider les élèves, quelles que soient leurs connaissances en informatique, à découvrir les grands principes qui se cachent derrière leurs pratiques numériques quotidiennes.

Il vise à offrir aux élèves une première approche de l'informatique, en tant que science du traitement automatisé de l'information, une réflexion sur la place de l'informatique et des applications du numérique dans la société, une initiation à la sécurité en informatique.

Il n'y a pas de programme spécifique en ICN. L'apprentissage se fait par la mise en activité en équipe et en projet des élèves. Plusieurs enseignants alternent leurs interventions pour proposer des thèmes d'études et des projets variés.

Les contenus possibles pourront inclure par exemple :

- un projet de programmation lié au jeu vidéo, avec une réflexion sur l'intelligence artificielle,
- la création d'une base de données et de son interface, avec une réflexion sur l'impact du Big Data sur la société;
- une étude sur la gestion des images par l'ordinateur, avec projet de création graphique;

avec, en parallèle, une approche des logiciels libres, des systèmes d'exploitation, des licences, du droit à l'image.