

Descriptif synthétique des enseignements d'exploration

QUEL ENSEIGNEMENT ?	DE QUOI PARLE-T-ON ?	QU'EST-CE QU'ON Y FAIT ?
Sciences économiques et sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir ce que sont l'économie et la sociologie, • Comprendre comment fonctionnent l'économie et la société dans laquelle on vit, • Comprendre le comportement de consommation et d'épargne des ménages, • Comment est fixé le prix d'un produit ? qu'est-ce que la production d'une entreprise ? quelle place a l'environnement dans l'économie ? 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utiliser l'outil informatique et Internet ⇒ Etudier des tableaux chiffrés, statistiques, graphiques ⇒ Effectuer des recherches documentaires
Principes fondamentaux d'économie et de gestion	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir l'économie et la gestion à partir du fonctionnement des entreprises, associations etc.), • Quel est le rôle économique d'une entreprise, • Quelles sont les stratégies d'une entreprise pour se développer, • Quelles sont les réglementations qu'elles doivent suivre ? 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Etudier des cas concrets ⇒ Utiliser l'outil informatique et Internet ⇒ Observer des situations réelles d'entreprises
Santé et social	<ul style="list-style-type: none"> • Aborder les liens entre la santé et le bien-être social, • Comment préserver la santé de la population ? • Qu'est-ce que la protection sociale ? • Etudier différents thèmes, par exemple : l'action humanitaire, le handicap, l'hôpital, la petite enfance, les personnes âgées, etc. • Présentation des métiers et des poursuites d'études 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Travailler à partir d'articles scientifiques ⇒ Observer au microscope, faire des expériences biologiques ⇒ Observation, enquêtes et entretiens ⇒ Rencontrer des professionnels
Biotechnologies	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et utiliser des technologies de mesure, d'identification ou de procédés bio-industriels (par exemple comment fabriquer un yaourt, identifier une bactérie, évaluer la pollution etc.) • Aborder les questions de qualité et de sécurité biologiques • Découverte des métiers et poursuite d'études 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utiliser du matériel de laboratoire ⇒ Faire des expériences et en tirer des conclusions ⇒ Rechercher et sélectionner des documents ⇒ Travailler en équipe
Sciences et laboratoire	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et pratiquer des activités scientifiques en laboratoire (physique, chimie, biochimie...) • Etudier à partir d'expériences les phénomènes naturels liés à l'eau, la terre, l'atmosphère (courants marins, mirages, tremblements de terre, etc.), les utilisations et les transformations des ressources de la nature (qualité de l'eau, aliments, etc) le mode de vie, la prévention des risques et des pollutions (isolation de l'habitat, airbag, recyclage, stockage de l'énergie, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ poser des hypothèses, Mettre en place une expérimentation ⇒ Travailler en équipe ⇒ Analyser et valider ses résultats ⇒ Présenter ses travaux
Création et innovations technologiques	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre comment est conçu un produit, en tenant compte des exigences du développement durable • Comprendre ce qu'est une innovation technologique 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Rechercher des documentaires ⇒ Mener des expérimentations assistées par ordinateur ⇒ Elaborer un prototype ⇒ Réaliser d'un projet (amélioration ou création technologique) ⇒ Présenter le projet
Méthodes et pratiques scientifiques	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir différents domaines des mathématiques, de la physique, chimie ou SVT et sciences de l'ingénieur • Découvrir des métiers et des poursuites d'études • Initiation à la démarche scientifique (dans le domaine cosmétique, l'investigation policière, la prévention des risques, l'art, la vision, les aliments, ect.) 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ S'informer, rechercher, ⇒ Organiser l'information ⇒ Mettre en place une expérience, ⇒ Réaliser un projet ⇒ Présenter les résultats ⇒ Utiliser l'outil informatique

		et internet
Sciences de l'ingénieur	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des objectifs et des méthodes de travail spécifiques aux sciences et au métier d'ingénieur • Découvrir pourquoi et comment est conçu un produit, à quel besoin il répond, quel est son impact sur notre société et sur notre environnement • Cet enseignement est la suite du programme de techno de collège 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Rechercher et exploiter des dossiers et des documents ⇒ Utiliser l'outil informatique et Internet ⇒ Voir et analyser des produits ⇒ Faire des expérimentations assistées par ordinateur (simulation, modélisation 3D, etc.) ⇒ Préparer le B2i niveau lycée
Création et activités artistiques (arts visuels, du son, du spectacle, ou du patrimoine)	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des œuvres artistiques • Identifier quelques grandes catégories d'activités et de métiers • Développer sa culture artistique • Situer sa pratique, ses intérêts et ses goûts personnels 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Observer et étudier des œuvres artistiques ⇒ Développer, concevoir et réaliser et présenter un travail personnel, ⇒ Travailler en équipe ⇒ Visites, spectacles, expos,
Littérature et société	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir l'évolution, la richesse de la littérature, en fonction du contexte, de l'Histoire, de la société • Comprendre le rôle de l' « écrit » dans le développement des sciences, de la communication, de l'économie, de la société, etc. • Découvrir des métiers et des poursuites d'études 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Effectuer des recherches documentaires ⇒ Réaliser des travaux personnels ou en équipe (exposition, exposés, reportages, etc.) ⇒ Recevoir des professionnels, faire des visites,...
Latin ou Grec	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte ou approfondissement d'une langue ancienne • Exploration des civilisations 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Analyser la langue ⇒ Etudier des textes ⇒ Recherches documentaires
Langues vivantes	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte et apprentissage d'une 3^{ème} langue vivante 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Pratique écrite et orale ⇒ Lexique et grammaire
Création et culture design	<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir les bases de la culture du design • Découvrir les pratiques de conception d'un objet • Apprendre à communiquer une idée, un projet, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Pratiquer des Etudes de cas, ⇒ Réalisation de mini projets ⇒ Utilisation d'outils informatiques ⇒ Utilisation d'outils et de méthodes « traditionnels » (dessin, peinture, sculpture)
Education physique et sportive	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir de nouveaux domaines • Connaissance des parcours de formation et des poursuites d'études 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Pratique de 2 sports ⇒ Réalisation d'un projet (reportage, organisation d'un tournoi, etc.)
Arts du cirque	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer les arts du cirque • Acquérir la culture des arts du cirque 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Bases acrobatiques ⇒ Jeu d'acteur et de danseur