



La Formation

► Enseignement Général :

horaire

Français	4h
Histoire Géographie	3h
Langue Vivante 1 et 2	5h
Mathématiques	4h
Sciences Physique & Chimie	3h
Sciences de la vie et de la terre	1h30
Education Physique et sportives	2h
Education Civique Juridique et Sociale	0.30h
Accompagnement personnalisé	2h

► Enseignements d'Exploration :

Sciences Economiques et Sociales	1h30
Principe Fondamentaux de l'Economie et de la Gestion	1h30
Littérature et Société	1h30
Mathématiques	1h30
Patrimoine	1h30
Italien LV3	1h30
Latin	3h
Méthode et Pratique Scientifique	1h30
Création et Innovation Technologique	1h30
Sciences de l'Ingénieur	1h30
Informatique & Création Numérique	1h30

Informations :

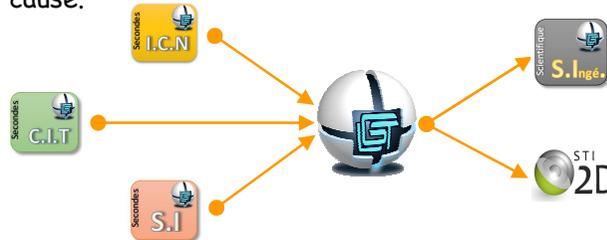


<http://www.onisep.fr/>
<http://www.lycee-mirepoix.fr>



Ces trois enseignements d'exploration constituent un point d'entrée différent dans le domaine technologique. Ils permettent, chacun à sa manière, une présentation illustrée des filières préparant aux métiers de **Ingénieurs et de Techniciens**.

A l'issue de cette année de seconde, les élèves pourront faire des choix de filières en toute connaissance de cause.



Cité scolaire de Mirepoix, 1 Route de Limoux 09500 MIREPOIX

Contact :



05 61 68 14 80
 05 61 68 22 90
 0090013r@ac-toulouse.fr

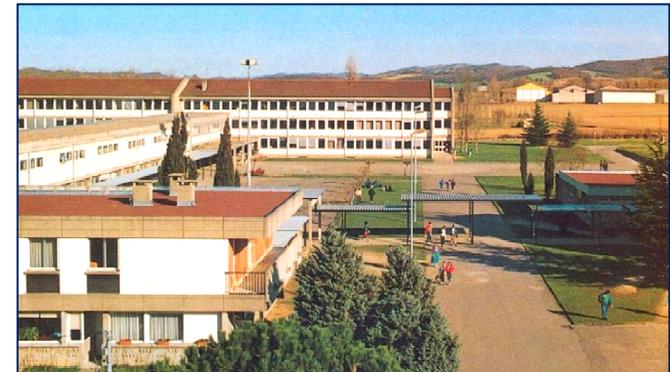
DDFPT : JF Callizo

callizo @ac-toulouse.fr



Cité Scolaire de Mirepoix

Notre ambition : La réussite de nos Elèves



Après la Troisième

Enseignements d'Exploration



Téléphone : 05 61 68 14 80



www.lycee-mirepoix.fr



SCIENCES DE L'INGENIEUR

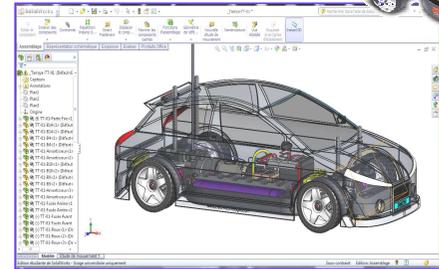
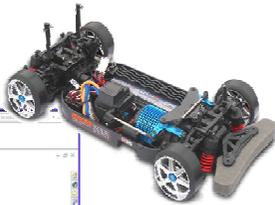


► Comprendre :



Pourquoi un produit est conçu, à quel besoin il répond et quel est son impact sur l'environnement et la société ?

► Agir : Analyser, concevoir, représenter, simuler, mesurer,

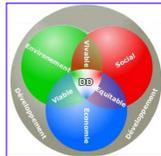


Base de travail: Maquette Numérique 3D « SolidWorks »

► Utiliser des technologies de pointes :



Respecter l'environnement, Prendre en charge les problématiques du développement durable



► Communiquer :

Communiquer en utilisant le son et l'image. Présenter son travail, rédiger, illustrer les documents techniques, Communiquer par messagerie et sur le web.



Base de Projet : Véhicule en Kit vendu dans le commerce



INFORMATIQUE & CREATION NUMERIQUE

► Qu'est-ce que l'enseignement ICN ?

Cet enseignement d'exploration à l'objectif d'apporter des connaissances et des modes de raisonnement dans le domaine de la science informatique et d'être amené à avoir une analyse critique sur les enjeux du développement du numérique dans notre société



► Pourquoi choisir ICN ?

- Parce que vous souhaitez approfondir votre culture informatique et le numérique.
- Parce que vous voulez comprendre le monde numérique d'aujourd'hui.
- Parce que vous voulez programmer, créer.
- Parce que vous voulez être plus que des utilisateurs.



► La formation :

- Activités d'investigation et de réflexion
- Activités d'initiation
- Activité de réalisation numérique
- Activités de synthèse
- Projet
- Culture numérique
- Identité numérique
- Logique et Algorithmes
- Programmation Graphique
- Codage de l'information numérique
- Le Web et Internet



► Le Projet Numérique :



Support de Travail présenté: ROBOT « POB-TECHNOLOGIE »



CREATION ET INNOVATION TECHNOLOGIQUE

► Acquérir :

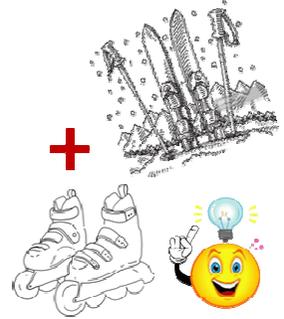
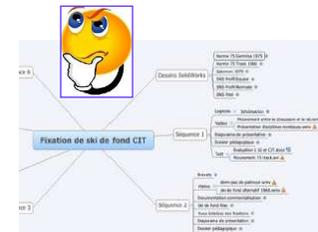
Les bases d'une culture de l'innovation technologique



Phase d' Etude de l'Evolution du produit

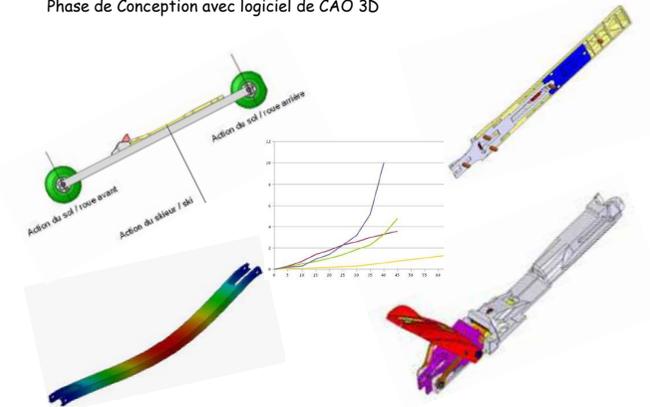
► De la création vers la Conception:

Phase de Créativité et d'Innovation



► Mise en œuvre d'une démarche de créativité

Phase de Conception avec logiciel de CAO 3D



Support de Travail présenté: Fixation de Ski Nordique »

