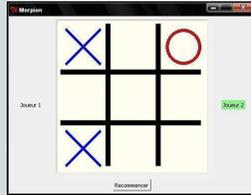


PROJETS DE RÉALISATIONS

◆ **Réaliser un site Internet** et comprendre les enjeux de la publication **d'information** ;

◆ **Réaliser un jeu** et comprendre les capacités de l'informatique à instrumenter l'activité de loisir ;



◆ **Créer une œuvre d'art optique** et comprendre les enjeux du traitement et de la transformation de l'image



◆ Développer une base de données et **comprendre les enjeux** de l'exploitation de grandes quantités de données.

◆ **Affiches** sur les métiers des jeux vidéos ;

◆ **Exposés** sur les **bienfaits/méfais** des jeux ;

◆ Les **jeux vidéos**, **réseaux sociaux** et le **droit** ;

◆ L'importance des **algorithmes** dans **nos vies...**



A QUI S'ADRESSE CET ENSEIGNEMENT D'EXPLORATION ?

Cet enseignement s'adresse à **tous les élèves** de seconde quels que soient leurs désirs d'orientation.

Cependant , il permet aux élèves de faire découvrir la **diversité des champs d'activité** dans lesquels **le numérique** occupe une place de plus en plus déterminante, à travers des projets et une réflexion critique sur ses usages

Pour davantage de renseignements, n'hésitez pas à nous contacter :

tél : 02 98 66 07 70

Fax : 02 98 87 24 81

Ce.0290062k@ac-rennes.fr

Lycée Laennec, 61 rue du lycée à PONT-L'ABBE

Ou à consulter notre site:

www.lycee-laennec-pontlabbe.ac-rennes.fr



Enseignement
d'exploration
2017-2018

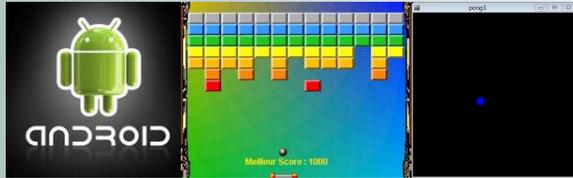
Informatique et Création Numérique



Osez le code !



Les objectifs de cet enseignement



- ◆ Acquérir des **connaissances** et **modes de raisonnement** du domaine de la **science informatique**;
- ◆ Acquérir un premier niveau d'analyse critique des **enjeux industriels, économiques et sociétaux** induits par le numérique.
- ◆ **Utiliser et compléter ses connaissances**, communiquer.
- ◆ Développer des compétences comme conduire un **projet** en équipe, **exposer** ses travaux, créer des **formes originales** pour mettre en valeur ses productions.

FEEL

Les domaines d'étude du programme

- ◆ La **publication** et le **partage sur le Web**
- ◆ La **recherche d'informations** et la veille informationnelle ;
- ◆ La **gestion et la protection des identités numériques** ;
- ◆ La **simulation** et la **programmation de mondes virtuels** ; création de jeux...
- ◆ La **construction** et la **programmation robotiques** ;
- ◆ La **gestion** et l'**exploitation** de grandes quantités de **données** ;
- ◆ La **gestion** et l'**exploitation** de données **géographiques** ou de **géolocalisation** ;
- ◆ La **création artistique numérique** ;
- ◆ ...



Les conditions de travail

- ◆ Deux professeurs interviennent : **Mathématiques (ISN), Eco-droit.**
- ◆ Le travail est réalisé en **salle informatique** ou au **CDI.**
- ◆ Les élèves sont pris en charge en **groupe.**
- ◆ Chaque élève bénéficie d'**1 heure 30** par semaine.

