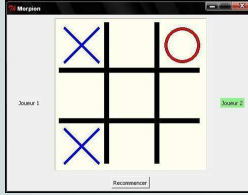



## PROJETS DE RÉALISATIONS

- ◆ 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/méfaits 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

Où à consulter notre site:

[www.lycee-laennec-pontlabbe.ac-rennes.fr](http://www.lycee-laennec-pontlabbe.ac-rennes.fr)



Enseignement  
d'exploration  
2017-2018

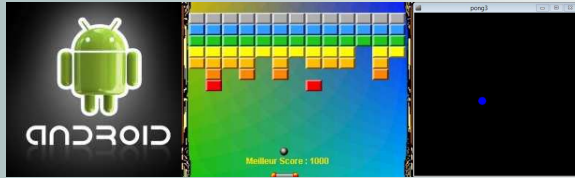
# Informatique et Création Numérique



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.

