

La classe de seconde générale et technologique



La classe de seconde générale et technologique

Tronc commun

qui intègre la langue vivante 2 (LV2)

Deux enseignements d'exploration



Le lycéen choisit et expérimente de nouvelles activités

Un accompagnement personnalisé de 2h hebdomadaires

L'élève bénéficie d'un soutien ou d'un approfondissement, perfectionne ses méthodes de travail, gagne en autonomie et élabore son projet d'orientation

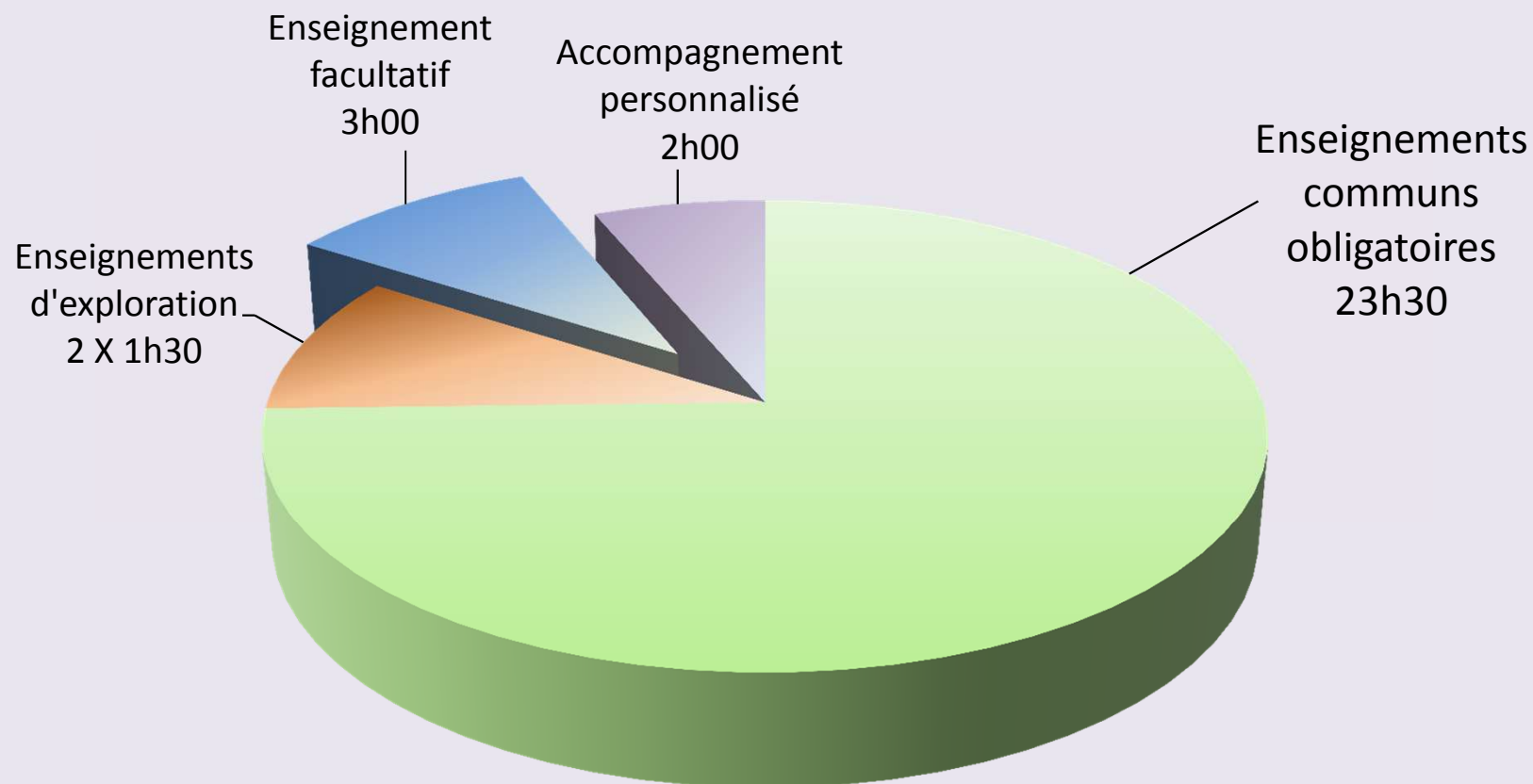
Mise en place d'un tutorat pour les élèves volontaires

Mise en œuvre pour les élèves volontaires

-  de stages de **remise à niveau** pour éviter le redoublement
au cours de l'année scolaire ou pendant les vacances
-  de stages **passerelles** pour changer de voie ou de projet
pendant les vacances

La classe de seconde générale et technologique

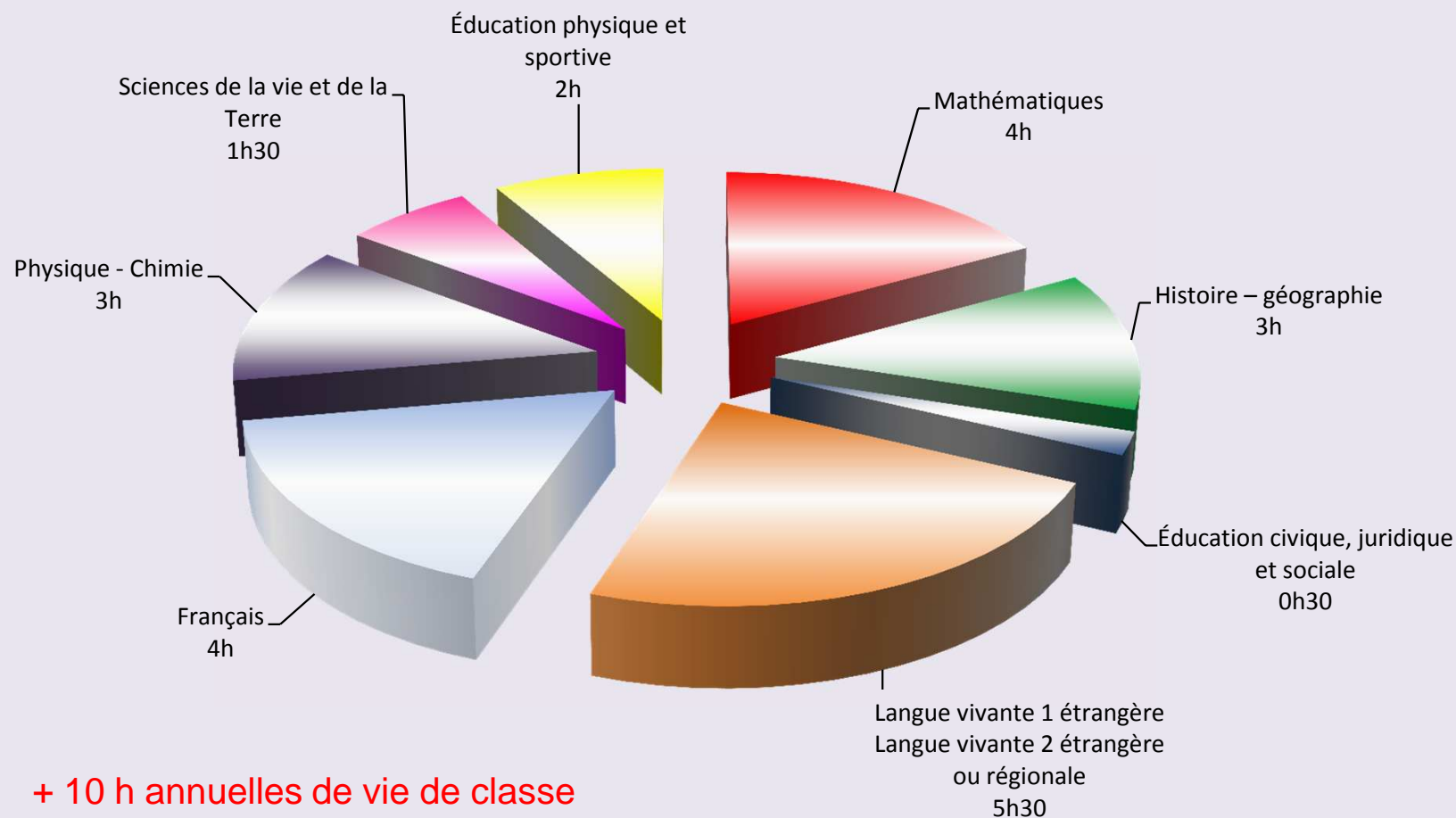
Horaires de la classe de seconde



+10h annuelles de vie de classe

La classe de seconde générale et technologique

Enseignements communs obligatoires : 23h30






La classe de seconde générale et technologique

Les enseignements d'exploration

Chaque élève choisit librement deux enseignements d'exploration.

Ces enseignements ne préfigurent pas l'orientation, ils permettent :

-  *de découvrir un domaine intellectuel,*
-  *d'identifier des méthodes et des exigences de travail,*
-  *d'affirmer ou non l'intérêt qu'ils suscitent.*

Ces enseignements ne constituent en aucune manière un prérequis pour accéder à une série de baccalauréat.

La classe de seconde générale et technologique

Les enseignements d'exploration

1^{ère} possibilité

- Un premier enseignement d'exploration obligatoirement choisi parmi

Sciences économiques et sociales
(SES)
1h30

OU

Principes fondamentaux de
l'économie et de la gestion (PFEG)
1h30

- Un second enseignement d'exploration différent du premier **Au choix**

Principes fondamentaux de l'économie et de la gestion* 1h30	Biotechnologies 1h30	Méthodes et pratiques scientifiques (MPS) 1h30	Création et innovation technologiques (CIT) 1h30	Littérature et société (LS) 1h30	Langue vivante 3 étrangère ou régionale (LV3) 3h	Création et activité artistique (CAA) domaines : arts visuels, arts du son, arts du spectacle, patrimoines 1 h 30
Sciences économiques et sociales* 1h30	Sciences de l'ingénieur (SI) 1h30	Sciences et laboratoire (SL) 1h30	Santé et social (SS) 1h30	Langues et cultures de l'Antiquité (LCA) latin 3h	Langues et cultures de l'Antiquité (LCA) grec 3h	Écologie, agronomie, territoire et développement durable (ATDD) 1h30

* Sauf si déjà choisi comme premier enseignement d'exploration

La classe de seconde générale et technologique

Les enseignements d'exploration

2^{ème} possibilité

- Un premier enseignement choisi parmi

Sciences économiques et sociales
(SES)
1h30

OU

Principes fondamentaux de
l'économie et de la gestion (PFEG)
1h30

- Deux enseignements d'exploration **Au choix**

Biotechnologies	Sciences de l'ingénieur (SI)	Sciences et laboratoire (SL)	Création et innovation technologiques (CIT)	Santé et social (SS)
1h30	1h30	1h30	1h30	1h30

La classe de seconde générale et technologique

Les enseignements d'exploration

3^{ème} possibilité

Un seul enseignement choisi parmi

Création et culture design
6h

Arts du cirque
6h

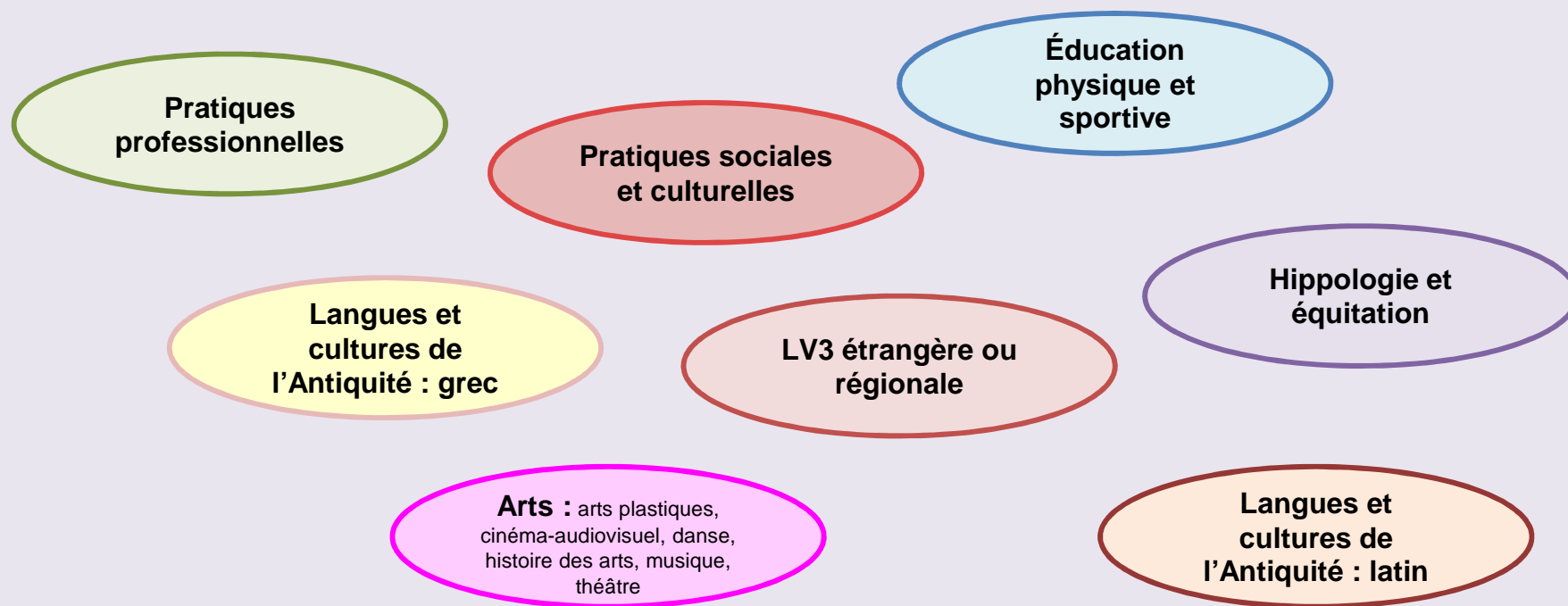
OU

Education physique et sportive (EPS)
5h

La classe de seconde générale et technologique

Les enseignements facultatifs

- **Un enseignement facultatif de 3 heures au choix**



- **Atelier artistique** (72 heures annuelles)

La classe de seconde générale et technologique

Explorer pour mieux choisir

Sciences économiques et sociales (SES)

Découvrir les savoirs et méthodes spécifiques à la science économique et à la sociologie, à partir de quelques grandes problématiques contemporaines.

Principes fondamentaux de l'économie et de la gestion (PFEG)

Découvrir les notions fondamentales de l'économie et de la gestion par l'observation de structures concrètes et proches des élèves (entreprises, associations, etc.).

La classe de seconde générale et technologique

Explorer pour mieux choisir

Littérature et société (LS)

- Connaître les enjeux, la variété et l'intérêt d'une formation littéraire et humaniste
- Percevoir les interactions entre la littérature, l'histoire et la société
- Explorer la diversité des cursus et des professions littéraires liées aux humanités.

Langue vivante 3 étrangère ou régionale (LV3)

- Découvrir une langue nouvelle et une autre culture
- Acquérir les bases de la communication orale et écrite ainsi qu'un nouveau système graphique pour certaines langues.

Langues et culture de l'Antiquité (LCA) latin ou grec

- Explorer trois sujets d'étude : l'homme romain/grec, le monde romain/grec, figures héroïques et mythologiques
- Pratiquer la lecture des textes, notamment un extrait significatif d'une œuvre intégrale.

Création et activités artistiques (CAA)

- Explorer divers lieux et formes de la création artistique contemporaine
- Apprécier les enjeux économiques, humains et sociaux de l'art
- Découvrir la réalité des formations et métiers artistiques et culturels.

Écologie, agronomie, territoire et développement durable (EATDD)

S'initier aux sciences biologiques, aux méthodes de productions animales et végétales, à l'écologie.

Exemples : prélèvements et analyses d'échantillons issus d'animaux ou de végétaux, étude des ressources naturelles, du patrimoine...

La classe de seconde générale et technologique

Explorer pour mieux choisir

Biotechnologies

- Découvrir les protocoles expérimentaux et les procédés bio-industriels
- Aborder les questions de qualité et de sécurité biologiques
- Réfléchir à la place des sciences et des biotechnologies dans la société actuelle.

Création et innovation technologiques (CIT)

- Comprendre la conception d'un produit ou d'un système technique faisant appel à des principes innovants et répondant aux exigences du développement durable
- Explorer de manière active des domaines techniques et les méthodes d'innovation.

Méthodes et pratiques scientifiques (MPS)

- Se familiariser avec les démarches scientifiques autour de projets interdisciplinaires
- Comprendre l'apport et la place des sciences dans les grandes questions de société
- Découvrir certains métiers et formations scientifiques.

Sciences de l'Ingénieur (SI)

- Analyser comment des produits ou des systèmes complexes répondent à des besoins sociétaux à travers la question du développement durable
- Découvrir les objectifs et les méthodes de travail propres aux sciences de l'ingénieur.

Santé et social (2S)

- Découvrir les liens entre la santé et le bien-être social
- Aborder la préservation de la santé de la population et de la protection sociale
- Explorer les métiers du médical, du paramédical et du social.

Sciences et laboratoire (SL)

- Découvrir et pratiquer des activités scientifiques en laboratoire
- Apprendre à connaître et à utiliser des méthodologies et des outils propres aux différentes disciplines scientifiques concernées.

La classe de seconde générale et technologique

Explorer pour mieux choisir

Création et culture design

- Acquérir les bases d'une pratique exploratoire et créative du design
- Appréhender une démarche de conception fondée sur des approches sensibles, plastiques, technologiques et économiques de différentes cultures et différentes époques.

Arts du cirque

- S'initier à l'univers du cirque, en collaboration avec un partenaire culturel habilité
- Acquérir des savoir-faire fondamentaux dans les différentes techniques circassiennes
- Se constituer une culture des arts du cirque et du spectacle vivant.

Éducation physique et sportive

- Suivre une formation pratique, exigeante et rigoureuse dans le domaine des activités physiques, sportives et artistiques (APSA)
- Découvrir les métiers du sport et les études supérieures qui y conduisent. .