

Modalités de l'enseignement :

Cet enseignement privilégie un apprentissage par la **mise en activité** des élèves, en favorisant l'exploration, l'investigation sur des produits numériques. Les enseignants accompagnent les élèves pour les aider à structurer, clarifier les concepts et les phénomènes étudiés. Les connaissances apportées sont théoriques, pratiques et méthodologiques.

La mise en activité est instrumentée par des **environnements numériques** permettant des activités de programmation, de production, de manipulation et de partage de contenus numériques, de publication de résultats, de conception et d'animation d'espaces d'activités collaboratives. Ces environnements numériques comportent des logiciels, des outils simples et « open source » au service des réalisations des élèves afin de favoriser les travaux collaboratifs et partagés.

Exemple de projet : Borne Arcade



Nous contacter

Lycée Raymond Poincaré
1 Place Lemagny
55000 Bar Le Duc
Téléphone : 0329453200



<https://sites.ac-nancy-metz.fr/lyc-poincare-bar-le-duc/>



twitter.com/Lyceepoincare



facebook.com/LyceRaymondPoincare

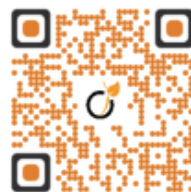


Lycée Raymond Poincaré
de Bar Le Duc

Scan to follow !



Pour scanner, télécharger l'app Unitag
gratuite sur unitag.io/app



Enseignement de spécialité



Numérique et Sciences Informatiques

Cet enseignement vise l'appropriation de composants matériels et logiciels qui sont à la base du fonctionnement de l'informatique et des échanges entre objets connectés.



Des enseignements :

- en groupes sous forme de projets,
- en binôme (ou seul(e)) pendant les travaux pratiques,
- en classe pour les apports de connaissances.

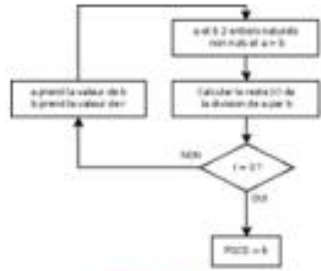
A raison de :

- 4h en classe de première
- 6h en classe de terminale

De larges champs à découvrir :

L'informatique ce n'est pas magique !

L'histoire de l'informatique



L'objectif de cet enseignement est l'appropriation des concepts et des méthodes qui fondent l'informatique, dans ses dimensions scientifiques et techniques. Cet enseignement s'appuie sur l'universalité de quatre concepts fondamentaux et la variété de leurs interactions : les données, les algorithmes, les langages et les machines.

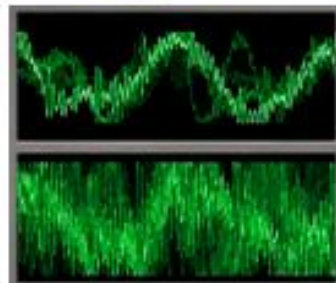
Poursuites d'études ...

Les élèves ayant suivi cette spécialité durant leurs 2 années de cycle terminal développeront au cours des apprentissages, des compétences qui seront sans doute des atouts pour entreprendre des études d'informatique à part entière ou en complément d'autres disciplines scientifiques ...

- Études scientifiques.
- Ecoles d'informatique (BTS, IUT mais aussi écoles d'ingénieurs).
- Classes préparatoires scientifiques (MP21, MPSI, PCSI et PTSI)
- Des cursus universitaires vous sont aussi accessibles.



Machine Enigma.



Ada Lovelace (1840).



Alan Turing à l'âge de 16 ans.