

Archimède

	CULTURE ARTISTIQUE	CULTURE HISTORIQUE, GEOGRAPHIQUE ET SOCIALE	CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE	CULTURE LITTERAIRE ET ETHIQUE
PROGRAMMES DISCIPLINAIRES	<p>Arts Appliqués et cultures artistiques, CAP, Bac Pro : Champ appréhender son espace de vie, design de produit : les jouets pour le bain.</p> <p>Arts plastiques, collège : «une part importante de la création contemporaine - ou de plus lointain héritage – témoigne d’une transversalité entre les différents arts, de « métissages », de recours diversifiés à des champs conceptuels qui excèdent le seul domaine artistique. Il importe d’en tenir compte dans un enseignement qui a pour référence les oeuvres d’art. »</p> <p>Lycée L- Histoire des arts, Première : les arts et les innovations techniques</p>	<p>5^{ème} HG Archimède de Syracuse, mathématicien et physicien</p>	<p>Mathématique 6^{ème} Le nombre pi</p> <p>Terminale Nature du nombre pi, encadrement et développement en fraction continue</p> <p>EPS 6^{ème} : Natation</p> <p>Voie professionnelle : Les capteurs de niveaux, les flotteurs</p> <p>Physique-Chimie : 2^{nde} : Actions mécaniques, modélisation par une force. Terminale STI2D et STL Mécanique des fluides</p>	<p>Langues vivantes Collège LV A2 Sciences Lycée LV B1- B2 Mythes et héros Voie professionnelle LV S’informer et comprendre</p>
HISTOIRE DES ARTS	<p>Collège : Thématique « Arts, techniques, expressions » * <i>L’oeuvre d’art et la technique, source d’inspiration (mouvement, vitesse, machine, industrie, etc)</i></p>			