

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT

- 1,5H par semaine
- Activités se déroulant en autonomie par petits groupes d'élèves (2 ou 3 maxi)
- Salle informatique équipée et laboratoire d'essais
(Internet, traitement de texte, tableur, bases de données, logiciel de CAO...)

Cet enseignement s'appuie sur l'expérience des enseignants du lycée qui chaque année encadrent des élèves pour participer à des concours :

« Challenge «Innov'Bourgogne»
« Castor informatique mathématiques »

L'enseignement est basé sur une pédagogie active qui permet de générer à partir de projets innovateurs des apprentissages liés à l'innovation, à la créativité dans tous domaines.

APRES LA SECONDE

Cet enseignement permet de découvrir les possibilités de poursuite d'études technico-scientifiques en série S et STI2D et aussi de préparer l'orientation en BTS, IUT, écoles d'Ingénieur...



Contacts

LYCEE D'ENSEIGNEMENT GENERAL
TECHNOLOGIQUE ET PROFESSIONNEL
49 Bd des 9 Clés
71018 MACON cedex
Tél : 03 85 39 53 50
Fax : 03 85 39 53 70

@-mail : 0710048s@ac-dijon.fr

site internet :

<http://lyc71-cassin.ac-dijon.fr/>
ou « cassin macon » depuis GOOGLE



CIT



CREATION et INNOVATION TECHNOLOGIQUE



**Comment et pourquoi
les produits évoluent ?**

<http://lyc71-cassin.ac-dijon.fr/>

Une des clés du **développement des entreprises** consiste à répondre aux besoins avérés ou suggérés en **développant des produits innovants**.
La créativité est une compétence très recherchée.

Elle est déterminante dans le processus d'élaboration de solutions techniques avancées, en particulier dans le cadre du développement durable.

OBJECTIFS :

- Comprendre la **place de l'innovation** technologique dans la société.
- Découvrir **comment on aboutit à une innovation**
- Travailler son **projet d'orientation**
- Apprendre à **communiquer**



ACTIVITES REALISEES PAR LES ELEVES :

Analyser l'évolution de produits ou de solutions techniques en :

- Observant des systèmes Itech



- Consultant des ressources internet ou des bases de données (INPI...)

- Etudiant des cas réels



- Réalisant des schémas (virtuels ou réels pour expliquer une idée)

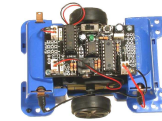


- Concevant des présentations multimédia qui mettent en œuvre la notion de réalité augmentée



EXEMPLES DE THEMES ABORDES :

Les systèmes autoguidés



Evolution des skates board



L'imagerie numérique



Les capteurs de mouvement



Prototypage avec imprimante 3D



