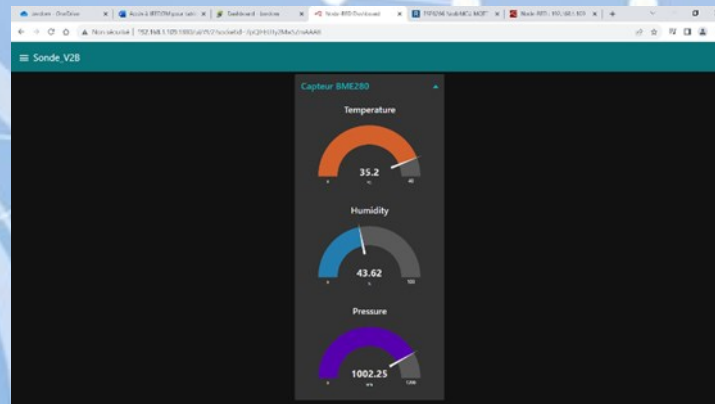


**Le lycée de la Montagne,
le travail et la réussite
vous gagnent.**

Vous avez un esprit créatif ? Vous êtes sensible à l'innovation ? Cette option s'adresse à tout élève de seconde générale et technologique intéressé par les Sciences.



Lycée de la Montagne



**Option
CIT**

Création et Innovation
Technologique

Voies d'orientation

- Voie technologique
Sciences et technologies de l'industrie et du développement durable (STI2D)
- Voie générale
Sciences de l'ingénieur (SI)

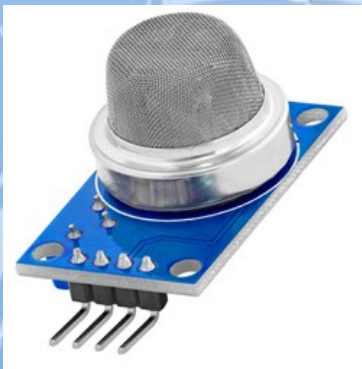


Lycée de la Montagne
6324 Route de la Colmiane
La Bollone
06420 VALDEBLORE

Tel : 04 93 05 33 00
Mail : 0061987c@ac-nice.fr

ACADÉMIE
DE NICE
Liberté
Égalité
Fraternité





Activités

- recherche d'informations et exploitation de données et documents numériques ;
- analyse de produits pluri-technologiques modélisés en trois dimensions, visualisation et simulation de leur fonctionnement ;
- expérimentations assistées par ordinateur, in situ ou à distance ;
- concrétisation d'idées (prototypage rapide et programmation) ;
- suivi et compte-rendu écrit et/ou oral d'activités d'analyse, de projet et d'expérimentation ;



Champs technologiques

champ de l'information (innovations associées aux systèmes d'acquisition, de numérisation, de traitement, de communication, de stockage et de restitution de voix, images et informations, ou bien associées au virtuel, aux réseaux, etc.) ;

champ de l'énergie (innovations associées aux systèmes de transformation, de stockage et de régulation de l'énergie, à l'efficacité énergétique, aux économies d'énergie, aux impacts environnementaux associés, etc.) ;

champ des matériaux et des structures (innovations associées aux nouveaux matériaux et aux systèmes techniques, structures et constructions associées, aux impacts environnementaux dus aux matériaux et aux principes de transformation et de mise en forme retenus).

Compétences

Travailler en équipe.

Sélectionner des références et des ressources documentaires spécifiques.

S'initier au vocabulaire de l'innovation et de la créativité.

Utiliser des méthodes de créativité.

Appréhender les méthodologies en design de produit.

Formuler des propositions et retenir les solutions les plus pertinentes.

Identifier les contraintes réglementaires, environnementales et économiques liées à un contexte donné.

Identifier les contraintes réglementaires, environnementales et économiques liées à un contexte donné.

Élaborer une solution innovante.

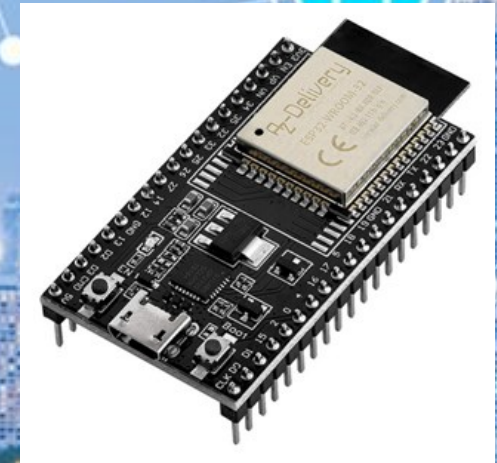
Exprimer une réflexion, un principe, une idée, une solution technique.

Utiliser des outils de communication.

Rendre compte, sous forme écrite ou orale, des résultats d'une analyse, d'une expérience, d'une recherche et d'une réflexion.

Objectifs

- découvrir les processus de conception des produits ou systèmes techniques en utilisant une démarche de création (Démarche de projet et de créativité).
- comprendre, en participant à des projets technologiques (de transformation, d'amélioration, de modification, etc.), en quoi la créativité est indispensable au développement de produits innovants.



Horaire hebdomadaire : 1h30

