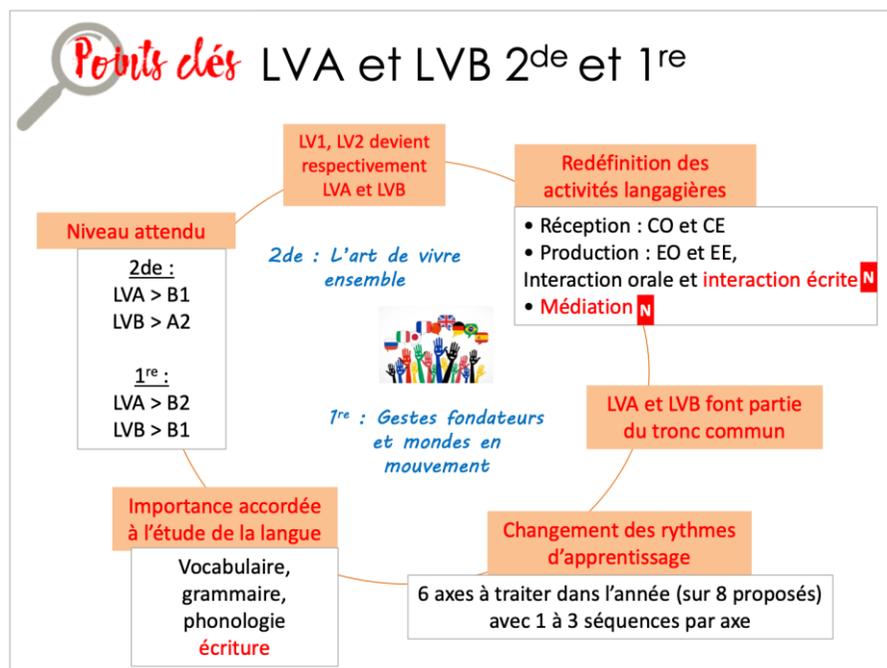


# Classe de Seconde et Première Générale et Technologique LVA et LVB



## LES PROGRAMMES

### EN 2<sup>de</sup> « L'Art de vivre ensemble »

1) <b>Vivre entre générations</b>	Bouleversements démographiques, liens intergénérationnels, traditions
2) <b>Les univers professionnels, le monde du travail</b>	Réflexion sur l'avenir professionnel, orientation, métiers possibles, conditions d'emploi, qualité de vie et exigences économiques, migrations
3) <b>Le village, le quartier, la ville</b>	Relations de voisinage, espaces émotionnellement chargés, réalités sociologiques, villes babel, villes-monde, grandes mégaloilles
4) <b>Représentation de soi et rapport à autrui</b>	Style, codes vestimentaires, groupe social, usages de réseaux sociaux, rapport de soi à autrui, faux-semblants
5) <b>Sports et société</b>	Accomplissement de soi, socialisation, jeux de quartier, cérémonies, liesse collective, opposition entre supporters, culte de la performance
6) <b>La création et le rapport aux arts</b>	Place de l'art dans le quotidien, émotion, plaisir esthétique, utilité de l'Art, nouveaux médiums, nouveaux lieux
7) <b>Sauver la planète, penser les futurs possibles</b>	Avenir de la planète, préoccupation écologique, rapport à la nature, codes de conduite, cause animal, rapport à la consommation
8) <b>Le passé dans le présent</b>	Persistance du passé, poids de l'histoire, traditions, cérémonies, musées, lieux de mémoire

### EN 1<sup>re</sup> « Gestes fondateurs et mondes en mouvement »

1) <b>Identités et échanges</b>	Mondialisation, diversité, « citoyenneté mondiale », échanges, frontières (historiques, culturelles, linguistiques...), déclasserment et ascension sociales, voyages, médiation
2) <b>Espace privé et espace public</b>	Évolution, intérieur/extérieur, femmes, redistribution des rôles, mutations, éducation, liberté de mouvement, télétravail
3) <b>Art et pouvoir</b>	Dépendance de l'artiste, contre-pouvoir, liberté de création, art officiel, contre-culture, art engagé, résistance, avant-garde
4) <b>Citoyenneté et mondes virtuels</b>	Développement du numérique, monde numérisé et ultra-connecté, rapports humains, fausses informations, démocratie participative, liberté d'expression, lanceur d'alerte
5) <b>Fictions et réalités</b>	Modèle éthique, esthétique et politique, patrimoine culturel, imaginaire collectif, utopie, dystopie, mythologie, super-héros, monuments
6) <b>Innovations scientifiques et responsabilité</b>	Bouleversements technologiques et scientifiques, dangers, responsabilité, dérives, recherche, croissance verte, course à l'armement, mobilisation
7) <b>Diversité et inclusion</b>	Insertion et cohésion sociales, diversité culturelle, projets interculturels, handicap, discriminations, diversité linguistique
8) <b>Territoire et mémoire</b>	Héritage collectif, commémorations, lieux de mémoire, traces de l'histoire, devoir de mémoire, patrimoine, histoire officielle