

COURS À

3^{ème}

RECEPTION

2024-2025

**LC
LD**



Lycée classique de Diekirch

FINALITÉS ET OBJECTIFS

Les cours à option jouent un rôle important dans le développement personnel de l'élève du cycle supérieur.

Ces cours sont dans leur majorité des **cours à projet** ou des **cours pratiques** où les élèves travaillent le plus souvent en groupe sur un projet concret.

Ce genre de cours est important pour développer des **compétences personnelles et transversales**, compétences qui sont essentielles pour la future carrière universitaire des élèves. Voilà pourquoi les élèves peuvent choisir le cours à option, qui ne demandent pas de connaissances préalables, selon leurs **intérêts personnels**.

Depuis l'introduction des cours complémentaires, les cours à option sont proposés en classes de 3^e et de 2^e.

Chaque cours à option a pour objectif le travail sur un projet final dont l'évaluation ne se fera pas par un devoir en classe traditionnel.

ORGANISATION

Niveau/ année scolaire	Nombre de leçons par semaine	Plage ho- raire
3 ^e	2 h	lundi après-midi
	Remarques : <ul style="list-style-type: none">- Lorsque tu choisis un Cours complémentaire (CouCo) « 4^e langue » tu n'as pas de cours à option en classe de 3^e puisque le CouCo 4^e langue remplace le cours à option (2 leçons le lundi après-midi).- Les latinistes et les élèves de la section P ne choisissent pas d'option. Ces 2 leçons sont réservées au cours de latin respectivement au « projet personnel de recherche » (section P).	
2 ^e	2 h	mardi après-midi

OFFRE SCOLAIRE POUR LES CLASSES DE 3^E POUR L'ANNÉE SCOLAIRE 2023/2024

Intitulé du cours à option	
1. Architecture	page 4
2. Artificial Intelligence	page 5
3. Atelier créatif - Kunstwerkstatt	page 6
4. Beien	page 7
5. Bio? Logesch!	page 8
6. Droits des femmes & « gender studies »	page 9
7. English drama option	page 10
8. Liewegt Lëtzebuergesch	page 11
9. Makerspace	page 12
10. Metropolis	page 13
11. Mini-entreprise	page 14
12. Photographie	page 15
13. Print	page 16
14. Radio, Podcast & Sound Design	page 17-18
15. La Solidarité pour un monde plus juste et durable	page 19
16. Sport (gekoppelt mam CouCo „Sport, Bewegung und Gesundheit“)	page 20
17. Vidéo	page 21

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

LE COURS EST AXÉ SUR UNE APPROCHE PRATIQUE DE L'ARCHITECTURE ET DE NOTRE ENVIRONNEMENT (BÂTI ET NATUREL).

Afin de sensibiliser l'élève et de le faire prendre part à ces réalités immédiates, la méthode pédagogique choisie favorise les discussions, les visites et les travaux pratiques.

La pratique de l'architecture fait appel à un large savoir qui englobe beaucoup de domaines différents. L'option consolide ainsi la compétence-clé de l'approche transversale (vernetztes Denken). Selon le projet, l'élève est amené à mobiliser son bon sens, ses connaissances en biologie, en physique, en arts, mathématiques, ...

PRODUIT FINAL

3^e : plans et maquette d'une maison unifamiliale avec jardin sur un terrain donné.

2^e : réalisation tridimensionnelle (en béton brut de décoffrage).



PROGRAMME EN 3^E

L'élève apprend à :

- concevoir une maison unifamiliale avec son aménagement intérieur (conception du jardin comprise) en fonction des paramètres de son contexte environnemental,
- représenter l'espace architectural en mode géométral (les bases du plan et de l'élévation),
- observer et connaître le patrimoine architectural luxembourgeois grâce à des visites, exposés et cours magistraux,
- s'exprimer oralement, analyser et défendre une idée.

PROGRAMME EN 2^E

L'élève apprend à

- travailler en équipe,
- connaître les propriétés physiques de certains matériaux de construction,
- observer et connaître le patrimoine architectural contemporain luxembourgeois par des visites : Philharmonie, Mudam, Campus universitaire Belval, Kirchberg, ...
- se familiariser avec les études et le métier d'architecte par des entretiens avec des architectes et des étudiants en architecture,
- s'exprimer oralement, analyser et défendre un projet.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

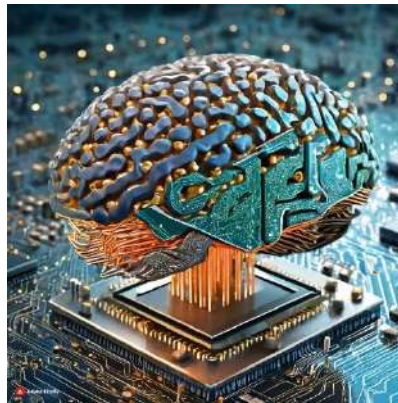
LE COURS VISE PRINCIPALEMENT A INITIER LES ETUDIANTS A L'UNIVERS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) A TRAVERS UNE APPROCHE PRATIQUE ET INTERACTIVE.

L'objectif est de fournir aux participants une compréhension approfondie du fonctionnement, de l'histoire, des forces, des faiblesses, des avantages et des dangers de l'IA, ainsi que des stratégies pour une utilisation intelligente de cette technologie.

Afin d'immerger les étudiants dans ces réalités complexes et actuelles, la méthode pédagogique adoptée privilégie les discussions, les visites et les travaux pratiques. En encourageant une participation active, nous visons à favoriser une réflexion critique et une meilleure appropriation des concepts abordés.

PRODUIT FINAL

Projet concret mettant en œuvre des concepts d'IA. Ce projet final permettra de démontrer la compréhension des principes fondamentaux de l'IA et la capacité à les appliquer de manière intelligente.



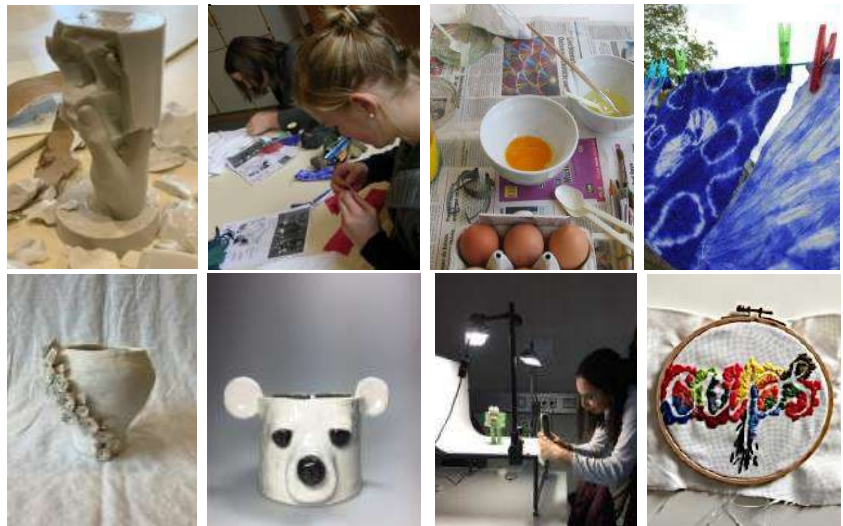
PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

- Module 1 - Fondements de l'IA**
 Comprendre les concepts fondamentaux de l'IA, y compris ses différentes formes et ses applications actuelles.
 Retracer l'évolution historique de l'IA, mettant en lumière les moments clés et les avancées significatives.
- Module 2 - Forces et Faiblesses de l'IA**
 Analyser les capacités et les limites des systèmes d'IA, ainsi que leur impact potentiel sur divers domaines de la société.
- Module 3 - Avantages et Dangers de l'IA**
 Explorer les avantages éducatifs de l'utilisation de l'IA, tels que les plateformes d'apprentissage personnalisées et les tuteurs virtuels.
 Discuter des risques potentiels liés à l'IA, tels que les préoccupations en matière de vie privée des données, les biais algorithmiques et les implications éthiques.
- Module 4 - Utilisation Intelligente de l'IA**
 Équiper les étudiants de stratégies pour une utilisation responsable des technologies d'IA, notamment en développant des compétences de réflexion critique et de prise de décision éthique.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

VERMITTELN VON KÜNSTLERISCHEN DARSTELLMETHODEN

- Erkunden, Entdecken, Erlernen und Stärken technischer und handwerklicher Fähigkeiten.
- Einsatz unterschiedlicher, auch ungewohnter Materialien.
- Entwickeln gestalterisch individueller Lösungen und handwerklicher Fähigkeiten.
- Gegenseitiger Ideenaustausch sowie Unterstützung in Partner- oder Teamarbeit.
- Entwicklung von Kreativität, Selbstständigkeit und sozialen Kompetenzen.



PRODUIT FINAL

Werkbezogene und projektbezogene Arbeiten:

- Zwei- oder dreidimensionale künstlerische Werke,
- Ausstellen der Arbeiten im LCD.

PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

- Kennenlernen und Einsetzen unterschiedlicher Materialien und Darstellungsmethoden: Eitempera, Arbeit mit Nadel und Faden, Betongießen, ...
- Kennenlernen neuer kreativer Gestaltungsmittel: Lehmarbeit, T-Shirt-Gestaltung, Shibori-Färbetechnik, ...

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

D`WELT VUN DE BEIEN ASS EIS AUS DER LITERATUR BEKANT. MAIS EWEI ASS ET MAT DER PRAXIS ? DES OPTIOUN VERMËTTELT EEN ABLÉCK AN D`WELT VUN DE BEIEN.

PRODUIT FINAL

Beieprodukter, een eegent Beievollekk Kenntnis iwwert d`Welt vun de Beien.

ALL SCHÜLER KRITT SENG SCHUTZKLEEDUNG!



PROGRAMME EN 3^e

Op 3e léiere mir alles ronderëm

- d`Bei,
- d`Beievollekk,
- Beiegesondheet,
- Beiebléien,
- Beieprodukten

Mir schaffen méiglechst praktesch um Beievollekk. Mir hunn am Lycée Vëlker stoen. An de Wanterméint gëtt dat neit Beiejoer virbereeden. Ziel ass et: D`Welt vun der Bei kenne ze léieren.

PROGRAMME EN 2^e

Op 2e däerf sech jidder Jonkimker

- Seng eegen Kinnigin zéien,
 - säin eege Vollek zichten Dronen- a Kinniginezuucht gi praktizéiert. Fäegkeete fir een erfollegräicht Imkeren gëtt vermëttelt.
- Ziel ass et : Als eegestännege Jonkimker seng Beie eege Kinnigin ze zéien an ee Vollek um Enn vum Joer mat heem ze huelen.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

L'OPTION MET L'ACCENT SUR UNE APPROCHE PRATIQUE DE LA BIOLOGIE DE TOUS LES JOURS.

- travaux pratiques à l'école et sur le terrain,
- recherches et exposés,
- colloques (avec médecins, chercheurs, ingénieurs, ...),
- visites (Scienceteens Lab, zoos à Cologne et à Amnéville, Musées, ...),
- projets (ateliers *Science Deeg*, *Chrëschtmaart*, éducation à la santé et à l'environnement, ...).

Tu apprends à:

- développer une approche scientifique,
- planifier et réaliser des projets scientifiques,
- travailler avec des enfants et/ou adolescents,
- prendre conscience de l'impact de ton mode de vie sur ta santé et ton bien-être ainsi que sur l'environnement,
- développer un esprit critique et prendre position par rapport à une problématique actuelle (*fake news*, conflits éthiques, ...).



PRODUIT FINAL

Projet personnel, ateliers scientifiques, activités pédagogiques, podcast.

PROGRAMME EN 3^e

La liste des sujets est indicative, le choix final se fera en fonction des intérêts du groupe.

Module Durabilité et Ethique

- L'expérimentation animale, une nécessité incontournable?
- Préserver les ressources et diminuer le gaspillage

Module Ecologie

- Les différents habitats: la forêt, l'eau courante, le marais, l'école, ... (Haute Fagne, Naturpark Möllerdall, La Sûre, Moulin de Kahlborn, LCD, ...)

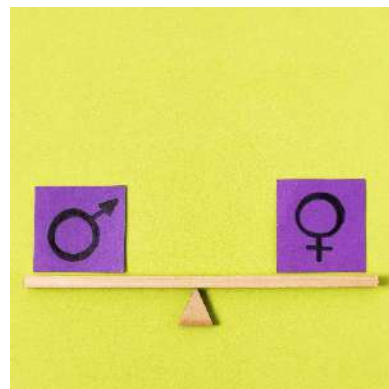
Module Pédagogie et Sciences appliquées

- Les *Science Deeg* au LCD
- Marché de Noël au LCD

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

L'OBJECTIF EST DE FAMILIARISER LES ELEVES AU CONCEPT DE GENRE A LA FOIS DANS SA DIMENSION HISTORIQUE ET DANS SES ENJEUX LIES AUX REPRESENTATIONS. LES ELEVES SERONT A MEMES DE COMPRENDRE COMMENT SE CONSTRUISENT, EN HISTOIRE, DANS LES MEDIAS ET VIA L'EDUCATION, LES CATEGORIES DU MASCULIN ET DU FEMININ, COMMENT SE DEFINISSENT LES IDENTITES SEXUEES.

- Maîtrise et appropriation des concepts fondamentaux liés au genre (sexe, genre, équité de genre, égalité de genre, parité, discrimination, sexisme, etc. ...)
- Aperçu des enjeux et débats existants autour de la notion de genre.
- Aperçu historique de l'émancipation féminine au Luxembourg et dans le monde
- Analyse critique des médias en relation avec les thématiques du genre

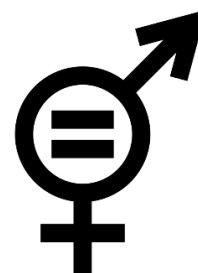


PRODUIT FINAL

Présentations, analyses de médias

PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

- Concepts fondamentaux liés au genre
- Enjeux et débats existants autour de la notion de genre
- Travail et genre
- Droits civils et droits sociaux
- Histoire des droits des femmes au Luxembourg
- Aperçu de l'histoire de l'émancipation des femmes dans le monde en passant par plusieurs figures historiques (p.ex. Virginia Woolf, Olympe de Gouges, Emeline Pankhurst, ...)
- Instruction et éducation sexuées
- Sexualités, Féminismes, mouvements politiques
- Genre et médias



DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

LE BUT DE L'OPTION THÉÂTRE ANGLAIS CONSISTE À AMENER LES PARTICIPANTS À ACQUÉRIR UNE CERTAINE AISANCE À S'EXPRIMER CONVENABLEMENT EN LANGUE ANGLAISE ET À EN DISCERNER LES NUANCES DE SENS PAR LA COMMUNICATION. EN MÊME TEMPS LES PARTICIPANTS SONT AMENÉS À OUVRIR LEUR ESPRIT À UNE CULTURE NOUVELLE.

L'option vise à éveiller les participants aux techniques théâtrales (travail de la voix et des gestes), à les sensibiliser aux différents mécanismes de l'interprétation (mimer une situation), à développer leurs capacités artistiques et à les responsabiliser au sein d'un groupe. Dans cette optique, les élèves explorent les différentes facettes de l'écriture dramatique par des interprétations de morceaux choisis, toujours sous la direction du metteur en scène et de quelques professeurs d'anglais du LCD.



PRODUIT FINAL

À la fin de l'année scolaire, les élèves pourront mettre en pratique les techniques théâtrales acquises face à un grand public lors d'un **spectacle regroupant les différents projets**. Sous la direction professionnelle de M. Tony Kingston, metteur en scène de langue anglaise, les participants seront motivés à développer leur sens de l'imaginaire et de l'expressivité.

PROGRAMME EN 3^E

L'élève apprend à :

- explorer les différentes facettes de l'écriture dramatique,
- s'exprimer avec plus d'aisance.

PROGRAMME EN 2^E

L'élève apprend à :

- approfondir ses techniques théâtrales,
- développer son expressivité et ses compétences linguistiques.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

ZIEL VUN DËSER OPTIOUN ASS ET D'VILLFÄLTEGKEET VUM MATERIELLEN AWER OCH IMMATERIELLE LËTZEBUGER PATRIMOINE, DEEN AUS LIEWEGEN TRADITIOUNEN BESTEET, DÉI VU GENERATIOUN ZU GENERATIOUN WEIDERGEERECHT GINN, KENNENZELÉIEREN.

Fester, souwéi al a jonk Bräich; d'Sprooch mat ale Begrëffer an typeschen Riedensaarten; de geschichtlechen, politeschen a kulturellen Hannergrond. Et geet also ëm eist materiellt an immateriellt kulturellt Ierwen a villes méi wat mir hei zu Lëtzebuerg hunn.

PRODUIT FINAL

Beräichsiwwergräifend interaktiv Projeten op Basis vun theoreteschem a reflexiven Input (Workshops, Poter- a Filmnomëtteg, Visitten an Exploratiounen, Kachcours, Hierstelle vun Produiten fir an eis Epicerie, ...)



PROGRAMME EN 3^E ET 2^E

L'option met l'accent sur l'acquisition des connaissances de base qui se transmettent par l'organisation en différents modules :

- **Lëtzebuenger Sprooch an Identitéit:** Verbindung tëscht Sprooch an Identitéit - kuerz Skizz vun der Geschicht vum Lëtzebuergesch; wichteg Schrëtt um Wee zum verstärkte Gebrauch vun der lëtzebuergescher Sprooch ; Multikulturalitéit, ...
- **Lëtzebuenger Konscht- a Kulturszene:** Déi heemesch zäitgenëssesch Kulturszene (Film, Theater, Fotografie, Konscht, Musek ... a bekannten Auteuren) an déi vu Fréier (Lëtzebuenger Sprooch fréier: Spréch, Soen, ... Lidder, Filmer, Theaterstécker, ...);
- **Lëtzebuerg an der Fuerschung:** Wëssenschaft zu Lëtzebuerg fréier, haut an Zukunftsvisiounen;
- **Lëtzebuergesch Traditiounen :** Gebräich an Zeremonien am Laf vum Joer esou wéi nach méi jonk lëtzebuenger Traditiounen (vum Haupesdtag bis St Patrick's Day an anerer);
- **Lëtzebuerg kulinaresch:** Fester, Ritualer, Traditiounen ronderëm Iessen, Gedrénks a Genéissen ; (Quetschen-, Kalbass- a Grompe-refester, Kënnbak-Stee, Bretzelssondeg, ...), lokal Produiten; lëtzebuenger Rezepten a Spezialitéiten (Kachcours, Bakcours, Braucours, ...).

ainsi que la participation à des workshops avec des professionnels, des visites culturelles, ...

Développement des compétences réflexives, culturelles, musicales, culinaires, sociales, linguistiques, littéraires, méthodologiques, ...

Autres compétences travaillées:

- échanger, partager, argumenter et débattre,
- explorer, imaginer, créer et produire.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

Dës Optioun riicht sech un déi Schüler, déi un 3D-Modeller, un 3D-Drockeren an u Robotik interesséiert sinn.

De Schüler kritt d'Méiglechkeet, 3D-Modeller selwer ze erstellen, mat engem 3D-Drocker auszudrécken, an herno mat Hëllef vu Sensoren an Motoren sech autonom beweegen ze loossen.

PRODUIT FINAL

Eegene Roboter bauen an mat Arduino programméieren.

PROGRAMME EN 3^E

Als Schüler léiers du véier Beräicher kennen:

1. **3D-Modeller** an enger Software wéi *Blender* an an engem **CAD-Programm** wéi *Onshape* erstellen; [Onshape basics](#)
2. d'Modeller op engem 3D-Drocker ausdrécken;
3. mat Hëllef vu klengem Modeller richteg **léiden**;
4. d'Modeller mat Hëllef vu Sensoren an Motoren an der Software **Arduino** sech autonom beweegen loossen.

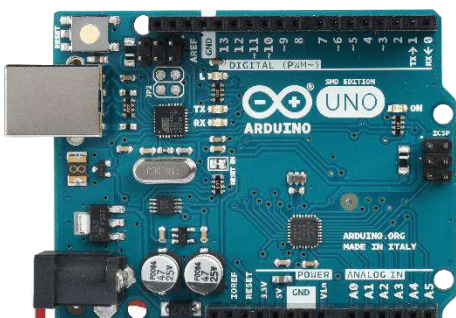


PROGRAMME EN 2^E

Mam Wëssen, deens du dir op 3^e ugëeegent hues, baus du selbstständig ee Roboter, deens du selwer programméiers. Di mechanicsch Baudeeler designs du an engem CAD-Programm an drécks se um 3D-Drocker aus.

Du erstells dëse Projet eleng oder zesummen an enger Equipe. Du schafft autonom a kriss punktuell Hëllef bei méi komplexen Elementer.

[What is Arduino? Arduino basics](#)



```

Loesung_A6_Experte | Arduino 1.6.5
Loesung_A6_Experte
#include <Wire.h>
#include <RTClib.h>
RTC_DS1307 rtc;
#include <LiquidCrystal.h>
LiquidCrystal lcd(2,3,4,5,6,7,8);

int Temperaturwert;
int TempInGradC;
String Wochentag;

void setup()
{
  Serial.begin(9600);
  rtc.begin();
  Wire.begin();
  lcd.begin(16,2);
}

void loop()
{
  DateTime aktuell = rtc.now();

  if (aktuell.dayOfWeek() == 1){Wochentag = "Montag";}
  if (aktuell.dayOfWeek() == 2){Wochentag = "Dienstag";}
  if (aktuell.dayOfWeek() == 3){Wochentag = "Mittwoch";}
  if (aktuell.dayOfWeek() == 4){Wochentag = "Donnerstag";}
  if (aktuell.dayOfWeek() == 5){Wochentag = "Freitag";}
}
    
```



DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

PROJEKTBASIERTES ENTDECKEN BEKANNTER UND UNBEKANNTER STÄDTE.

Geographische, historische, soziale Aspekte untersuchen.
Nachhaltige Stadtkonzepte kennenlernen.

PRODUIT FINAL

Interviews/Expertenbefragung, Filmreportagen, Modell einer idealen Stadt, Organisation von Ausflügen im In- und Ausland, Legefilm, Collagen, Broschüren,
...



PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

- Erkennen und Verknüpfen von raumspezifischen, historischen, sozialen, ökonomischen, ökologischen und politischen (...) Sachverhalten,
- Umsetzen von Kenntnissen in gestaltender Form.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

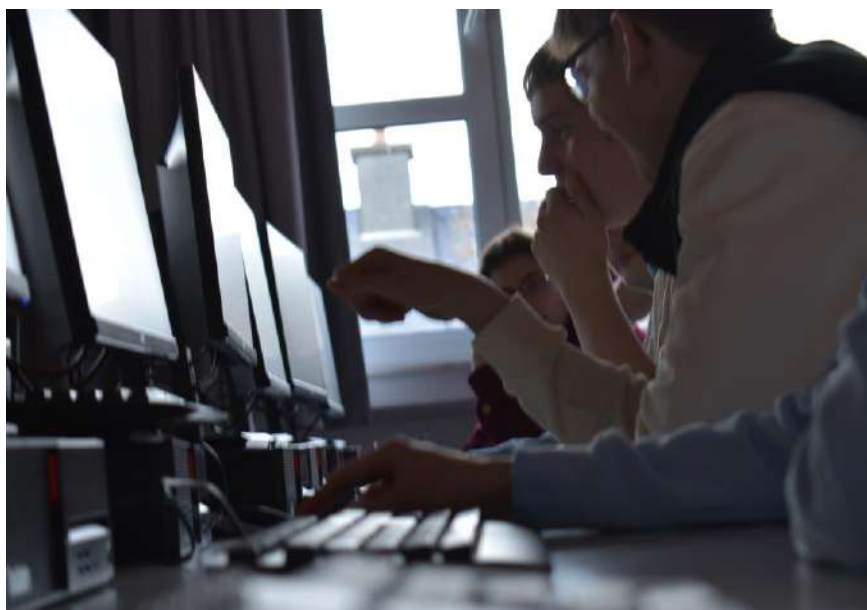
LE PROJET DES MINI-ENTREPRISES STIMULE L'ESPRIT D'ENTREPRISE DES ELEVES. PENDANT UNE ANNEE, ILS SONT RESPONSABLES D'UNE MINI-ENTREPRISE DANS LAQUELLE ILS SONT AMENES A PRENDRE DES DECISIONS ET D'EN ASSUMER LA RESPONSABILITE.

Étant donné que l'enseignant concerné intervient plutôt comme « coach », l'élève devient acteur de son projet.

En fin d'année scolaire, les élèves participent à la « **Finale des Mini-Entreprises** », le concours annuel permettant de distinguer les meilleurs projets de l'année. L'équipe qui gagne la compétition peut représenter le Luxembourg lors d'une compétition internationale. Pour plus d'informations: www.minientreprises.lu

PRODUIT FINAL

Exemples, témoignages et informations sur www.jel.lu et sur www.minientreprises.lu



PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

L'élève apprend à :

- comprendre le fonctionnement des entreprises,
- faire des études de faisabilité et des études de marché,
- rédiger un business-plan,
- vivre le fonctionnement réel d'une entreprise (marketing, gestion des finances, ...),
- participer au concours national des mini-entreprises et autres événements au cours de l'année scolaire organisés par l'asbl *Jonk Entrepreneuren*.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

CE COURS À OPTION S'ADRESSE A DES ETUDIANTS PASSIONNÉS PAR LE MÉDIUM PHOTOGRAPHIQUE ET DESIREUX DE PARFAIRE LEUR ŒIL, AINSI QUE LEUR TECHNIQUE.

Cours et ateliers techniques et thématiques ; mise en pratique ; sorties photographiques ; visites d'expos ; workshops ; ...



PRODUIT FINAL

Photographies en noir et blanc et photographies chromatiques.



PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

- Les pionniers de la photographie
- Sujets : photographie d'architecture, « street » photography, portraits, paysage, « Low light photography » ; studio ; photographie de d'action ; photographie d'architecture, « street » photography, portraits, paysage, ...
- Apprentissage des notions de base en photographie : les fonctions de base des appareils photo numériques et analogiques (réglages) ; pièces d'équipement photographique (matériel) ; le langage de la photographie (grammaire de l'image, composition, cadrage, lumière, ... interprétation du langage de la photographie) ; les bases du tirage noir et blanc (procédés photochimiques, tirages sur papier) et les outils (agrandisseur, timer, ...) ; la chambre noire ; découverte des procédés expérimentaux ; les bases de l'imagerie numérique ; introduction aux techniques de traitement d'images sur ordinateur (*Adobe Photoshop et Lightroom*)

Élèves ayant suivi le cours en 3^e :

- Approfondissement et amélioration de la pratique photographique (photographie analogue et photographie numérique)
- Conception et réalisation de projets personnels (développement du sens critique et esthétique)

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

D'OPTIOUN PRINT ASS ENG OPTIOUN, DÉI 2 VOLET'EN ËMFAASST DÉI SECH ERGÄNZEN: DEN ATELIER GRAFIK AN DEN ATELIER PRINT.

Am Atelier GRAFIK um 4. Stack léiers du grafesch an artistesch Projeten ze gestalten an ze designen (Logoen; Affichen; Flyeren; perséinlech Projeten an Visuellen). Du schaffs mat Programmer aus der Creative Cloud vun Adobe, wéi Photoshop (Bildveraarbechtung) an Illustrator (vektoriell Gestaltung) an awer och um I-Pad.

Am Atelier PRINT léiers du Projeten op e Support ze bréngen. Du experimentéiers mat alternative Fototechniken ouni Dunkelkammer, mat Serigraphie op Stoff a Pabeier, mat Gravure an aneren Drocktechniken.



PRODUIT FINAL

- Cool experimentell Pousteren an der Serigraphie z.B. fir eng Ausstellung
- Bedrécken Totebags oder T-Shirten fir Projeten fir de Lycée oder extern Partner
- Invitatiounskarten, Flyeren, Plakater

PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

An der Optioun Print léiers du:

- d'Welt vum Grafikdesign kennen
- Photoshop; Illustrator; Sketchbook...
- de Prinzip vu verschiddenen Drocktechnike kennen
- eegen Ideeën ze entwéckelen an ëmzesetzen, autonom ze schaffen an ee Produit ze realiséieren.



OPTION

RADIO, PODCAST & SOUND DESIGN

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

CONCEVOIR, ÉCRIRE ET ENREGISTRER UN PODCAST OU UNE ÉMISSION RADIO EN « PRÊT À DIFFUSER ».

CRÉATION, COMPOSITION ET ENREGISTREMENT DE MUSIQUE SUR ORDINATEUR OU TABLETTE.

PRODUIT FINAL

Reportage, commentaire interview, podcast, émission radio enregistrée et en direct, chansons (différents genres musicaux : EDM, HipHop, Rock, classique, ...), livres audio, jingles, ringtones, musique de films / publicités / jeux vidéo, bruitages, ...



PROGRAMME EN 3^E

L'élève apprend :

- à concevoir et enregistrer un papier radio (article radiodiffusé)
- à concevoir, créer et diffuser un podcast
- à maîtriser les traitements de son matériel (micro, tablet, console de mixage...)
- à connaître différents logiciels d'enregistrement et de montage
- à utiliser et maîtriser un logiciel de montage/ de postproduction.
- l'initiation au logiciel de création musicale GARAGEBAND
- l'utilisation et édition de « loops »
- la création et l'édition de courtes séquences musicales (ex. « jingles » ou « ringtones »)

Participation à des workshops avec des professionnels (e.g. WDR Köln) et visite d'une station de radio (e.g. RTL ou 100k7).



PROGRAMME EN 2^E

L'élève apprend :

- l'utilisation et le fonctionnement du matériel de reportage
- à approfondir la conception/création d'un podcast
- à perfectionner la postproduction d'un podcast/d'une émission
- le mixage des interviews
- l'improvisation en direct
- à approfondir ses connaissances en matière de GarageBand, loops et jingles
- l'enregistrement et le « sampling » de bruits et de sons naturels
- la réalisation d'une musique de film sur une vidéo numérique

Participation à des workshops avec des professionnels (e.g. WDR Köln) et visite d'une station radio (e.g. RTL ou 100k7).



DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

LE COURS SE BASE SUR UNE DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE PARTICIPATIVE POUR ABORDER AVEC LES ÉLÈVES DES QUESTIONS DE CITOYENNETÉ MONDIALE.

Nous nouerons des contacts avec des A.S.B.L. et O.N.G. engagées pour les réfugiés, l'alimentation et la consommation responsable, la justice climatique, les personnes dans le besoin (pauvreté, vieillesse, maladie, ...) et beaucoup d'autres encore et organiserons des activités citoyennes ensemble, **au LCD et sur le terrain**. Par ailleurs, nous inviterons ces O.N.G. et A.S.B.L. à réaliser des workshops avec les élèves de l'option ainsi que des conférences devant tous les élèves d'une même année.

L'objectif du cours est d'éveiller et de former les élèves aux interdépendances mondiales et de les inciter à agir en personnes citoyennes responsables, conscientes de l'importance de la solidarité internationale et à contribuer à un monde plus juste et durable. Au moins un engagement solidaire par trimestre et en dehors des heures de cours est obligatoire et sera noté.



PRODUIT FINAL

Organiser des moments de solidarité.

PROGRAMME EN 3^E ET EN 2^E

L'élève apprend à :

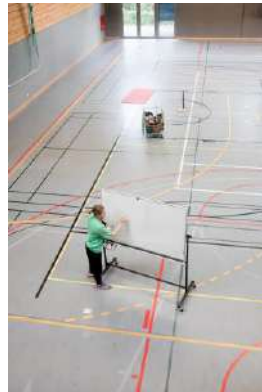
- comprendre les défis des personnes vulnérables,
- faire des choix responsables dans la vie quotidienne,
- vivre dans le respect de tous et de la nature,
- **proposer des manières concrètes d'engagement en classe, mais également en dehors des unités de cours** (p.ex. soutenir l'asbl Solidarité lors d'événements organisés au LCD : F&Friends ; Chrëschtbazar...)
- mettre en place des moments de solidarité.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

SPORT, BEWEGUNG UND GESUNDHEIT IM ALLTAG.

Sport, Bewegung und Gesundheit in alltäglichen Situationen kennen lernen, darstellen und erkunden, sowie reflektieren.

Microenseignement: Techniken der Information und Motivation kennen und anwenden lernen.



PROGRAMME EN 3^E

- Endurance (Intervalles, ...),
- Tactique des sports co (VB),
- Spontan,
- Brevet sauvetage,
- MTB / Beach VB,
- Microenseignement.

PROGRAMME EN 2^E

- Tactique sports co (FB),
- Salsa,
- Microenseignement (plus accentué),
- Brevet Sportif,
- Brevet Sauvetage,
- Spontan,
- LUNEX.

DESCRIPTION ET OBJECTIFS DU COURS

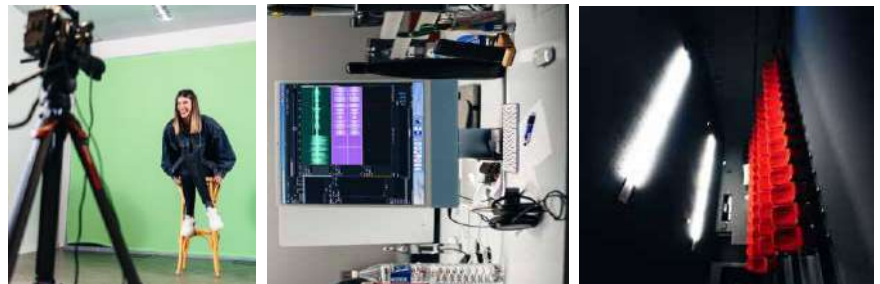
FORMATION AUDIOVISUELLE A TRAVERS DES APPLICATIONS PRATIQUES SIMPLES.

Initiation au logiciel de montage (*Adobe Premiere Pro*, au langage et au matériel audiovisuel et cinématographique : l'échelle des plans, angles de prises de vue, cadrage et composition, éclairage, le son et son enregistrement, greenscreen...

Initiation aux codes de la publicité.

Méthodes :

- Applications pratiques individuelles et travail en groupe
- Pédagogie de projet
- Mises en situation réelle : participation à des concours, reportages d'évènements au LCD



PRODUIT FINAL

Travaux pratiques réalisés avec des caméras digitales et montés sur logiciel informatique.

PROGRAMME EN EN 3^E ET EN 2^E

L'élève apprend à :

- réaliser des clips courts (court métrage, pubs, clips, reportage, interviews...)
- créer son propre projet