



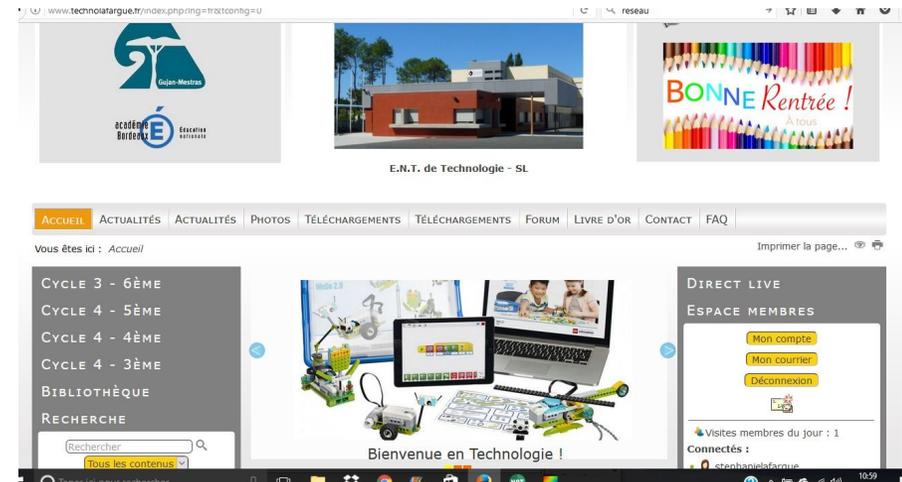
Cycle 3

# Technologie 6<sup>ème</sup>

- Les **thèmes de l'année** de 6<sup>ème</sup> et les **centres d'intérêts** étudiés
- **Organisation générale** de l'année
- Les **démarches** de travail et **évaluations**

# Thèmes et centres d'intérêts – 6ème

- Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information



- **Environnement numérique de travail**
- **Le stockage des données**
- **Usage des moyens numériques dans un réseau**
- **Usage de logiciels usuels**

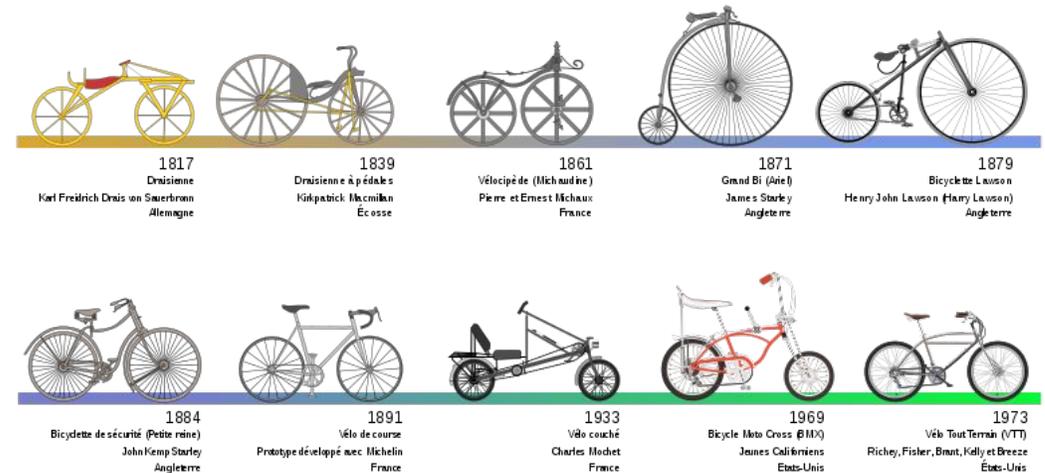
# Thèmes et centres d'intérêts – 6ème

- **Le vélo et la trottinette**



- **Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions**
- **Identifier les principales évolutions du besoin et des objets**
- **Identifier différentes formes de signaux (sonores, lumineux, radio..)**
- **Identifier des sources d'énergie et des formes**

## Évolution de la bicyclette



# Thèmes et centres d'intérêts – 6ème

- **Projet: La course de voiture**

1. **Programmer le déplacement simple d'une voiture.**



2. **Réaliser une course automobile autonome.**



- *Notions d'algorithmes, les objets programmables*
- *Identifier les différentes familles de matériaux*
- *Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin*
- *Reconnaître les situations où l'énergie est stockée, transformée, utilisée par les êtres humains*

# Méthodes de travail et évaluations

- **Démarches de travail**

- Démarche d'**investigation**
- **Problèmes technologiques** à résoudre
- **Démarche de projet**

- **Evaluations**

		Description		Couverture 5e	Couverture 4e	Couverture 3e	Couverture CYCLE
				nb	nb	nb	nb
Design, innovation et créativité	Imaginer des réponses, matérialiser une idée en intégrant une dimension design	Identifier un besoin et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.	Besoin, contraintes, normalisation.	2	3	3	8
			Principaux éléments d'un cahier des charges.	1	2	3	6
		Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole.	Outils numériques de présentation.	0	1	2	3
			Charte graphique.	0	0	2	2
		Participer à l'organisation de projets, la définition des rôles, la planification (se projeter et anticiper) et aux revues de projets.	Organisation d'un groupe de projet, rôle des participants, planning, revue de projets.	0	1	2	3
			Design.	0	2	2	4
		Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.	Innovation et créativité.	1	0	2	3
			Veille.	1	1	0	2
			Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes).	0	2	1	3
			Réalité augmentée.	0	0	0	0
		Organiser, structurer et stocker des ressources numériques. Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des	Objets connectés.	0	1	1	2
			Arborescence.	2	3	3	8
Outils numériques de présentation.	1		0	1	2		
	Charte graphique.	0	0	1	1		

- **Organisation générale de la 6ème**

- Rythme de travail: Successions de problèmes sur 4 séances, puis synthèse des connaissances, puis évaluations

- Evaluation du **socle commun de connaissances, de compétences et de culture**
- Evaluation des **compétences et connaissances de Technologie**
- **Evaluations individuelles et collectives**

- **Matériel de technologie**

- Cahier numérique + affaires classiques du collégien (crayons, règle, surligneur ...)