

Technologie / Tech & Skills

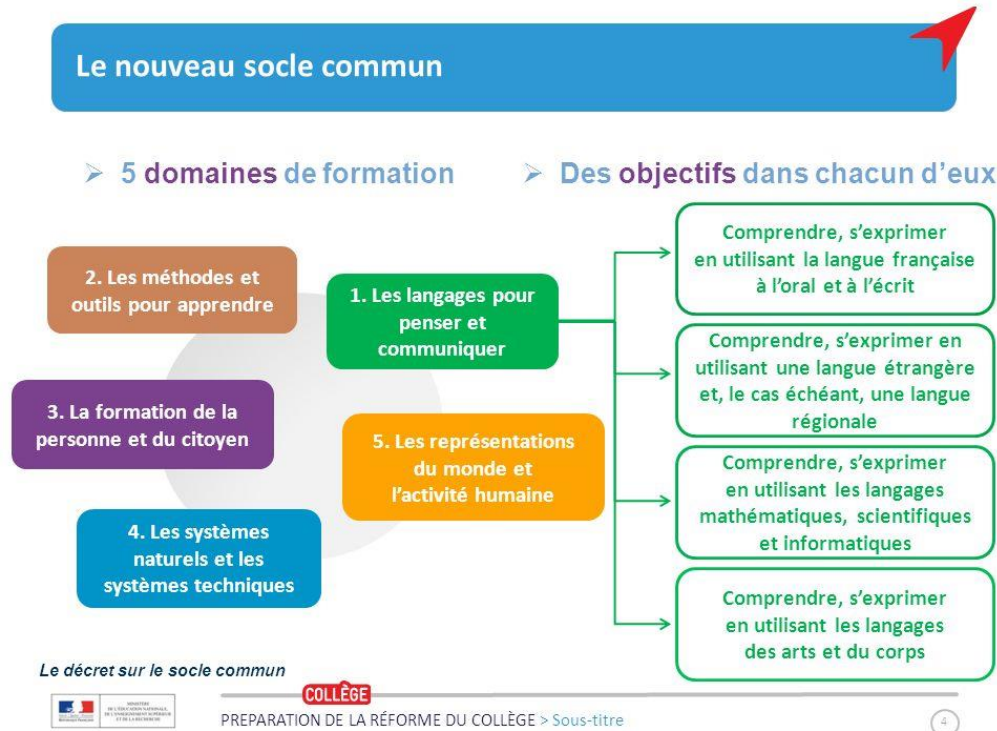
3^{ème} (9th grade) [2 periods per week, year-round, grades over 20]

M. David Agostini : david.agostini@lilaschool.com

Web site : www.Csitechno.net

Description du cours

L'enseignement de la technologie au collège permet à l'élève de s'initier aux démarches spécifiques de la technologie où, en général, les solutions à un problème posé sont multiples et où le choix du meilleur compromis résulte de la prise en compte de critères variés.



ESLR's Au terme de leur scolarité, les étudiants du LILA seront des individus productifs qui:

- sont capables de travailler individuellement et en groupe.
- savent structurer et présenter leur travail.
- peuvent travailler en autonomie afin d'atteindre leurs objectifs.
- mobiliser ses connaissances dans diverses disciplines, pour résoudre un problème réel en utilisant un langage technique correct et rigoureux.

ESLR's Au terme de leur scolarité, les étudiants du LILA seront des individus capables de résoudre des problèmes qui:

- demandent d'utiliser différents types de savoirs au sein de situations de plus en plus complexes.
- demandent de formuler des questions et proposent des solutions tirées de l'observation, de la mesure et de la comparaison de données.
- demandent de transférer des compétences acquises au sein de situations nouvelles.
- utiliser de manière rationnelle les équipements et les moyens de contrôle et de conception mis à sa disposition, respectant les règles de sécurité et les principes ergonomiques.

ESLR's Au terme de leur scolarité, les étudiants du LILA seront des apprenants impliqués qui:

- *se servent des nouvelles technologies et des ressources informatiques*
- percevoir l'évolution dans le temps des solutions apportées à un même problème technique, comme résultat du progrès des techniques et des moyens de production.

Manuels et matériel

- Le cahier de technologie
- Une blouse en coton (40% minimum, 100% recommandée)
- Le matériel usuel de classe (crayons de couleur, règle, compas stylos, calculatrice, etc.)

Déroulement du cours

L'environnement de travail de l'élève comportera des machines et des outils.

Pour éviter tout accident, l'élève devra connaître et respecter le règlement de l'atelier.

De plus, un nettoyage et un rangement quotidien sera demandé pour le confort de tous.

Lors des travaux pratiques, un comportement responsable sera demandé.

L'acquisition des compétences liées à la technologie, au maniement des machines et outils n'étant pas uniforme, il se peut que certains élèves aient à reproduire des activités jusqu'à ce que la compétence associée soit maîtrisée.

Le port de la blouse est obligatoire.

Les travaux devront être rendus à la date demandée. Dans tous les cas le travail doit être rendu (possibilité de mise en détention pour effectuer le travail).

Evaluation

- **Evaluation par compétences :**

Les élèves seront désormais évalués par compétences dans le cadre de la classe et des activités de travaux pratiques.

Le travail de groupe et la pratique de l'auto évaluation seront également valorisés.

- **Contrôle continu (pop quiz) :**

Chaque nouvelle activité peut utiliser les connaissances acquises dans les séances précédentes. C'est pourquoi, au début de chaque cours, les élèves pourront être évalués sur le(s) cours précédent(s). Ces petites évaluations auront lieu régulièrement et seront notées sur 5 ou 10, **coefficient 1**.

Programmation annuelle

L'enseignement aura lieu pendant toute une année à raison de 2h par semaine.

Thèmes abordés :

- Programmation en domotique : Automatisation, programmation, design de solutions, électronique, planification, partage de connaissances.
- Fusée : conception, mesure, amélioration, implémentations de solutions techniques.
- Education informatique : binaire, format et fonctionnement des fichiers images, modifications numérique d'image

Genius hours

Les élèves auront aussi accès à des ressources qui leur permettront de prolonger leur apprentissage dans des activités ouvertes de créativité libre autour d'un thème abordé en classe (Discovery shelves, Maker Space et Fab lab).