

ordre	Intitulé du cours	Classe	# de cours par semaine	A l'année / semestriel
	Technologie	6ème (6th grade)	1	A l'année

Hebdomadaire / Toutes les 2 semaines	Nom du professeur
hebdomadaire	Mr David AGOSTINI

(1900 Caractères Max)

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.

Les compétences travaillées seront celle du socle commun de compétence et de culture du système français en liaison avec les ESLR's.

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).

<i>(1900 Caractères max)</i>	<i>Optionnel (350 caractères max)</i>
Programmation	Materiel Spécifique
<p>L'enseignement aura lieu pendant toute une année à raison de 2h par semaine. Thèmes abordées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Création d'une page de couverture du cahier (3h). - Les outils dans l'ateliers : noms et fonctions (3h) -Fabrication de volume 3D : utilisation d'un logiciel de dessin technique (8h) - Projet AEFE : fabrication de mobile (16h) - Initiation à la programmation graphique (2h). <p>De plus, au cours de l'année, l'étudiant devra utiliser les différents outils logiciels de l'ordinateur (Word, Excel, Google Sketchup, Scratch, Visio etc.)</p> <p>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).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Une blouse blanche en coton (au moins 40%) pour les travaux pratiques (prévoir plusieurs tailles de plus pour qu'elle puisse servir plusieurs années !) • Le cahier de technologie • Le matériel usuel (crayon a papier, gomme règle,équerre calculatrice, crayons de couleur, stylos de couleurs)