

TECHNOLOGIE

Pour cette période d'après confinement, il est proposé d'exploiter quelques objets utiles dans ces circonstances. Cela permettra de créer du lien entre la situation de confinement et le retour dans les établissements.

Les professeurs pourront choisir de construire leur enseignement en partant d'exemples en lien avec le contexte sanitaire et les besoins des élèves. À titre indicatif quelques exemples figurent dans le tableau suivant :

Exemples de besoins	Exemples de supports d'enseignement
Comment surveiller sa santé ?	Objets, produits technologiques et connectés mobilisés par le milieu médical : mesure de T°, Stéthoscope, fréquence cardiaque, rythme respiratoire, ...
Comment maintenir un lien social ?	Objets, produits technologiques et connectés ayant permis l'accès à internet. Les supports d'enregistrement de fichiers et les chemins d'enregistrement.
Comment se protéger ?	Objets, produits permettant de concrétiser les gestes barrières : masques, visières, écrans, gants (impression 3d, matériaux, ...) : processus de réalisation, projet, expérimentations, introduction d'un modèleur 3D très simple.

Le tableau suivant précise les attendus de fin de 6^e. Il est structuré à partir des attendus de fin de cycle dont les limites sont précisées à partir de compétences et connaissances associées à maîtriser.

Attendus de fin d'année	6 ^e TECHNOLOGIE
Matière, mouvement, énergie, information	
Observer et décrire différents types de mouvements	Identifier et décrire les mouvements (circulaire ou rectiligne) d'un objet technique. Élaborer et mettre en œuvre un protocole pour appréhender la notion de mouvement et de mesure de la valeur de la vitesse d'un objet.
Identifier différentes sources et connaître quelques conversions d'énergie	Identifier les différentes sources et formes d'énergie associées à un objet en mouvement. Identifier quelques éléments d'une chaîne d'énergie domestique simple.
Identifier un signal et une information	Identifier différentes formes de signaux (sonores, lumineux, radio...).

Matériaux et objets techniques	
Identifier les principales évolutions du besoin et des objets.	Repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historique, économique, culturel).
Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions	Identifier le besoin et la fonction d'usage associés à un objet. Ils doivent Décrire le fonctionnement d'un objet technique par un texte et un croquis. Ils associent des fonctions techniques avec des solutions techniques constituant un objet simple. Ils peuvent comparer plusieurs solutions techniques pour une même fonction.
Identifier les principales familles de matériaux	Connaître les principales familles de matériaux, quelques caractéristiques et propriétés et identifier leur impact environnemental.
Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin.	Identifier les contraintes de l'objet à concevoir, rechercher des idées sous la forme d'un croquis et utiliser une modélisation.
Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information	Utiliser l'ENT et des logiciels usuels. Enregistrer et retrouver des données. Réaliser un programme simple associé à un algorithme et vérifier son fonctionnement sur un objet programmable.