

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. The shapes are primarily triangles and polygons, creating a dynamic, layered effect. The overall composition is clean and modern, with a white central area where the text is placed.

PROGRAMMES 2015 SCIENCES ET TECHNOLOGIE

De l'école maternelle au collège

C3- SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Il faut proscrire les SAVOIRS MORTS (pas de décontextualisation)

il faut des SAVOIRS EN ACTION

Apprendre dans des activités qui prennent sens, dans des activités de la vie courante ou dans le monde qui nous entoure. Quand on comprend ce qui se passe autour de nous on est plus libre.

Distinguer la différence entre un fait et une opinion

C3- SCIENCES ET TECHNOLOGIE

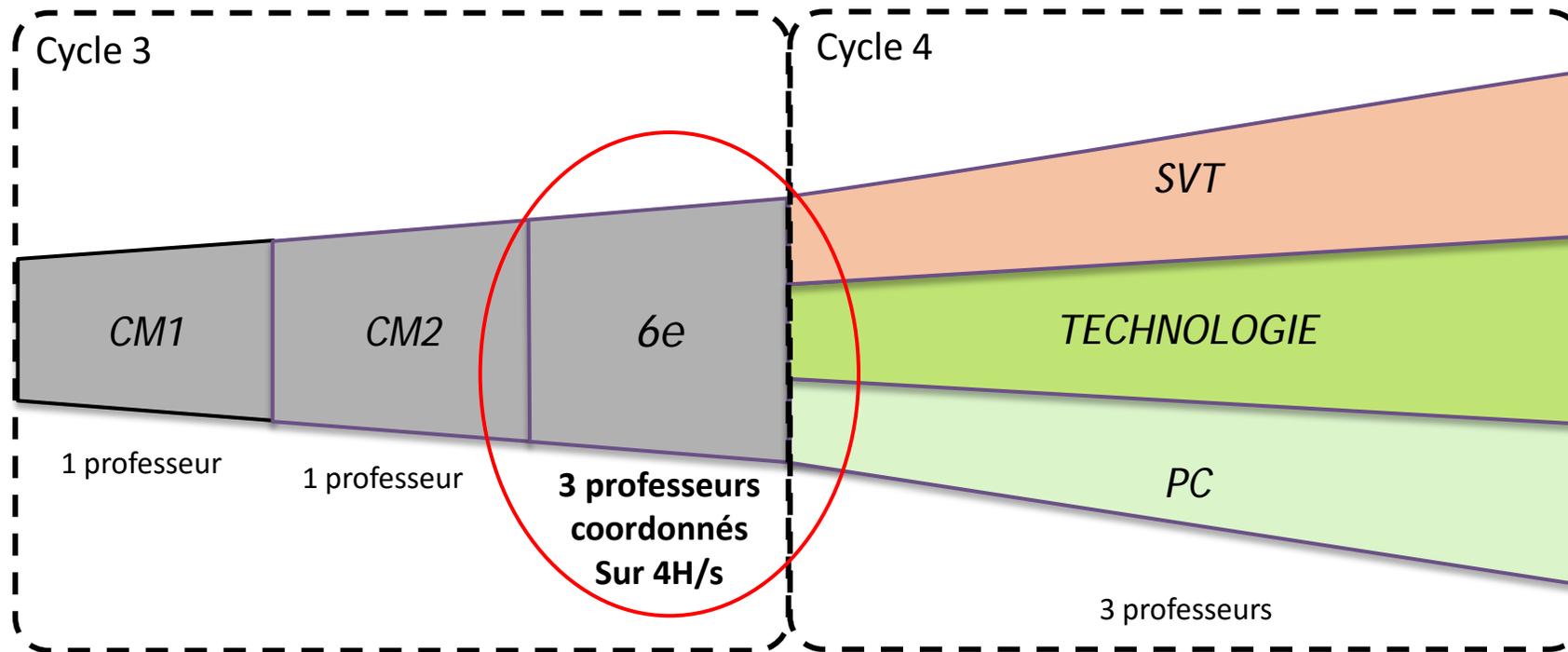
- ▶ Généralisation et stabilisation des notions étudiées au cycle 2
- ▶ Développement d'une première abstraction à partir des grands concepts
- ▶ Découverte de l'histoire des sciences et technologies

HORAIRES

- ▶ **CYCLE 3** : environ 2 heures par semaine
(72h versus 78h programmes 2008)

La classe de 6^e du cycle 3

La classe de 6^e une classe d'articulation et d'approche des 3 disciplines



UNE DIVERSITE DE DEMARCHES ET D'APPROCHES

- **La démarche d'investigation** : Contextualisation, problématique, formulation hypothèses, expériences, essais, observations, représentations ou modélisations simples, restitution
- **La démarche de projet** : conception et réalisation tout ou partie d'objet technique
- La mise en évidence et en perspective **des évolutions** : objets, organismes ...
- **La classification** des matières, des matériaux, du vivant...
- **L'utilisation progressive des outils numériques** pour s'informer et pour produire de l'information

MISE EN ŒUVRE DES PROGRAMMES

LA DEMARCHE SCIENTIFIQUE PREVAUT

SUR LES SAVOIRS SCIENTIFIQUES

OBJECTIF

MAITRISE DU SOCLE – COMPETENCES TRAVAILLEES



DEMARCHE

PARTIR DES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

ASSOCIER LES COMPETENCES ET CONNAISSANCES ASSOCIEES

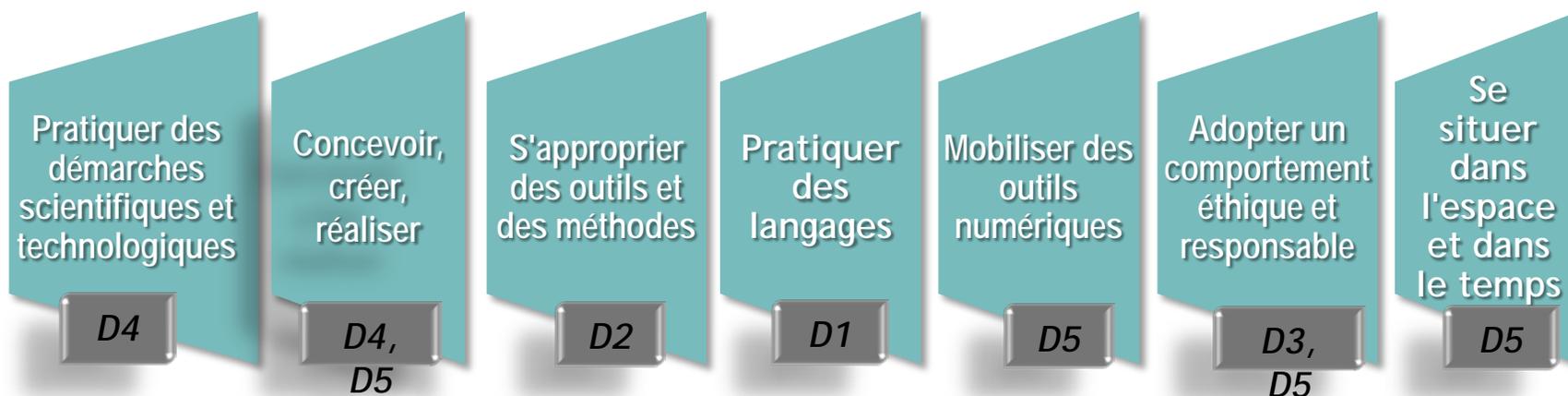


**LIGNE DIRECTRICE ET NORMATIVE : LES PROGRAMMES,
les situations et exemples n'étant pas exhaustifs**

Des compétences intégrées aux 5 domaines du SCCC



7 compétences communes aux 3 cycles



D1 = Des langages pour penser et communiquer
D2 = Les méthodes et outils pour apprendre
D3 = La formation de la personne et du citoyen

D4 = Des systèmes naturels et des systèmes techniques
D5 = Les représentations du monde et de l'activité humaines

EXEMPLE

Domaine concerné	La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement
Attendus de fin de cycle	Identifier des enjeux liés à l'environnement
Domaine(s) du socle et compétences travaillées	Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question. Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.
Connaissances et compétences associées	Relier certains phénomènes naturels à des risques pour les populations.

Cohérences entre les cycles pour la technologie

Cycle	Culture technologique	Analyse du fonctionnement	conception- réalisation	Numérique	
C2 Les objets techniques, qu'est-ce que c'est ? A quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?		Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets techniques	Réaliser quelques objets et circuits électriques simples	Commencer à s'appropriier un environnement numérique	
C3 Matériaux et objets techniques	Principales évolutions des besoins et des objets	Fonctionnement des objets techniques, fonctions, constitution	Principales familles de matériaux	Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique	La communication et gestion de l'information
C4 Technologie	Objets techniques, services et les changements induits dans la société	Modélisation et simulation des objets et systèmes techniques	Design, innovation et créativité	Informatique et programmation	

POINTS D'ATTENTION

- ▶ Introduction de trois nouveautés au cycle 3 : les signaux, les matériaux et le mouvement
- ▶ Associer les notions de fonction aux besoins (on étudie pas la fonction de nutrition pour la fonction mais en termes de besoins physiologiques).
- ▶ Travailler l'interdisciplinarité
- ▶ La démarche scientifique prévaut sur les savoirs scientifiques