

LA TECHNOLOGIE

Dernière année du cycle 4, l'année de 3ème est structurée en plusieurs séquences permettant d'aborder des problématiques différentes mais se rattachant toujours aux 4 thématiques principales du nouveau programme de technologie :

- Design, Innovation & Créativité
- Informatique & Programmation
- Objets techniques, Services & Changements induits dans la Société
- Modélisation & Simulation des Objets et Systèmes techniques

En complément, l'informatique apporte aux élèves des clés de décryptage du monde numérique en constante évolution.

UNE MATIÈRE DE BREVET

La technologie sera peut-être une composante de l'épreuve écrite scientifique. 2 des 3 matières (SVT, PH-CH et TECHNO) seront tirées au sort. Épreuve de 30 minutes pour 25 points.

LES POINTS À RESPECTER

La classe de technologie est très souvent organisée en groupes de travail. Il y aura des moments de travail collectif, des moments de travail en groupe et des moments de travail individuel.

Afin de conserver le matériel et de travailler dans les meilleures conditions possible, je m'engage :

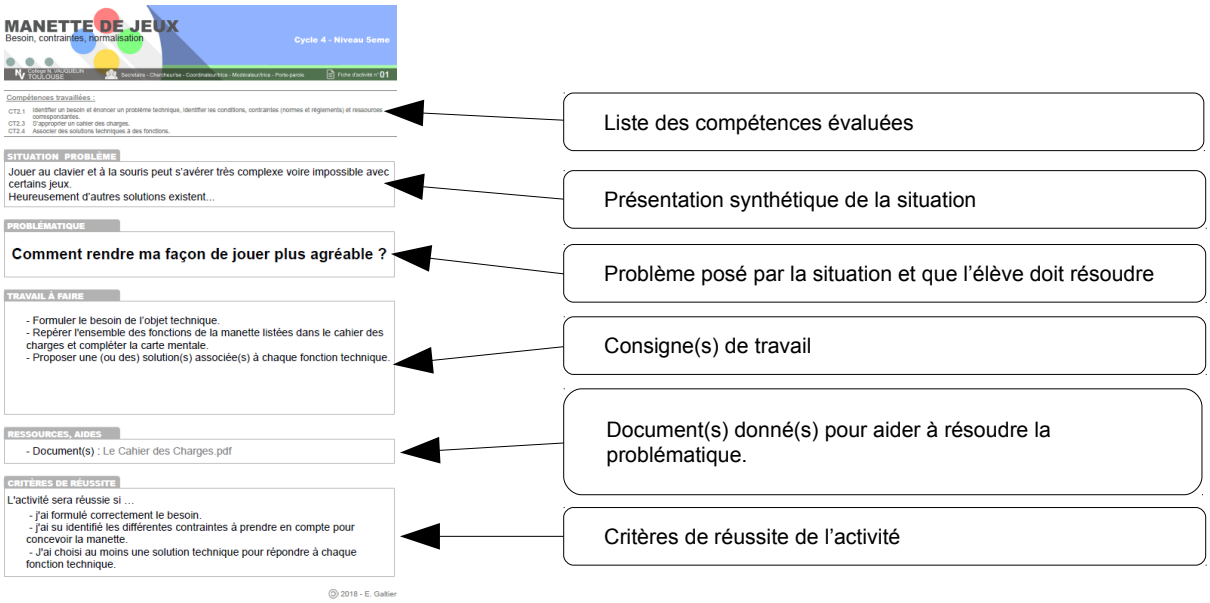
Au niveau de l'attitude :

1. à me mettre en condition de travail (sortir ses affaires, retirer son manteau, s'asseoir)
2. à me taire lorsque le professeur ou un autre élève prend la parole
3. à me déplacer seulement avec autorisation
4. à appeler le professeur uniquement en cas de besoin (lire d'abord les consignes)
5. à respecter l'état de la classe et du matériel prêté
6. à respecter les consignes de sécurité

Au niveau du classeur :

1. à mettre à jour. Le travail manquant doit être rattrapé **avant** le retour en classe;
2. à garder propre. Le cours doit être noté proprement au stylo, les schémas et croquis au crayon à papier;
3. à compléter. Toutes les fiches doivent être présentes et complétées (le classeur sera évalué)
4. à apprendre. La leçon doit être sue d'un cours sur l'autre et peut être évaluée à chaque séance
5. à signer. Les évaluations doivent toutes être signées par les parents.

COMPRENDRE LA FICHE D'ACTIVITÉ



2019 - E. Galtier