

PROGRAMMATION - TECHNOLOGIE 6ÈME

Période 1

Les outils numériques

Matériaux et objets techniques

Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

-Environnement numérique de travail.

- 1) Utiliser les ordinateurs au collège : les différentes salles informatiques, se connecter à sa session.
- 2) Se connecter et utiliser ProNote.
- 3) Se créer un environnement de travail personnel et des espaces de stockage (concepts de fichiers et dossiers)
- 4) Créer une page de garde pour la partie technologie.

Période 2

Les outils numériques

Matériaux et objets techniques

Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables.

Usage des moyens numériques dans un réseau.

Usage de logiciels usuels.

- 1) Découverte du blog de la SEGPA.
- 2) Défi Internet sur le système solaire + Quizinière.
- 3) Introduction à la programmation

Période 3

Étude d'un objet technique

Matériaux et objets techniques

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets.

Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions

- Identifier un besoin,
- Relier un besoin à un objet technique,
 - Fonction d'usage,
 - Fonction d'estime,
- Étude d'un objet (vélo, trottinette...) étude du mouvement, schématisation

+ Suite programmation

Période 4

Fabrication d'un objet en fonction d'un besoin

Matériaux et objets techniques

Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire

une solution technologique répondant à un besoin.

- 1) Choix d'un projet, notion de contrainte.
 - 2) Recherche d'idées, schémas...
 - 3) Modélisation sous forme de maquette.
 - 4) Prototype
- + Suite programmation

Période 5

Les outils numériques

Matériaux et objets techniques

Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables.

Projet sur scratch

Mise en forme d'un projet collectif en lien avec les autres matières