

n°	Séance
15	<p>Les matériaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La réalisation du kart à l'aide d'un matériau déterminé implique l'utilisation d'outils et de machines, présentation de l'outillage et des machines disponibles • compléter le tableau des outils et machines présentés • liste des outils et machines document
	<p>Concours Algoréa (suite du Castor Informatique) Pour les élèves qualifiés au second tour, utilisez le langage Scratch pour vous entraîner (épreuve deuxième semaine de janvier) lien : http://www.algoréa.org/#/preparation</p>
14	<p>Création libre avec Scratch thème : l'ambiance de Noël, l'hiver, la neige.</p>
13	<p>CFAO : Pour réaliser les différentes pièces du kart, présentation de Charlyrobot. diaporama</p>
12	<p>Physique & technologie : Matière et matériau</p> <ul style="list-style-type: none"> • Différencier matière, matériau et matériel (et les domaines disciplinaires correspondant) • Distinguer fer et acier • Lecture d'une clé de détermination des matériaux • Classer des échantillons par famille de matériau en utilisant une clé de détermination et les propriétés des matériaux <p>document à compléter : http://www.skell.fr/kart/kartmatériau1v2017.pdf</p>
11	<p>Exploitation de la visite de la boulangerie</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ apporter ses notes, partage des photos prises par les collégiens ○ chaque groupe fabrique une affiche sur un des sujets suivant : <ul style="list-style-type: none"> ▪ les étapes de la fabrication du pain ▪ la conservation des aliments ▪ l'hygiène du personnel et des locaux ▪ les machines <p>consignes et barème de l'activité</p>
10	<p>Concours Castor Informatique</p>

Progression niveau Sixième année 2018/2019 Collège S^{te} Croix Chateaugiron

9	<p>Scratch, un langage de programmation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activité de découverte : la fonction Estampillage fiche guide • Des missions pour s'initier à Scratch lien • pour tester en ligne : scratch.mit.edu
8	<p>Appréhender les notions de langage, instructions et programme (par manipulation de gobelets)</p> <ul style="list-style-type: none"> • présentation et mise en situation (vidéo robot industrie automobile) • Les instructions du langage pour manipuler les gobelets • guide pour démarrer (format pdf) • grille de programmation format pdf • bilan de l'activité
Préparation	<p>Concours Castor Informatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le concours couvre divers aspects de l'informatique : information et représentation, pensée algorithmique, utilisation des applications, structures de données, jeux de logique, informatique et société. ● Présentation du concours http://castor-informatique.fr/ ● S'entraîner à la maison avec l'un des concours des années précédentes : http://concours.castor-informatique.fr/
7	<p>La trottinette électrique, relier le virtuel au réel</p> <p>les élèves disposent d'une image 3D (logiciel eDrawing), d'une maquette de trottinette, d'une trottinette grandeur réelle et d'une maquette Transmission courroie/poulies</p> <ul style="list-style-type: none"> • étude de la fonction guidage document • étude de la fonction propulsion document et ressource à consulter • étude de la fonction freinage document <p>bilan du TP fonction guidage, propulsion et freinage de la trottinette électrique</p>
6	<p>Découverte Edrawing, logiciel d'imagerie 3D</p> <p>Tester les possibilités du logiciel avec des images de bicyclettes</p> <p>Apprentissage de Edrawing</p> <p>ouvrir différents fichiers et tester les différents outils</p> <p><i>document http://www.skell.fr/objet/fenetreedrawing.pdf</i></p>
Évaluation	<p>1) Apprendre les définitions d'objet naturel et objet technique fiche pour s'entraîner : quiz</p> <p>2) Revoir la fiche Identifier les besoins et fonctions d'usage dans les transports pour s'entraîner : quiz</p>
5	<p>Les fonctions techniques d'un moyen de transport : la bicyclette</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche à lire : présentation (surligner dans le texte les fonctions techniques) • puis compléter la fiche d'activités à l'aide des maquettes à disposition dans la classe et du diaporama (activité par îlot) • synthèse (classe) • Quiz

Progression niveau Sixième année 2018/2019 Collège S^{te} Croix Chateaugiron

<p>4</p>	<p>Le besoin et la fonction d'usage dans les transports</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notion de Besoin (document à consulter : les besoins des êtres humains lien) • Identifier la fonction d'usage de l'objet fiche (activité par îlot) modèle à suivre • synthèse (classe) • Quiz <p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> • modifier le navigateur par défaut • créer un raccourci sur le bureau Windows vers Skell
<p>3</p>	<p>L'objet technique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classer des objets fiche de recherche • Mise en commun des différents classements proposés • Synthèse : distinguer objet naturel et objet technique <p>se connecter au réseau informatique par un mot de passe : Quiz : je distingue les objets naturels et les objets techniques</p>
<p>2</p>	<p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Télécharger le fichier transportsn61, l'enregistrer sur Nastech/transport/transportnomprenom • le modifier et le compléter en respectant les consignes, • l'enregistrer dans le dossier transport sous le nom transportsnomprenom • imprimer la page de garde • Pour les plus avancés : Maîtriser le clavier et utiliser les tables de caractères n°62 lien
<p>1</p>	<p>Présentation de la technologie en 6ème.</p> <ul style="list-style-type: none"> • organisation en salle de technologie : disposition en îlots, travail en groupes • informatique profil Technologie par mot de passe, • consulter le site skell (les différents dossiers, les transports...). • gérer son bureau : création de raccourcis • accéder à l'espace de stockage, (arborescence Nastech/classe) • télécharger un modèle de page de garde, personnaliser la page • Enregistrer le fichier nomprenompagedegarde (Nas-Tech/classe/pagedegarde)