

## LA TECHNOLOGIE EN CLASSE DE 3<sup>ème</sup>.

En classe de troisième, les activités permettent de faire la synthèse, d'exploiter, d'élargir et d'approfondir les connaissances, capacités et attitudes acquises sur les niveaux précédents. L'accent est porté sur la formation méthodologique relative à la démarche technologique qui permet à l'élève de s'investir dans le développement de produits, de façon autonome, collaborative et créative, débouchant sur une production collective.



L'élève conçoit et réalise un (ou plusieurs) objet.

Il réalise un média numérique de communication en rapport avec le projet : diaporama, logiciel de CAO ; il met en valeur sa créativité.

Le programme sur les trois cycles, permet de dégager un corpus de connaissances propre à la technologie et participe au socle commun ainsi qu'à l'histoire des Arts.

Les connaissances et les capacités déclinées dans le programme sont celles à atteindre en fin d'année.

Voici un aperçu des thèmes qui pourront être abordés, dans un ordre variable, sur le projet de 3<sup>ème</sup> :



### « Un meuble (siège) personnalisable pour une chambre d'adolescent. »

- L'analyse et la conception de l'objet technique
  - besoin - fonctions que l'objet technique doit satisfaire - critères d'appréciation d'une ou plusieurs fonctions - Dresser la liste des contraintes à respecter - rédiger un cahier des charges simplifié
  - Proposer des solutions techniques différentes - Valider une solution technique proposée
  - Réaliser un schéma, un dessin scientifique ou technique par une représentation numérique à l'aide d'un logiciel de conception assistée par ordinateur
  - Gérer l'organisation et la coordination du projet ...
- Les matériaux utilisés
  - Identifier les relations entre solutions, matériaux et procédés de réalisation
  - Identifier les propriétés pertinentes des matériaux
  - Hiérarchiser les propriétés
  - Le développement durable ...
- Les énergies mises en œuvre
  - Identifier les caractéristiques de différentes sources d'énergie possibles pour l'objet technique
- L'évolution de l'objet technique / HISTOIRE DES ARTS .
  - Repérer pour un objet technique donné, sa durée de vie et les conditions réelles ou imaginées de sa disparition
  - Situer dans le temps les inventions en rapport avec l'objet technique étudié
- La communication et la gestion de l'information
  - Rechercher l'information utile dans le plan d'actions
  - Gérer son espace numérique
  - Distinguer les différents types de documents multimédias en fonction de leurs usages
  - Créer et scénariser un document multimédia en réponse à un projet de publication ...
- Les processus de réalisation d'un objet technique
  - Rédiger les consignes relatives à la sécurité dans une fiche de procédure d'une opération
  - Définir à l'avance les contrôles à effectuer
  - Créer le planning de réalisation du prototype - Concevoir le processus de réalisation
  - Conduire la réalisation du prototype ...

