

## **Compétence CG 1 LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE.**

Cette compétence concerne toutes les disciplines. Mais la maîtrise de la communication est nécessaire à la synthèse de l'activité de l'élève en technologie. En effet, à la fin de la recherche du travail de groupe (investigation), l'élève doit présenter et expliquer aux autres élèves de la classe.

La démarche d'investigation est donc tout à fait propice à cette compétence :

- Pendant les moments de communications orales : propositions, hypothèses, explications...
- Pendant les moments de restitutions écrites : compte rendu, schéma légende, description technique....

En classe de sixième, l'élève doit être capable de rédiger une phrase simple à l'écrit, il doit être aussi capable de la formuler à l'oral.

## **Compétence CG 2 LA PRATIQUE D'UNE LANGUE VIVANTE ETRANGERE.**

Cette compétence est occasionnelle en technologie

Mais on la trouve au travers de l'étude de documents techniques, de la consultation de sites Internet pour, par exemple, l'évolution des objets techniques, ou de notices d'utilisation.

Sur des termes simples, on pourra demander ou donner aux élèves la traduction ou la signification de ceux-ci. Par exemple en informatique où les termes anglais sont omniprésents.

## **Troisième compétence : CG 3 LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE MATHEMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE.**

La technologie contribue pleinement à l'acquisition de cette compétence du socle commun.

Les activités menées en technologie permettent de mettre en évidence :

- des phénomènes que les sciences physiques et chimiques cerneront, isoleront et modéliseront
- des exemples concrets de manipulation de figures géométriques, de grandeurs et de mesures qui pourront être exploités en mathématiques
- l'impact des produits sur l'environnement et le cycle des espèces qui sera étudié plus particulièrement en sciences de la vie et de la Terre.

Cela permet aussi à l'enseignant de pouvoir appliquer dans sa classe les notions vues dans les autres disciplines et de montrer ainsi la cohérence et la complémentarité des matières.

#### **Compétence CG 4 LA MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION.**

La technologie participe, comme les autres disciplines, à l'appropriation des techniques informatiques pour créer, produire, traiter, exploiter les données, se documenter, échanger, s'informer, mais aussi pour piloter des outils de simulation, des dispositifs expérimentaux ou de fabrication.

Pendant les années du collège, la technologie, contribue largement à l'acquisition des ces compétences.

#### **Compétence CG5 LA CULTURE HUMANISTE.**

Au travers de l'évolution de l'objet technique, la technologie contribue à la compréhension de la complexité du monde, dans un contexte technique, social, historique et environnemental. Elle permet d'apporter une culture générale et une meilleure compréhension des événements présents.

#### **Compétence CG 6 LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES.**

L'utilisation des diverses techniques de la technologie permet à l'élève d'adopter des attitudes responsables et citoyennes face à la manipulation des objets, aux simulations, aux expérimentations, à l'utilisation des outils et matériels mis à sa disposition, et cela dans un contexte environnemental.

Au cours des activités l'élève prend conscience des dangers pour lui-même et pour les autres, ce qui l'oblige à la maîtrise des risques, au respect des règles de sécurité, à une attitude responsable sur son poste de travail.

La réalisation collective, qui nécessite la collaboration entre les élèves d'une même équipe et le partage des tâches, permet de développer l'écoute et le respect de l'autre

Le travail autour de la prise de parole du rapporteur du groupe et de l'écoute de celui-ci par les autres est propice notamment au développement de cette compétence, « -je sais prendre la parole », -« je sais écouter les autres ».

#### **Compétence CG7 L'AUTONOMIE ET L'ESPRIT D'INITIATIVE.**

La démarche d'investigation et la démarche de résolution de problèmes techniques favorisent :

- le choix des solutions,
- la réflexion structurée,
- l'utilisation autonome de ressources documentaires variées (livres, encyclopédies sur différents supports, vidéo, animations, Internet...), leur sélection pertinente selon les informations recherchées
- l'élaboration de dossiers (rédaction de projet, restitution d'une recherche...),
- la prise de parole et la préparation d'exposés (présentation, justification,...)

Les objectifs définis par l'enseignant donnent du sens au travail attendu et aident l'élève à identifier personnellement ses niveaux de réussite (taxonométrie).

La variété des activités en technologie permet à l'élève de façonner une véritable confiance en ses savoirs. Cela encourage son esprit d'initiative et le développement de son autonomie.