



<http://www.intratek.fr>

Code d'accès : « aze » (cliquer sur le bouton « ok ». Ne pas appuyer sur la touche « Entrer » du clavier)

Ce site a été développé pour les élèves du collège Anatole France. Il pourra être utilisé :

- **en classe** avec les fiches élèves et les ressources correspondantes,
- **en dehors de la classe.** En cas d'absence ou de perte, l'élève aura la possibilité de les imprimer. Les élèves sujets à des troubles "dys" pourront également les imprimer à l'avance, et les avoir avec eux pendant le cours.

#### Démarche pédagogique :

Celle utilisée en Technologie est un peu différente par rapport à d'autres disciplines. Les notions à savoir ne sont pas données directement par le professeur. C'est à l'élève de les découvrir.

1. Le professeur propose une problématique en début de séance.
2. En groupe de 3 ou 4, les élèves cherchent des solutions à l'aide de maquettes, documents, logiciels, Internet... Le professeur pourra répondre à toutes les questions (incompréhension de la consigne, problèmes techniques, validation d'hypothèses...) mais il ne pourra pas donner la solution finale.
3. À la fin du temps imparti, nous analysons tous ensemble les solutions trouvées et nous rédigeons un bilan. Le problème est résolu et des compétences sont acquises.

M. Mounier



<http://www.intratek.fr>

Code d'accès : « aze » (cliquer sur le bouton « ok ». Ne pas appuyer sur la touche « Entrer » du clavier)

Ce site a été développé pour les élèves du collège Anatole France. Il pourra être utilisé :

- **en classe** avec les fiches élèves et les ressources correspondantes,
- **en dehors de la classe.** En cas d'absence ou de perte, l'élève aura la possibilité de les imprimer. Les élèves sujets à des troubles "dys" pourront également les imprimer à l'avance, et les avoir avec eux pendant le cours.

#### Démarche pédagogique :

Celle utilisée en Technologie est un peu différente par rapport à d'autres disciplines. Les notions à savoir ne sont pas données directement par le professeur. C'est à l'élève de les découvrir.

1. Le professeur propose une problématique en début de séance.
2. En groupe de 3 ou 4, les élèves cherchent des solutions à l'aide de maquettes, documents, logiciels, Internet... Le professeur pourra répondre à toutes les questions (incompréhension de la consigne, problèmes techniques, validation d'hypothèses...) mais il ne pourra pas donner la solution finale.
3. À la fin du temps imparti, nous analysons tous ensemble les solutions trouvées et nous rédigeons un bilan. Le problème est résolu et des compétences sont acquises.

M. Mounier