

<u>Disciplines</u> Compétences concernées	Ce que nous faisons déjà (activités)	Ce que nous pourrions essayer ou développer
<u>Arts Plastiques</u> Expérimenter, produire, créer	- Diverses créations plastiques réalisées dans les classes exemple : Découverte de l'impressionnisme et des techniques associées, puis production individuelle ou collective	- Utiliser la photographie, la vidéo, - Fabriquer des objets en volume (sculpture) - Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique. - Expérimenter, créer : donner un sujet ouvert et laisser le matériel à disposition (réinvestissement des techniques vues tout au long de l'année) ex : réaliser un bâtiment par groupe pour construire une ville en volume (dans le cadre du projet Recylum)
<u>Sciences Techno</u> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	- Démarche expérimentale (expériences pour tenter de répondre à une question, formuler des hypothèses, interpréter des résultats, formuler une partie de sa recherche...) exemple : l'eau et ses mélanges : « comment nettoyer de l'eau sale ? »	Au moins une fois dans l'année, mettre en place des ateliers de recherche en leur laissant le temps et les moyens d'élaborer leur propre raisonnement. Dans la formulation des résultats, travailler avec les élèves pour que chacun élabore sa propre synthèse (écrite, orale ou schématisée)
<u>Sciences Techno</u> Concevoir, créer, réaliser	- Tri de matériaux dans le but de déterminer leurs propriétés thermiques - Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte (ex : évolution de la lampe dans le temps « du feu à l'ampoule ») - Recherche de l'utilisation des leviers dans la vie quotidienne	- Identifier les principales familles de matériaux. - Donner un objet et en décrire le fonctionnement et ses composants. (par exemple l'essoreuse à salade) - Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin. Exemple : fabriquer un dispositif pour soulever un objet
<u>Mathématiques</u> Chercher	Résolution de problèmes avec supports variés (textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.). exemple : lecture de diagrammes ombrothermiques Défi maths interclasses ou nationaux (exemple : défi maths Isère)	manipuler, expérimenter plus souvent

<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Modéliser</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (exemple : en voile, les allures /angles en géométrie) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne (commandes des goûters, nombre de photocopies à prévoir...) - Utiliser des logiciels en géométrie
<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Raisonner</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes à étapes - Utiliser les instruments pour distinguer un carré et un losange. - Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. (exemple : se mettre d'accord pour donner une réponse collective lors des défi maths) - Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose. (défi maths) 	
<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Calculer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations). - Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer le contrôle la vraisemblance de ses résultats (exemple : ordre de grandeur du résultat avant le calcul)