

6ème atelier scientifique et numérique

Une heure de sciences en plus chaque semaine

Objectifs :

- développer le goût des sciences
- s'initier à la démarche expérimentale
- découvrir et utiliser différents supports numériques pour communiquer et s'informer.

L'objectif visé en en atelier 6^e *scientifique et numérique* est d'initier les élèves aux sciences afin appréhender le monde qui les entoure. A partir de questions du quotidien, les élèves se penchent sur des sujets de réflexion dans le pôle science (Maths, SVT, Technologie, Sciences Physiques). Ils sont initiés à la **démarche expérimentale et d'investigation** , et réalisent des **expériences**. Ils abordent différents thèmes dans l'année, et c'est l'occasion de travailler des **compétences transversales** et le vivre-ensemble. Le travail de groupe est privilégié, dans plusieurs disciplines selon les thèmes, et une ou plusieurs sorties ou rencontres sont prévues dans l'année (selon le contexte sanitaire). L'utilisation des outils du **numérique** (ordinateur ou tablette, logiciels spécifiques, utilisation raisonnée d'internet) est un moyen privilégié pour les élèves pour s'informer et communiquer sur leurs investigations.

Quelques projets réalisés ou en cours :

- Laisse de mer à l'île Tudy (classement d'échantillons sur la plage, travail en salle d'informatique...)
- Vendée Globe (cartographie, quotidien des skippers...)
- Le pain (expériences autour des ingrédients du pain...)
- Système solaire (création d'une maquette du système solaire...)
- Regards de géomètre (travail autour d'une photo dans son environnement...)
- Les abeilles (travail avec la classe de 3ème autour de nos deux ruches...)
- Hôtel à insectes (recherches sur un insecte et fabrication d'un hôtel à insectes...)

