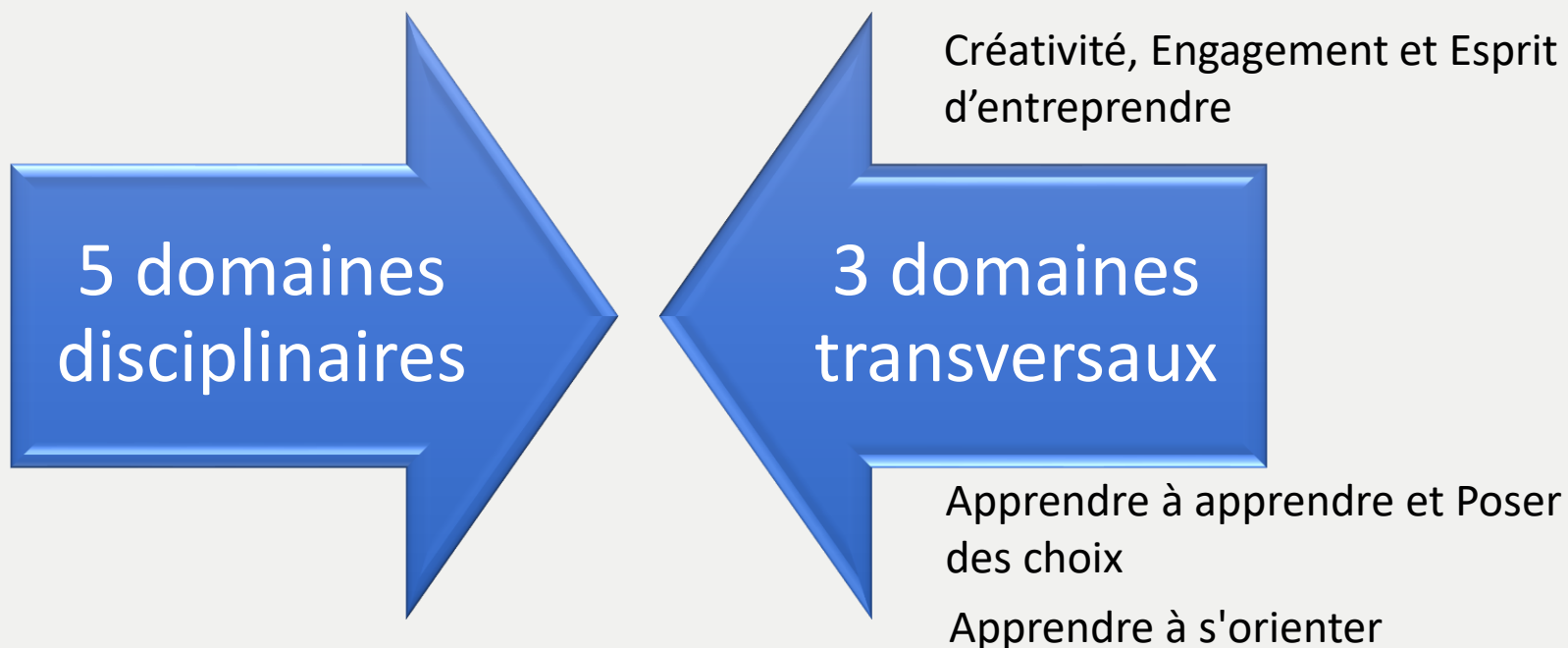


RÉFÉRENTIEL DE FORMATION MANUELLE, TECHNIQUE, TECHNOLOGIQUE ET NUMÉRIQUE

Ce que nul ne peut ignorer

FRANÇAIS, ARTS et CULTURE	LANGUES	MATHS, SCIENCES et TECHNIQUES
<ul style="list-style-type: none">> Français> Langues anciennes> Éducation culturelle et artistique	<ul style="list-style-type: none">> Langues modernes	<ul style="list-style-type: none">> Mathématiques> Sciences> Formation manuelle/technique/ technologique> Numérique
SCIENCES HUMAINES et PHILO CITOYENNETÉ	EDUCATION PHYSIQUE ET A LA SANTE	
<ul style="list-style-type: none">> Histoire> Géographie> Sciences économiques et sociales> Philosophie et citoyenneté	<ul style="list-style-type: none">> Aptitudes physiques> Bien-être corporel et émotionnel	

Ce que nul ne peut ignorer

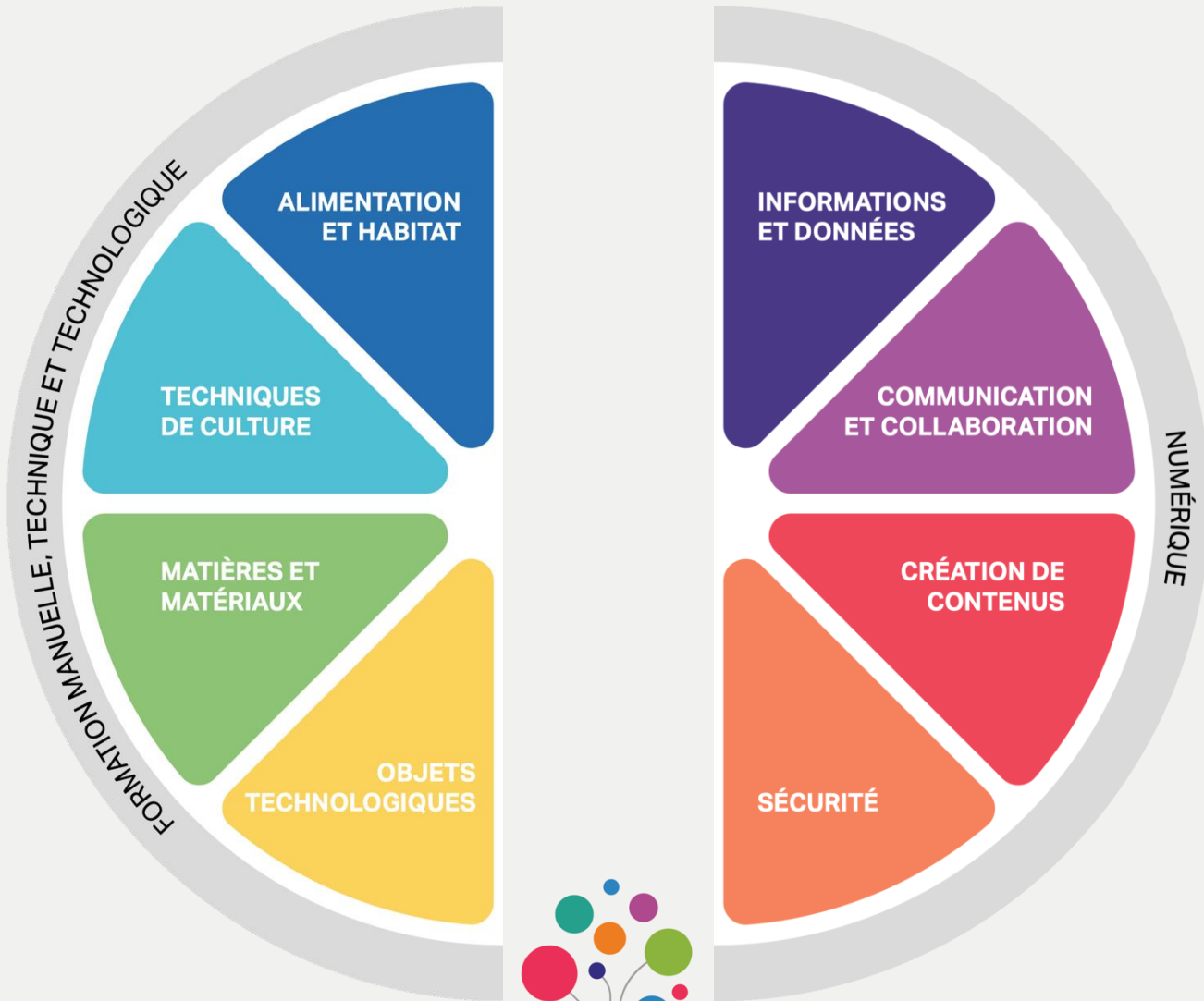


- Découvrir le monde scolaire, la diversité des filières et des options qui s'ouvrent après le tronc commun et mieux connaître le monde des activités professionnelles.
- Développer des projets personnels et professionnels : anticiper et poser des choix.



2 volets distincts

4 champs d'apprentissage



4 champs d'apprentissage



TRONC COMMUN

PACTE ENSEIGNEMENT
POUR UN D' XCELLENCE



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES
ENSEIGNEMENT.BE

	P1/P2	P3/P4	P5/P6	Sec1	Sec2/3
Sciences Formation technique, technologique, manuelle et numérique	3 Sciences + FMTT	3 Sciences + FMTT+N	3 Sciences + FMTT+N	3	3
				3 2 FMTT 1 N	2 1 FMTT 1 N

grille horaire à titre indicatif

grille horaire de référence

VOLET 1 - Formation manuelle, technique, technologique

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	S1	S2	S3
ALIMENTATION		X		X		X			X
HABITAT		X			X			X	
TECHNIQUES DE CULTURE			X		X				X
MATIÈRES ET MATÉRIAUX	X	X		X		X	X	X	
OBJETS TECHNOLOGIQUES				X		X	X	X	X

Champs d'apprentissage	Contenus	Attendus (Savoirs - Savoir-faire - Compétences)	
Alimentation - Habitat	Eléments techniques d'un habitat	S	Caractériser les matériaux* employés en termes de pouvoir isolant, d'impact sur la santé et sur l'environnement. (S2)
Matières et matériaux	Lire un document technique	SF	Expliquer des informations d'un document technique visuel concernant des consommables et l'utilisation de techniques et d'outils (P5)
Techniques de culture	Cultiver et entretenir un végétal	C	Cultiver, en autonomie, un végétal selon un mode de culture choisi par l'élève (S3)
Objets technologiques	Concevoir, construire et mettre en service un objet technologique	C	Construire et mettre en service un objet technologique intégrant un circuit électrique simple incluant le choix d'un capteur utilisé comme interrupteur (S1)

COMPÉTENCES	P1	P2	P3	P4	P5	P6	S1	S2	S3
Réaliser un plat.		Sur la base d'une recette accompagnée d'images et/ou d'une capsule vidéo, préparer, avec l'aide de l'enseignant, un plat simple ou un aliment constitutif d'un plat, en appliquant la technique appropriée et en utilisant les ustensiles adéquats.		Sur la base d'une recette accompagnée d'images et/ou d'une capsule vidéo, préparer, en sous-groupe et sous la supervision de l'enseignant, un plat simple ou un aliment constitutif d'un plat, en appliquant des techniques appropriées et en utilisant les ustensiles adéquats.		Sur la base d'une recette, préparer en équipe, un plat du terroir ou du patrimoine local combinant plusieurs aliments, en appliquant des techniques appropriées et en utilisant les ustensiles adéquats.			Concevoir, planifier la réalisation et préparer, en binôme, dans un temps imparti, un plat équilibré combinant plusieurs aliments de saison, sains et durables, et variant les goûts et les textures.
Présenter un plat réalisé.		Valoriser un plat, avec l'aide de l'enseignant, au travers d'un dressage soigné.		Valoriser un plat, sous la supervision de l'enseignant, au travers d'un dressage soigné.		Valoriser un plat en créant un dressage, en équipe.			Valoriser un plat en créant un dressage, en binôme.

Contenus communs aux différents champs (S3)

Savoirs	Attendus
Dangers et risques	Associer les risques et les dangers liés à l' <u>environnement de travail*</u> , aux <u>consommables*</u> , aux outils, aux ustensiles, aux machines et aux <u>techniques*</u> .

Savoir-faire	Attendus
Préparer le <u>poste de travail*</u> , le <u>matériel*</u> et les <u>consommables*</u> nécessaires à une tâche.	Choisir le <u>matériel*</u> et les <u>consommables*</u> parmi ce qui est mis à disposition. Les agencer sur son <u>poste de travail*</u> . Vérifier l'opérationnalité du <u>matériel*</u> (qui peut faire l'objet d'un montage par l'élève).
Gérer l'espace de travail.	Organiser et maintenir un espace de travail fonctionnel : propre, rangé, organisé.
Valoriser les déchets produits lors d'une tâche.	Trier, en <u>autonomie*</u> , dans leur cadre de production, les déchets recyclables, compostables, récupérables.

AU numérique

~~PAR le numérique~~

VOLET 2 - Numérique

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	S1	S2	S3
INFORMATIONS ET DONNÉES			X	X			X	X	
COMMUNICATION ET COLLABORATION					X		X		X
CRÉATION DE CONTENUS			X	X	X	X	X	X	X
SÉCURITÉ						X	X		

Champs d'apprentissage	Contenus	Attendus (Savoirs - Savoir-faire - Compétences)	
Informations et données	Vocabulaire spécifique au software*	S	Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont moteur de recherche, barre de recherche, navigateur (P3)
	Effectuer une recherche pour répondre à un besoin selon une stratégie pertinente	C	Rechercher une information au moyen d'un outil de recherche* imposé, en utilisant une bibliothèque appropriée (images, vidéos ...) et des mots-clés choisis collectivement (P3)
	Identifier des éléments permettant le questionnement d'une source	SF	Identifier des éléments nécessaires au questionnement de la fiabilité d'une source (URL, date de publication et/ou de mise à jour, auteur, diffuseur) (S2)
Communication et collaboration	Vocabulaire invariant spécifique à la production, à la collaboration, le partage et l'interaction de médias numériques	S	Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont réseau socionumérique, forum, blog, site, droit d'accès, propriétaire, accessibilité, historique, synchrone*, asynchrone*, en ligne, hors ligne, administrateur, exporter, environnement numérique de travail (S3)
	Partager un contenu numérique. Collaborer sur un contenu numérique	C	Idem (S3)

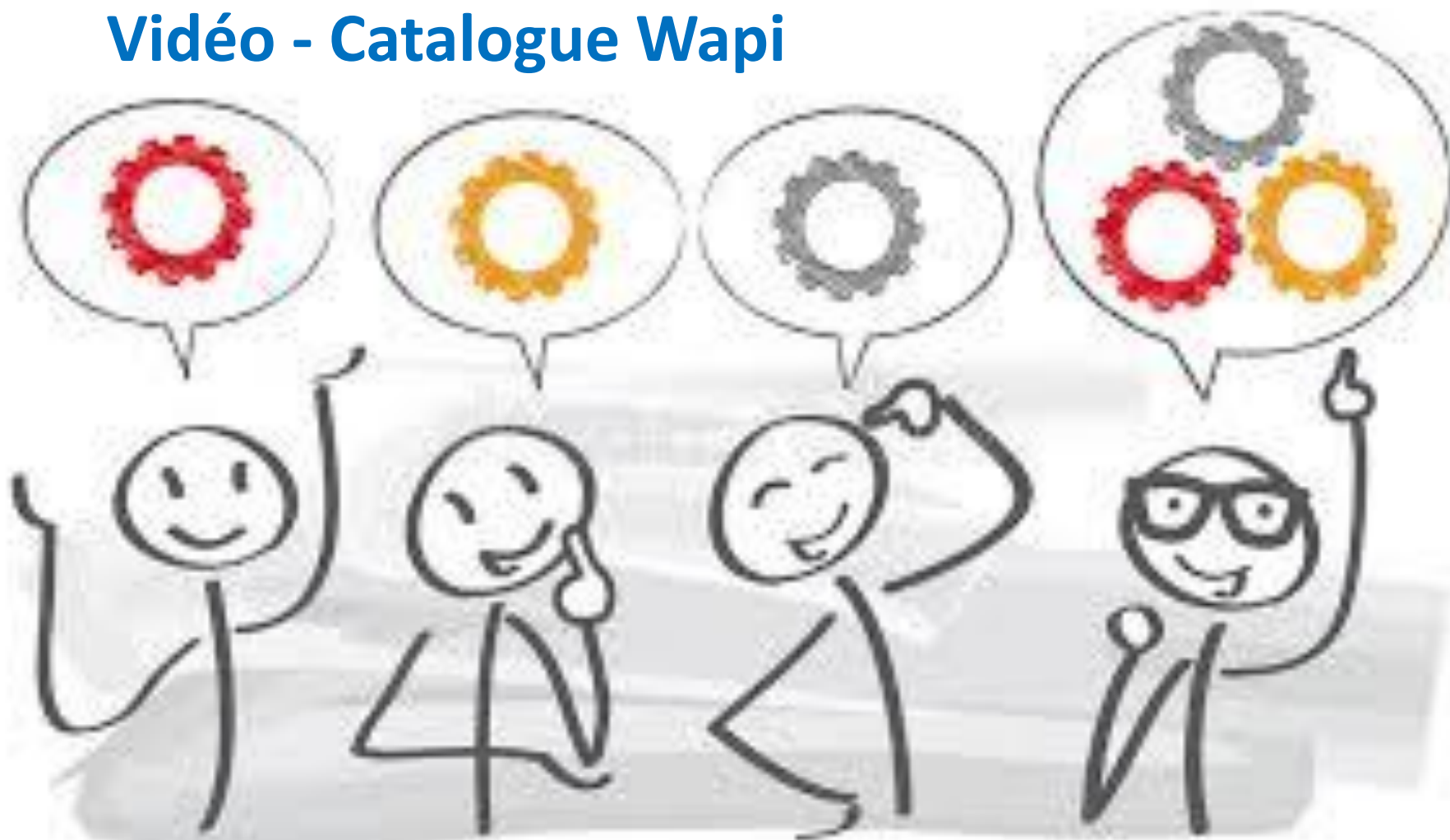
Champs d'apprentissage	Contenus	Attendus (Savoirs - Savoir-faire - Compétences)
Création de contenus	Utiliser conjointement des applications*, des logiciels* disponibles dans un espace numérique	Utiliser conjointement des applications*, des logiciels* disponibles dans un espace collaboratif numérique en ligne (S3) SF
	Porter un regard critique sur les raisons d'être et les conséquences induites par un algorithme*	Interroger/analyser le potentiel d'un algorithme* (ex. en matière d'intelligence artificielle* IA et d'objets connectés) (S3) C
Sécurité	Créer un mot de passe respectant un niveau de sécurité élevé	SF Idem (P6)
	Prévenir et limiter les risques relatifs à la protection des données	C Adopter un comportement responsable relatif à la protection des données (S1)

Profil de sortie

À l'issue du tronc commun, l'élève disposera d'un bagage technique nécessaire à tout citoyen, à toute citoyenne, dans des situations de la vie quotidienne :

- aménager un espace de vie ;
- sécuriser un poste de travail* ;
- travailler des matières et des matériaux* ;
- concevoir et préparer un plat ;
- cultiver et entretenir un végétal ;
- sélectionner et utiliser les objets techniques* de manière adéquate ;
- concevoir, construire un objet technologique* ;
- diagnostiquer un dysfonctionnement d'un objet technologique* et y remédier dans la mesure du possible ;
- chercher et traiter des informations et des données numériques ;
- communiquer et collaborer dans un espace virtuel ;
- créer du contenu numérique sous différentes formes ;
- paramétrer son matériel* numérique, assurer sa sécurité et celle des autres en ligne.

Vidéo - Catalogue Wapi



Merci pour votre attention.

La parole est à vous ...