

LES CONNAISSANCES EN TECHNO.

version diaporama



1

Le diaporama est mis en pause sur la diapo de présentation pendant la distribution aux élèves de la fiche de connaissances (version PDF).



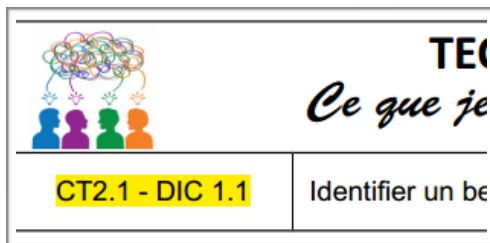
Diaporama



versionPDF

2

Le repère des notions présentées sont surlignés sur la fiche de connaissances élève et sur la fiche du programme de technologie distribué en début d'année.



Sur la fiche de connaissances "élève"

Objectifs d'apprentissages en TECHNOLOGIE à la fin du Cycle 4			
Compétence	Contenu	Notions	
THÈME 1 : Design, innovation et créativité			
4	OT1.1	OT1.1	Identifier un besoin et énoncer un problème technique
4	OT1.2	OT1.2	Identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et responsabilités, identifier et quantifier les performances d'un objet technique existant ou à créer.
4	OT1.3	OT1.3	Imaginer, synthétiser et formaliser une production, un prototype.
4	OT1.4	OT1.4	Participer à l'organisation de projets, la sélection des idées, la planification (se projeter et anticiper) et aux revues de projet.
4	OT1.5	OT1.5	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.
4	OT1.6	OT1.6	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.
4	OT1.7	OT1.7	Présenter à l'oral et à l'écrit des supports numériques multimédias des solutions techniques au moment des revues de projet.
4	OT1.8	OT1.8	Réaliser, de manière collaborative, l'enveloppe d'un objet pour réaliser une mission.
THÈME 2 : Les objets techniques, les services et les changements induits dans la société			
3/8	OT2.1	OT2.1	Regrouper des objets en familles et lignes.
3/8	OT2.2	OT2.2	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations ou au montage des systèmes dans les solutions techniques.
3/8	OT2.3	OT2.3	Comparer et commenter les évolutions des objets en analysant les aspects techniques, scientifiques, sociaux, historiques, économiques.
4	OT2.4	OT2.4	Élaborer un document qui synthétise les connaissances et les compétences.
3	OT2.5	OT2.5	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.
3	OT2.6	OT2.6	Utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.

Programme du cycle

2

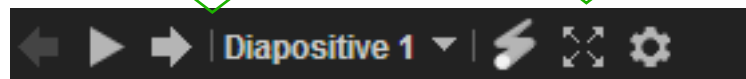
Le cours commence....

Les élèves lisent, la diffusion du diaporama est piloté par le professeur. Celui-ci met en pause pour commenter mais aussi :

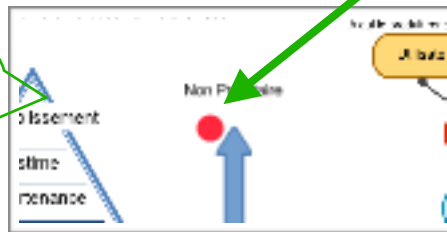
- échanger avec les élèves ;
- annoter ;
- faire repérer les mots et/ou expressions clés.

les commandes

Mode "plein écran"



Pointeur Laser



Outil très pratique pour :

- **Attirer l'attention** sur un élément de la diapositive.
- **Se repérer** dans la lecture ou la prise de notes.

Accéder aux commentaires

Ouvrir les commentaires du présentateur

Signaler un abus/une atteinte aux droits d'auteur

The screenshot shows a presentation software interface. On the left, there's a slide titled 'BESOIN' with a diagram showing a triangle with 'Appréhension', 'Cela', 'Appréhension', and 'Pénalité' labels. Below the slide are navigation buttons: 'Précédents', 'Suivants', and 'Diapositive 2'. At the bottom left, there's a timer showing '01:02:31' and buttons for 'Pause' and 'Réinitialiser'. On the right, there's a sidebar with the title 'COMMENTAIRES DU PRÉS' and a section for 'Diapositive 2 sur 4'. Below this, there's a 'Faire annoter :' section with text: 'besoin Prioritaire = besoin vital', 'besoin non prioritaire = besoin non vital', and 'outil graphique appelé aussi "bête à cornes"'. There's also a 'Faire surligner les mots-clés' section.

Support à la préparation de la séance du cours.