

Connaissances

Compétences /

Voir séguences académiques

Séquences

Séances

Synthèse et structuration

Evaluation remédiation

Technologie – Cycle 4

Connaître les programmes

Finalité

4 thématiques

Compétences S4C

BO

Portail académique Blog académique



Regroupe 1 ou plusieurs thèmes

Traitent des compétences et connaissances du programmes

Différenciation / AP

Préparation collégiale Logique du cycle

Piloter







Cibler les connaissances / compétences à évaluer

Elaborer les problématiques / activités

Démarche d'investigation / résolution de pb

Essais / erreurs observations / constats

Groupes

Trace écrite élève / groupe

Fiches connaissances





Par compétences & Connaissances

associées

Graduation des niveaux d'acquisition

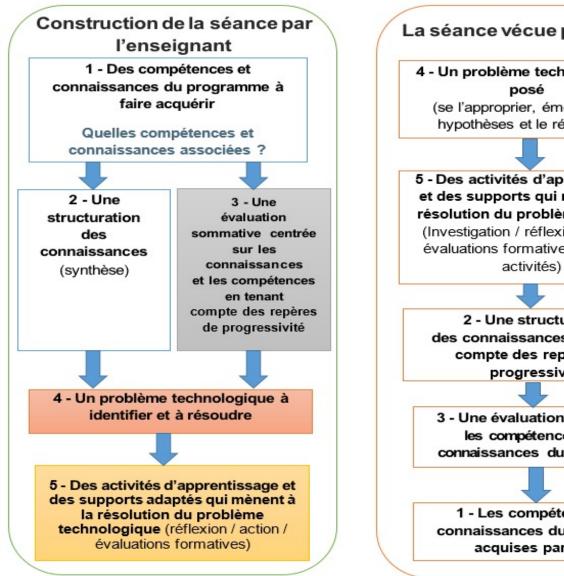
Les différentes évaluations







Construction de séances par l'enseignant





4 - Un problème technologique posé

(se l'approprier, émettre des hypothèses et le résoudre)

5 - Des activités d'apprentissage et des supports qui mènent à la résolution du problème identifié (Investigation / réflexion / action / évaluations formatives, bilan des

2 - Une structuration des connaissances en tenant compte des repères de progressivité

3 - Une évaluation centrée sur les compétences et les connaissances du programme

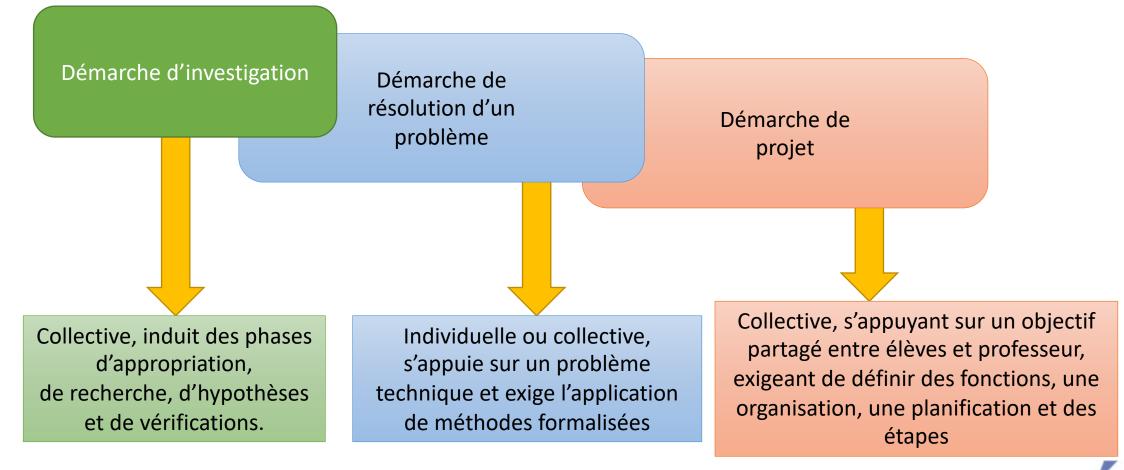
1 - Les compétences, les connaissances du programme acquises par l'élève





Démarches pratiquées en technologie au collège

Trois démarches pédagogiques complémentaires et imbriquées









• La présentation du problème à résoudre :

Le professeur choisit une situation problème correspondant à un « vrai » problème rencontré dans la vie courante (problème sociétal). Il illustre le problème par la projection d'une vidéo (extrait JT, publicité, extrait de documentaire), d'images juxtaposées suggérant un problème, d'articles de presse ou par une démonstration matérielle.





· L'appropriation du problème à résoudre :

En grand groupe les élèves décrivent la situation présentée, formulent le problème suggéré et conservent une trace écrite.





• La formulation d'hypothèses :

pour résoudre le problème se fait également en grand groupe.

Le professeur valide les plus pertinentes, il peut également en retenir certaines, non anticipées, pour une exploitation ultérieure. Il justifie l'élimination des autres. Les élèves conservent une trace écrite. La validation de ces hypothèses constitue le cœur des activités proposées sur les îlots.





• L'activité en îlot, constitué de 5 élèves maximum disposant des ressources numériques (2 ordinateurs) et matérielles, doit permettre aux élèves de s'approprier les connaissances visées.

Les élèves effectuent les recherches et les manipulations nécessaires à la validation et rédigent une synthèse de leurs travaux. Le professeur doit être précis sur le résultat attendu, illustrations, croquis, vocabulaire à restituer ... Cette activité doit être organisée avec des rôles identifiés dans le groupe ; l'implication de chacun évaluée.





• La restitution:

Elle est faite en grand groupe par un élève. Tous les îlots ne proposent pas forcément une restitution, sauf si elle est sensée fournir un complément ou un éclairage différent ouvrant un débat. La prise de parole est évaluée, présentation, pertinence des questions posées.





• La structuration des connaissances :

Elle est réalisée par le professeur, en grand groupe. Elle peut porter sur une ou plusieurs thématiques du programme.





• L'organisation du classeur :

Le classeur est organisé en logique de cycle, les traces écrites « investigations, activités » sont clairement séparées et facilement identifiables. Les connaissances structurées sont organisées suivants les 4 thématiques (le design, l'innovation, la créativité ; Les objets et systèmes techniques et les changements induits dans la société ; La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques ; L'informatique et la programmation) et sont cumulées sur les 3 années du cycle 4.

