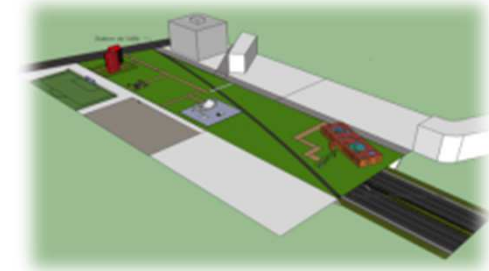
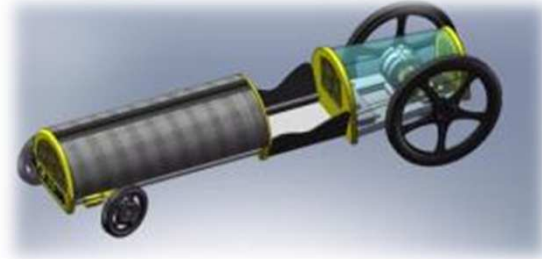
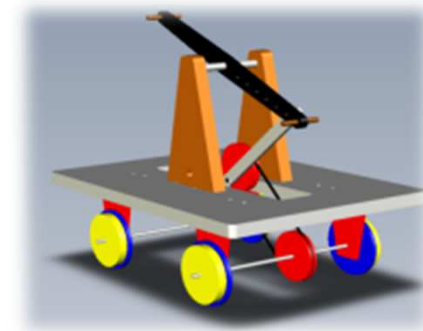


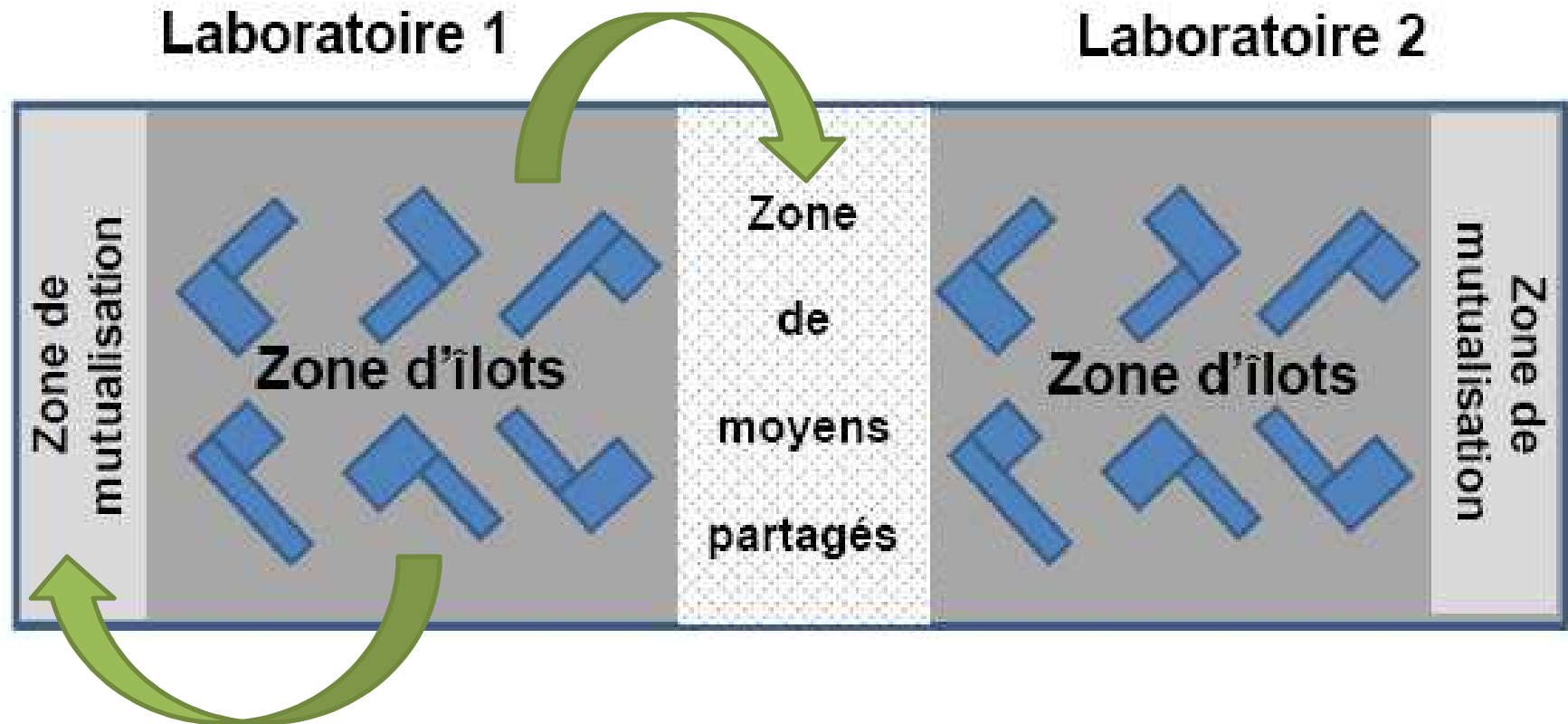
Imaginer – choisir – décider – agir – anticiper - tester



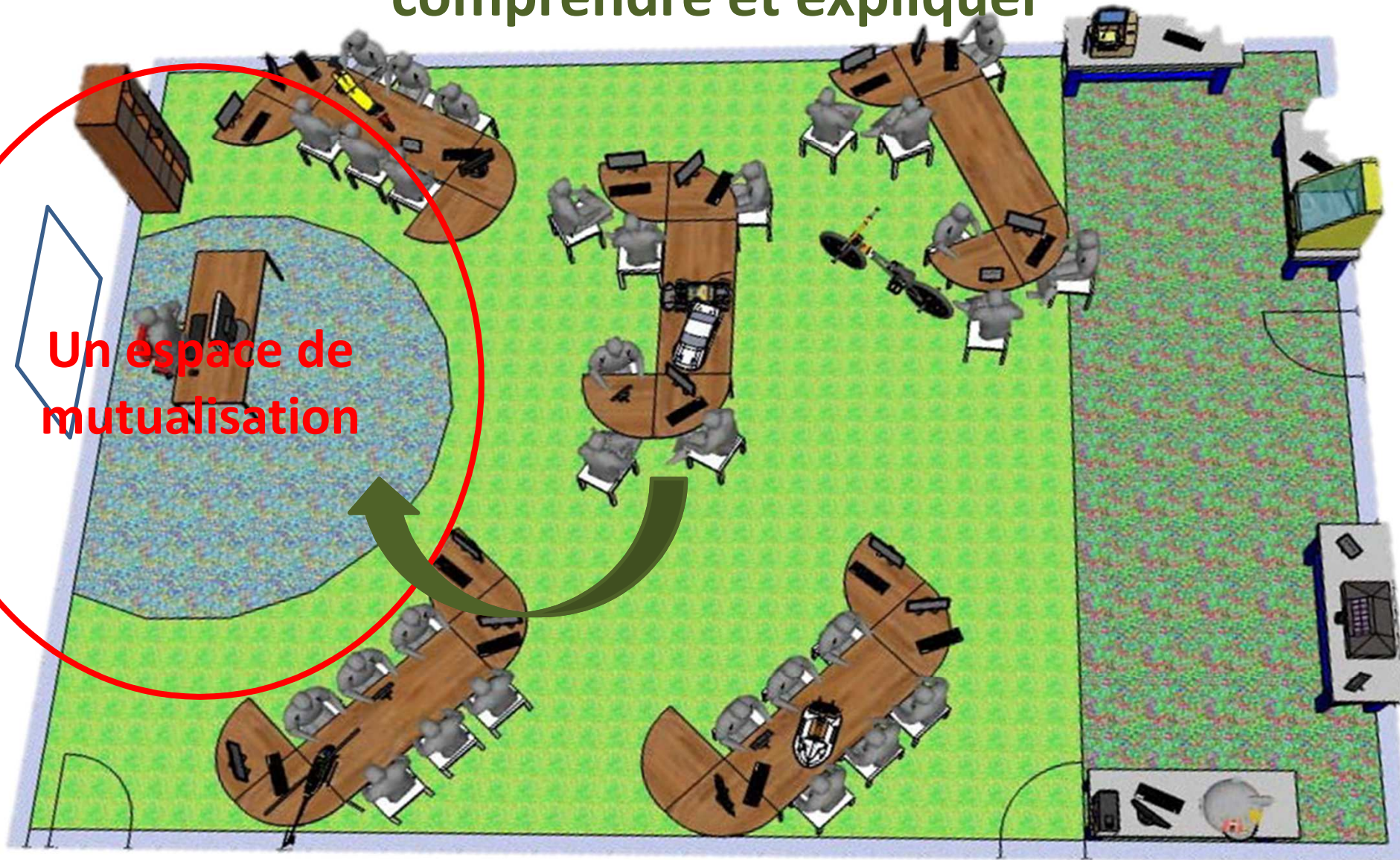
Conclusions et perspectives



Le laboratoire de technologie, un lieu pour comprendre et concevoir des solutions



Le laboratoire de technologie, un lieu pour comprendre et expliquer



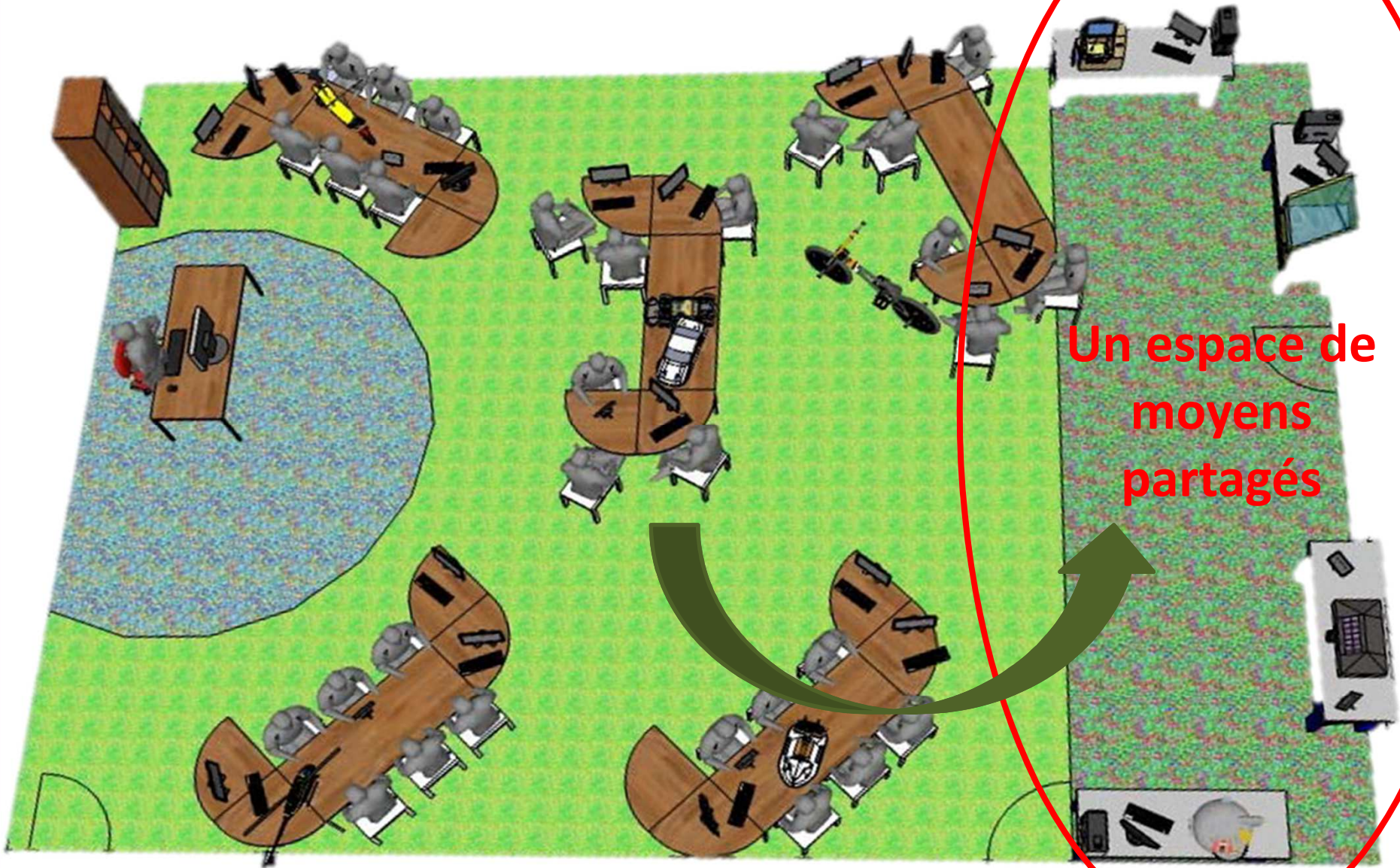
Un espace de mutualisation

Un espace de mutualisation de la connaissance

C'est un espace de mobilisation des compétences acquises, dans lequel **les élèves présentent leurs activités, leurs productions numériques ou non** ; il permet également au professeur de **projeter des documents à partir de n'importe quel ordinateur ou tablette de la salle et d'utiliser un moyen de vidéo-projection interactif.**



Le laboratoire de technologie, un lieu pour concevoir

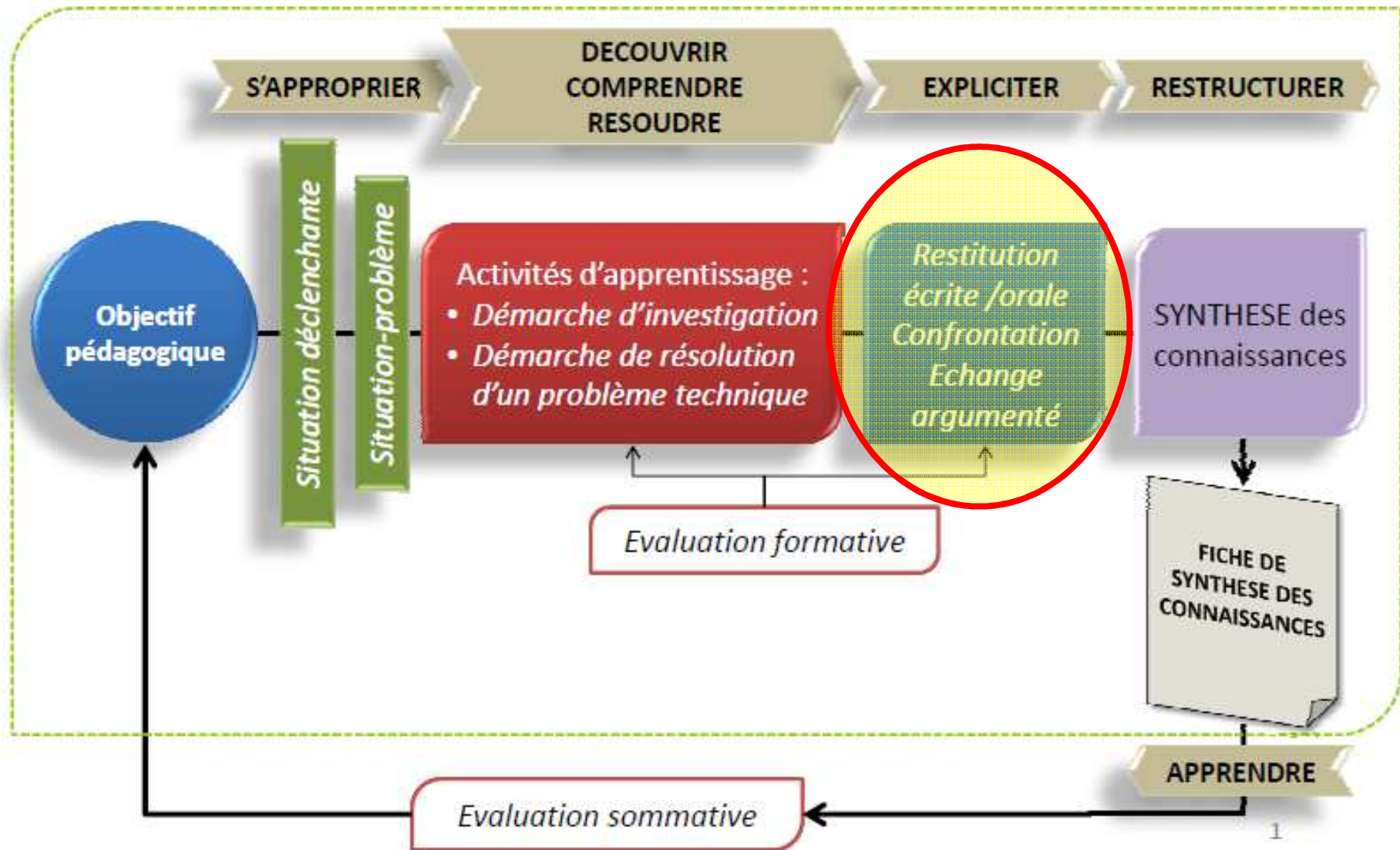


Un espace de moyens partagés pour traduire les solutions

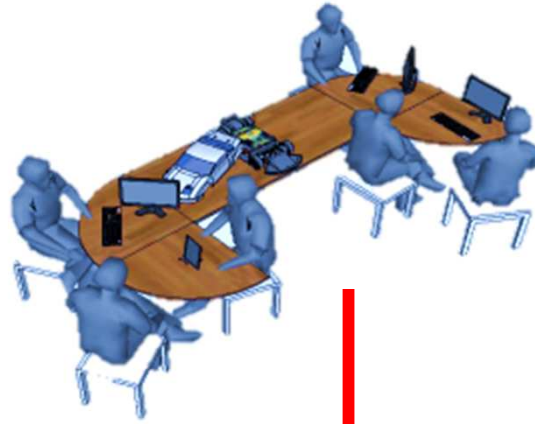
Certains équipements pilotés à distance tels que des systèmes, supports didactiques, sont installés « en fixe » dans une zone de moyens partagés. Ces systèmes distants sont communs à toutes les équipes et ne peuvent pas être multipliés sur les îlots. C'est le cas par exemple des outils de prototypage. Cette zone doit être organisée dans le laboratoire de technologie. Elle peut être commune à plusieurs laboratoires lorsqu'ils existent. L'architecture permet au professeur d'avoir un regard sur les élèves qui y travaillent.



Organisation générale d'une séquence



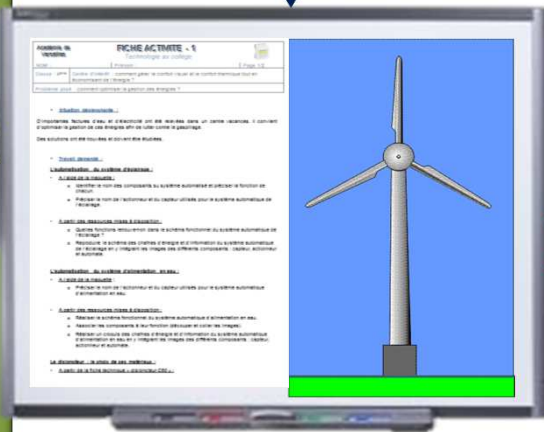
Enseigner la technologie a



Vers un ilot communicant

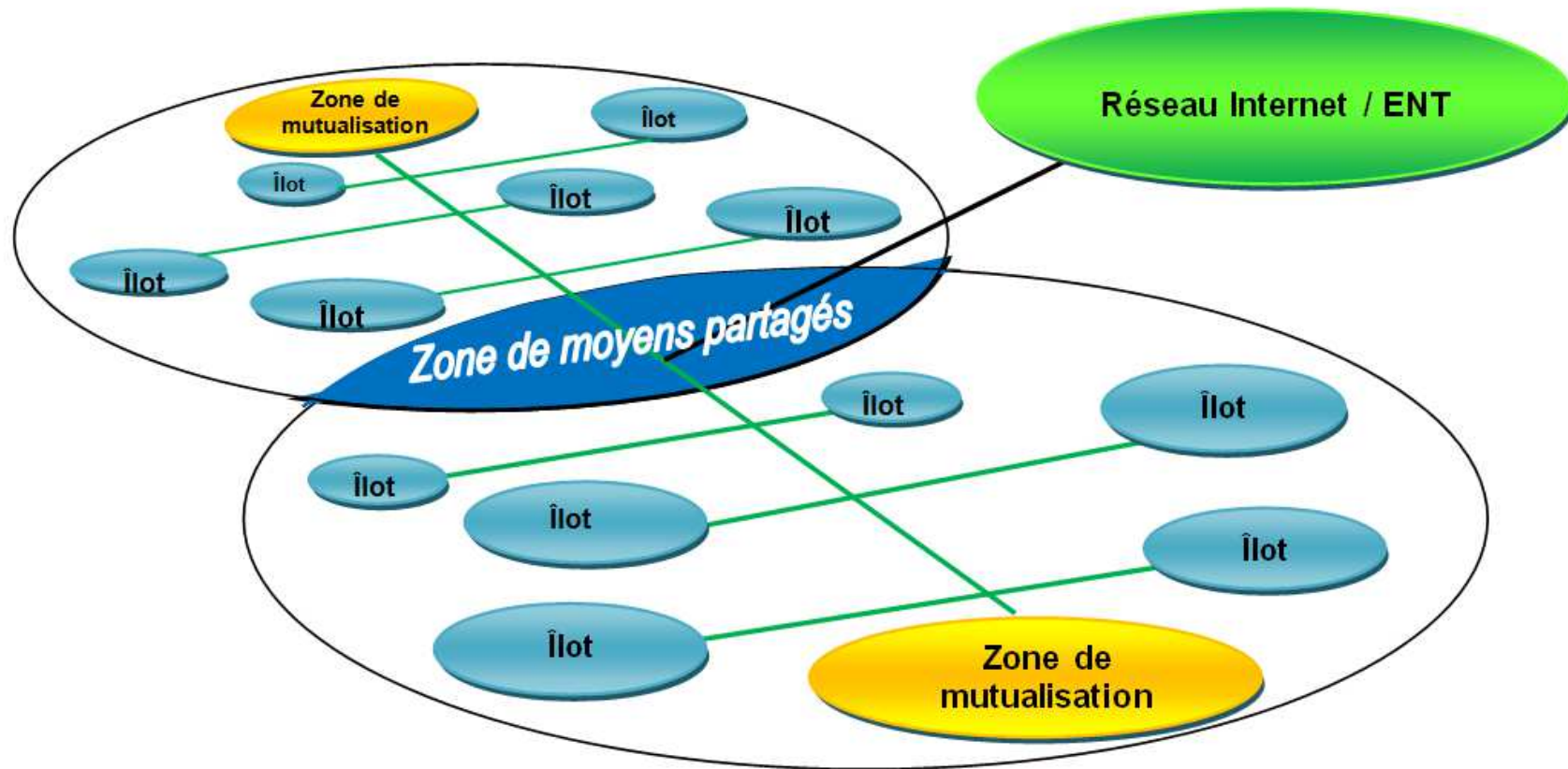


Tablette + Wifi



Le laboratoire de technologie, un lieu de communication

Représentation des connexions à l'ENT et au réseau Internet



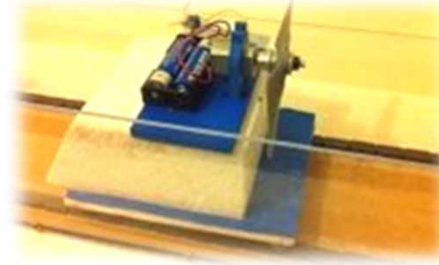
Vers un enseigner « autrement »

- **Prendre en compte** des démarches et des notions de **Design** lors des réalisations collectives et des projets
- **Elargir et renouveler** les thématiques de ces projets : se tourner vers les autres disciplines, les thèmes de convergence, les musées...
- **Développer** des projets et des séquences au sein du pôle « Sciences et technologie » du collège
- **S'appuyer** sur toute la puissance des TICE et des logiciels qui évoluent fortement (jeux sérieux, pilotage par Smartphone....)



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



Merci de votre attention

