

Les sites références de la discipline TECHNOLOGIE

⇒ <http://eduscol.education.fr/technocol>

⇒ <http://www.technologie.ac-versailles.fr/>

⇒ <http://eduscol.education.fr/cid99549/ressources-technologie.html> propose des ressources (programmes, accompagnements de programmes, activités)

Ressources généralistes



LE GUIDE DE LA TECHNOLOGIE AU COLLEGE — 2015 — Editions NATHAN

Recueil de connaissances.

Si l'agencement des connaissances ne correspond pas au découpage par cycle (mais aux anciens programmes), il n'en demeure pas moins que les connaissances sont bien exposées (1 à 2 pages par connaissance).

+ : Fiches de synthèses clés en main !

Des fiches connaissances à télécharger (Attention ! Toutes n'ont pas été validées par le groupe de formateurs et le corps d'inspection !), ... des didacticiels, ...

⇒ <http://pedagogie.ac-toulouse.fr/technologie/technologie.php?rub=fiches-connaissancesC4>

⇒ <https://blogcabdx.ac-bordeaux.fr/ressii/exemples-de-fiches-de-structuration-des-connaissances-cycle-4/>

⇒ <http://pedagogie.ac-toulouse.fr/technologie/technologie.php?rub=tutoriaux&aff=205#didacticiels>

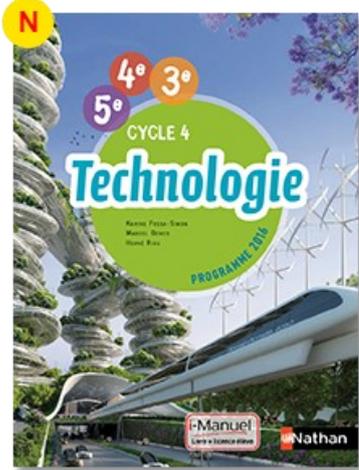
Des didacticiels divers sont proposés : du traitement de texte à Scratch...



TECHNOLOGIE—Manuel du cycle 4 (nouveaux programmes 2016) - 2016—Editions FOUCHER

Recueil de documents, applications et fiches de synthèses organisé par thématiques.

+ : Peut se révéler être riche pour proposer des documents de travail (textes, situations, documents iconographiques, documents techniques, ...) aux élèves.



TECHNOLOGIE— Cycle 4 (programmes 2016) - 2016—Editions NATHAN

Documents classés par thématiques (DIC, IP, MSOST, OTSCIS).

Présente des problématiques multiples (questions), des synthèses (l'essentiel) et des exercices.

+ : Peut se révéler intéressant pour proposer des problématiques et des exercices aux élèves.

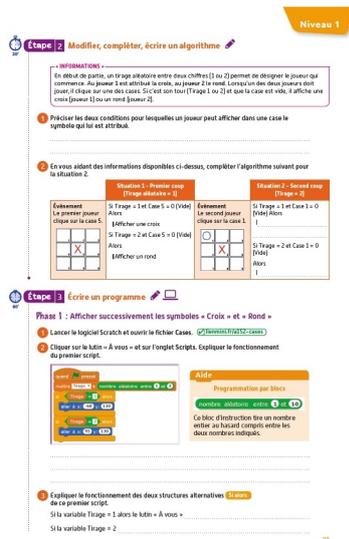


⇒ <https://edu.tactileo.fr>

Une banque de ressources numériques éducatives en sciences et technologie pour le cycle 4 **en accès gratuit pour les enseignants (accès avec l'adresse mail professionnelle et/ou via ENT) et leurs élèves**. Ces ressources numériques, disponibles en ligne ou en téléchargement et accompagnées de services, sont constituées de **parcours et de modules modifiables**, de textes et d'œuvres, de vidéos scientifiques, d'images fixes ou **interactives, d'animations 3D**, de fichiers audio, de simulations, ainsi que d'exercices interactifs.

+ : les ressources interactives peuvent être facilement exploitées pour faire acquérir certaines connaissances de façon ludique.

Ressources pour programmer avec SCRATCH

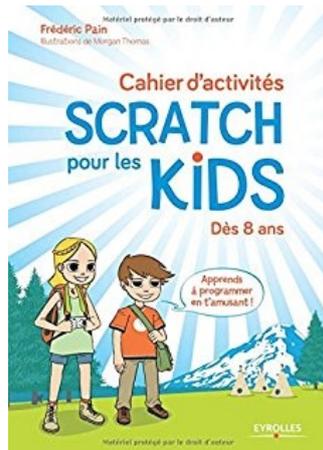


Cahier d'algorithmique et de programmation—Cycle 4—2016— 64 pages— Editions DELAGRAVE

Se présente sous la forme d'un cahier d'activités : 4 niveaux d'approche (Découverte, Niveau 1, niveau 2 et Niveau 3) et pour chacun d'eux 2 activités, 3 projets et 1 bilan.

Le livre professeur se décompose en 3 parties :

- Une présentation générale,
- La seconde partie dédiée à la mise en œuvre du cahier d'activité (présenté ci-dessus),
- La troisième partie présente la correction des activités et projets du cahier d'activités.



SCRATCH pour les Kids, dès 8 ans—2015— 158 pages—Editions EYROLLES

Mêlant code, jeux et bande dessinée, le livre est ludique puisqu'il permet une approche progressive de la programmation avec Scratch à travers 10 projets (: de l'arrivée de scratchy aux trésors perdus de Gizeh en passant par le tir aux buts à Ipanema et un rallye dans le désert).

Cahier d'activités SCRATCH pour les KIDS dès 8 ans—2015—61 pages—Editions EYROLLES

Il permet d'apprendre à programmer avec Scratch en visitant le parc américain de Yellowstone et ses environs et suivant 5 niveaux de difficulté croissante.

Des ressources numériques :

⇒ https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10417090/fr/informatique-et-programmation-cycle-4

⇒ <http://sti.ac-bordeaux.fr/techno/scratch/>

Débuter, piloter et installer Scratch.