

	Pourquoi certains objets marquent-ils leur époque ? <i>Parcours Education Artistique et Culturel</i>	CYCLE 4 SÉQUENCE 15
Compétences	☐ Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques ☐ Concevoir, créer, réaliser ☐ S'approprier des outils et des méthodes ☒ Pratiquer des langages ☒ Mobiliser des outils numériques ☐ Adopter un comportement éthique et responsable ☒ Se situer dans l'espace et dans le temps	
C 2.32	Traiter les informations collectées, organiser, mémoriser	
C 2.33	Construire des connaissances à partir des informations collectées	
CT 7.2	Relier les évolutions technologiques aux inventions qui marquent des ruptures technologiques	
CT 4.1	Décrire avec un langage adapté	

01- Rechercher une information sur un sujet donné

Les objets ont une histoire et certains ont marqué leur époque... A partir de l'objet donné par ton professeur :

	Travail à faire - Réalise une recherche documentaire à l'aide d'un moteur de recherche - Rédige un commentaire qui répond à la problématique - Trouve une image pour illustrer cet objet	Critères de réussite - Mon commentaire est rédigé sous la forme d'un paragraphe de 2 à 3 phrases - Mon image représente l'objet et elle est libre d'utilisation
---	---	---

02- Compléter une frise chronologique collaborative

L'objectif de cette seconde séance est d'identifier et de comprendre la fonction des éléments qui structurent ton programme informatique afin que tu expliques le fonctionnement de ton jeu à la classe.

	Travail à faire - Complète la frise chronologique avec votre commentaire et l'illustration - Présente votre commentaire à la classe	Critères de réussite - Ma frise complétée est visible sur l'ENT dans la rubrique de la classe - L'ensemble de la classe a compris pourquoi cet objet a marqué son temps
--	---	---