


Thème : liaison cm2/6


Supports : machines/outils en technologie, fonctions

OT : tangram



Activité n° 1

Accueil des CM2




Nom : Prénom : date : Classe :

Thème : Matériaux et objets techniques


Connaissances : repérer les machines, les outils du parc technologique ; connaître la fonction de chaque équipement.

Support de l'étude : le tangram.




Situation de départ : Vous avez visité le pôle technologique ; vous allez réaliser un tangram ; pour ce faire, vous allez devoir mettre en œuvre le parc technologique du collège.

Problématiques : Mais comment réaliser ce tangram ? Quel matériau choisir ? Quel outil, quelle machine utilisée ? Comment ne pas se blesser ?



Activité n° 2

Accueil des CM2



Nom : Prénom : date : Classe :

Partie évaluation :

Maîtrise Compétence	Insuffisante C	Fragile B	Satisfaisante A	Très bonne A+
D1-3				
D4-2				

Note : / 20

signatures parents


Thème : Matériaux et objets techniques

Sous-partie : la Terre.

Connaissances : Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique pour traduire une solution technologique répondant à un besoin ; mesurer, calculer.

Compétences : C4.1 Notions de contrainte ; C4.2 Recherche d'idées ; C4.6 Maquette.

Support de l'étude : le tangram.



Situation de départ : On ne reprendra jamais assez les paroles du psychologue Château "le jeu est le travail de l'enfant". Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des 4 apprentissages fondamentaux : le savoir, le savoir-faire, le savoir-être, le vouloir faire ; Le jeu permet à l'enfant de comprendre et d'approprier le monde afin de pouvoir s'y intégrer.



remarque : cette activité peut être utilisée à la première séance