

Clg-Onslow



Nouveau programme Version-2024

Cycle 4

Pour 3 THEMATIQUES

en 5° -4° et 3°

Thème 1
Les objets et les systèmes techniques : leurs usages et leurs interactions à découvrir et à analyser

Thème 2
Structure, fonctionnement et comportement : des objets et des systèmes techniques à comprendre

Thème 3 (projets)
Création, conception, réalisation, innovation : des objets à concevoir et à réaliser

TECHNOLOGIE



Ce classeur appartient à :

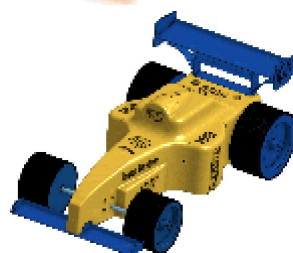
NOM : _____

Prénom : _____

Cycle 4	Thème	Année scolaire	Classe	Professeur
5ème	HABITAT & OUVRAGE	20 24 / 20 25	500	Mme Gallard
4ème	DOMOTIQUE	20 25 / 20 26	403	M. Menier
3ème		20 __ / 20 __		



Illustrations au choix



Collège George Onslow -LEZOUX-

Ce classeur est à garder les 3 années du cycle 4...

TECHNOLOGIE		CYBERSECURITÉ - CYBERVIOLENCE	CYCLE 4
OST 1.2	Ce que je dois retenir		
	Cybersécurité : protection des données personnelles, traces numériques (témoins de connexion, géolocalisation), identification, authentification, respect de la propriété intellectuelle.		
OST 1.2	Cyberviolence : usurpation d'identité, usage détourné.		

En raison de l'essor des objets communicants dans notre quotidien (montre connectée, smartphone...), une utilisation éclairée et responsable s'impose.

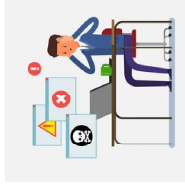
Le respect des recommandations, des règles et des personnes, est nécessaire pour promouvoir une utilisation responsable, raisonnée et citoyenne des objets communicants.



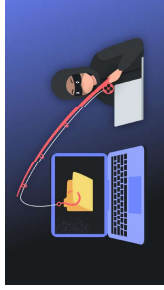
La cybersécurité

La cybersécurité est un ensemble de pratiques et de technologies visant à protéger les systèmes informatiques, les réseaux et les données contre les attaques, les dommages matériels ou les vols.

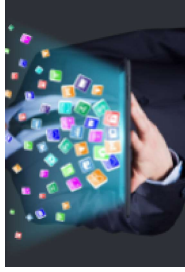
Quelles sont les menaces informatiques ?



Les virus



Le phishing



La vulnérabilité des logiciels

Comment se protéger ?

- Mots de passe "forts"
- Sauvegardez vos données sur d'autres supports régulièrement pour ne pas les perdre.
- Faire les mises à jour de sécurité sur vos appareils, vos logiciels et vos antivirus.
- Faire attention à la source des logiciels installés.
- Méfiez-vous des emails suspects : Ne cliquez pas sur des liens ou n'ouvrez pas de pièces jointes provenant d'expéditeurs inconnus ou douteux.
- Partage d'information et réseaux sociaux : Ne partagez pas d'informations personnelles en ligne, sauf si vous avez confiance.
- Navigation sécurisée : Évitez les sites web non sécurisés et assurez-vous que les sites commençant par "https://" sont sécurisés. Évitez les wifi publics ou inconnus.



La propriété intellectuelle

Les règles d'un usage raisonné des objets communicants respectant la propriété intellectuelle. Tout ce qui se trouve sur Internet a été déposé par quelqu'un, qui en est le propriétaire. Ce dernier peut autoriser ou non, son utilisation selon deux principes qui régissent le droit d'auteur :

- Le copyright permet une utilisation payante ou autorisée ©
- Le copyleft permet l'utilisation, la modification ou la diffusion gratuitement ☺
- Le [Creative Commons](#) est entre ces positions extrêmes que représentent ☺

Il est donc indispensable de vérifier les droits lorsque l'on copie un document (texte, image, photos, vidéo, musique,...) pour ne pas risquer des sanctions.

La cyberviolence



La cyberviolence, également appelée cyberintimidation ou cyberharcèlement, fait référence à l'utilisation de la technologie, en particulier d'Internet et des réseaux sociaux, pour intimider, harceler ou menacer d'autres personnes. Cela peut prendre de nombreuses formes et peut avoir de graves conséquences émotionnelles et psychologiques.

Formes courantes de cyberviolence :

- Cyberharcèlement
- Publication d'images ou de vidéos injurieuses
- L'usurpation d'identité
- La diffusion de rumeurs
- L'exclusion en ligne

Conseils pour lutter contre la cyberviolence :

- Parlez-en
- Ne répondez pas
- Gardez les preuves
- Bloquez les harceleurs
- Protégez votre vie privée
- Soyez solidaire



La responsabilité de l'élève

Lorsqu'un élève publie une information ou des documents, il engagera sa responsabilité pénale en cas de diffamation ou d'injure :

- s'il met en ligne des œuvres appartenant à des tiers : photographies d'un artiste prises en concert, paroles de chanson, photos d'amis sans leur autorisation préalable, etc...
- s'il porte atteinte à l'image ou aux données d'autres personnes.



Les sanctions prévues par la Loi

Les articles 29 et suivants de la Loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse punissent la diffamation et l'injure de 12000 € d'amende (6000 € avec l'excuse de minorité) lorsqu'il vise un particulier.

Les articles L335-2 à L335-4 du Code de la propriété intellectuelle punissent les actes de contrefaçon de droits d'auteur de 3 ans d'emprisonnement et 300000 € d'amende.

L'article 226-1 du Code pénal punit la publication non autorisée de photographies de tiers (dans un réseau social en ligne par exemple) et l'atteinte à l'intimité de la vie privée d'un an d'emprisonnement et de 45000 € d'amende.

<https://www.legifrance.gouv.fr/>

	TECHNOLOGIE <i>Ce que je dois retenir</i>	CYBERSÉCURITÉ - CYBERVIOLENCE	CYCLE 4
OST 1.2	Cybersécurité : protection des données personnelles, traces numériques (témoins de connexion, géolocalisation), identification, authentification, respect de la propriété intellectuelle.		
OST 1.2	Cyberviolence : usurpation d'identité, usage détourné.		

En raison de l'essor des objets communicants dans notre quotidien (montre connectée, smartphone...), une utilisation éclairée et responsable s'impose.

Le respect des recommandations, des règles et des personnes, est nécessaire pour promouvoir une utilisation responsable, raisonnée et citoyenne des objets communicants.



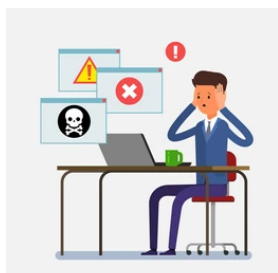
pix

Domaine 4 Protection et sécurité

La cybersécurité

La cybersécurité est un ensemble de pratiques et de technologies visant à protéger les systèmes informatiques, les réseaux et les données contre les attaques, les dommages matériels ou les vols.

Quelles sont les menaces informatiques ?



Les virus



Le phishing



La vulnérabilité des logiciels

Comment se protéger ?



- Mots de passe "forts"
- Sauvegardez vos données sur d'autres supports régulièrement pour ne pas les perdre.
- Faire les mises à jour de sécurité sur vos appareils, vos logiciels et vos antivirus.
- Faire attention à la source des logiciels installés.
- Méfiez-vous des emails suspects : Ne cliquez pas sur des liens ou n'ouvrez pas de pièces jointes provenant d'expéditeurs inconnus ou douteux.
- Partage d'information et réseaux sociaux : Ne partagez pas d'informations personnelles en ligne, sauf si vous avez confiance.
- Navigation sécurisée : Évitez les sites web non sécurisés et assurez-vous que les sites commençant par "https://" sont sécurisés. Évitez les wifi publics ou inconnus.

La propriété intellectuelle

Les règles d'un usage raisonné des objets communicants respectant la propriété intellectuelle. Tout ce qui se trouve sur Internet a été déposé par quelqu'un, qui en est le propriétaire. Ce dernier peut autoriser ou non, son utilisation selon deux principes qui régissent le droit d'auteur :

- Le copyright permet une utilisation payante ou autorisée ©
- Le copyleft permet l'utilisation, la modification ou la diffusion gratuitement ☺
- Le [Creative Commons](#) est entre ces positions extrêmes que représentent ©

Il est donc indispensable de vérifier les droits lorsque l'on copie un document (texte, image, photos, vidéo, musique,...) pour ne pas risquer des sanctions.

La cyberviolence



La cyberviolence, également appelée cyberintimidation ou cyberharcèlement, fait référence à l'utilisation de la technologie, en particulier d'Internet et des réseaux sociaux, pour intimider, harceler ou menacer d'autres personnes. Cela peut prendre de nombreuses formes et peut avoir de graves conséquences émotionnelles et psychologiques.

Formes courantes de cyberviolence :

- Cyberharcèlement
- Publication d'images ou de vidéos injurieuses
- L'usurpation d'identité
- La diffusion de rumeurs
- L'exclusion en ligne

Conseils pour lutter contre la cyberviolence :

- Parlez-en
- Ne répondez pas
- Gardez les preuves
- Bloquez les harceleurs
- Protégez votre vie privée
- Soyez solidaire



La responsabilité de l'élève

Lorsqu'un élève publie une information ou des documents, il engagera sa responsabilité pénale en cas de diffamation ou d'injure :

- s'il met en ligne des œuvres appartenant à des tiers : photographies d'un artiste prises en concert, paroles de chanson, photos d'amis sans leur autorisation préalable, etc...
- s'il porte atteinte à l'image ou aux données d'autres personnes.



Les sanctions prévues par la Loi

Les articles 29 et suivants de la Loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse punissent la diffamation et l'injure de 12000 € d'amende (6000 € avec l'excuse de minorité) lorsqu'il vise un particulier.

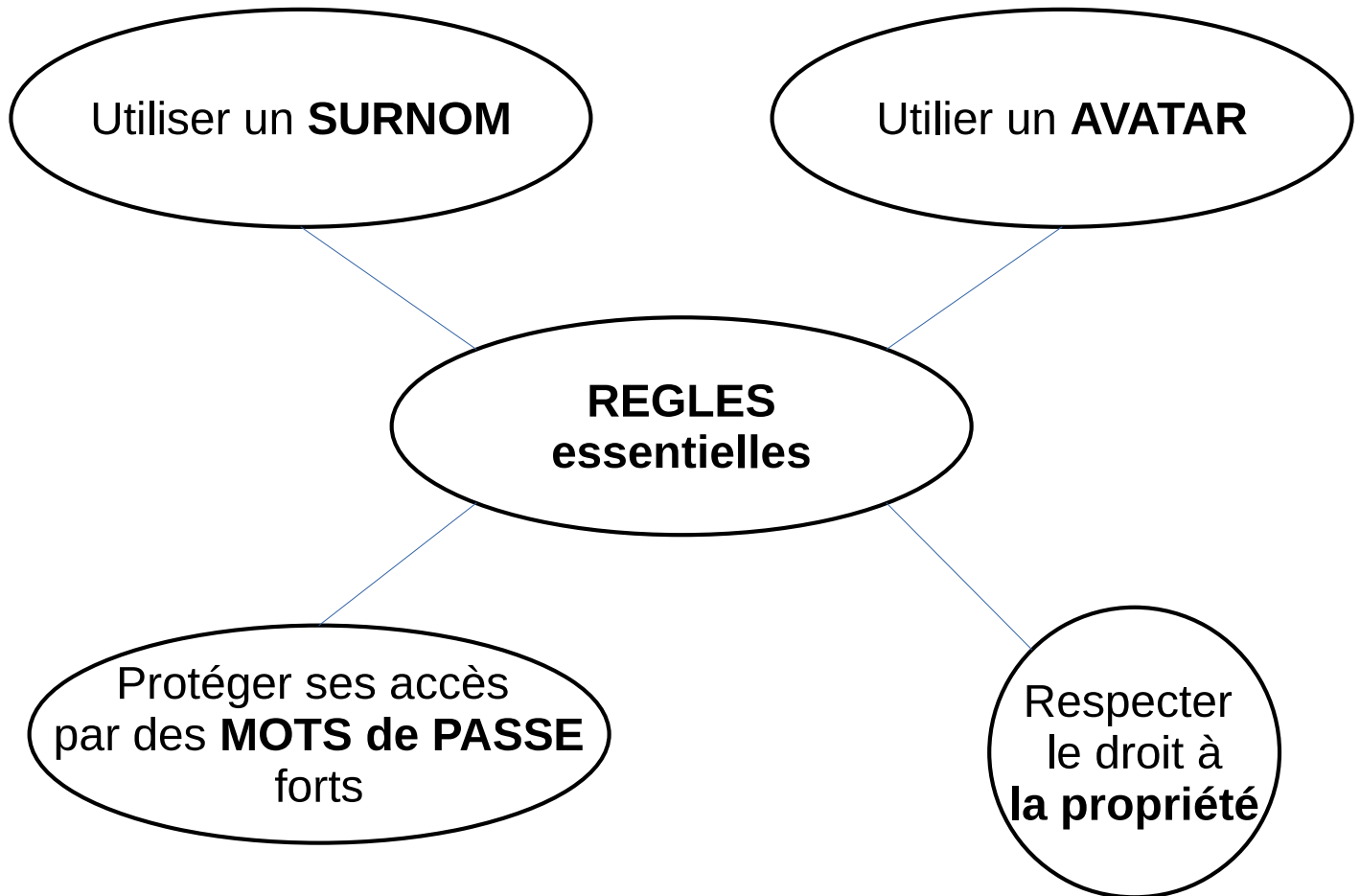
Les articles L335-2 à L335-4 du Code de la propriété intellectuelle punissent les actes de contrefaçon de droits d'auteur de 3 ans d'emprisonnement et 300000 € d'amende.

L'article 226-1 du Code pénal punit la publication non autorisée de photographies de tiers (dans un réseau social en ligne par exemple) et l'atteinte à l'intimité de la vie privée d'un an d'emprisonnement et de 45000 € d'amende.

<https://www.legifrance.gouv.fr/>



Quatre premières REGLES à RESPECTER (cybersécurité-cyberviolence)



Exemple : /caractères imposés

- Nombre minimum
- Majuscules
- Minuscules
- Chiffres
- Caractères spéciaux /*-+.\$α

Exemple :

CC creative commons



Définitions :

Un virus ⇒

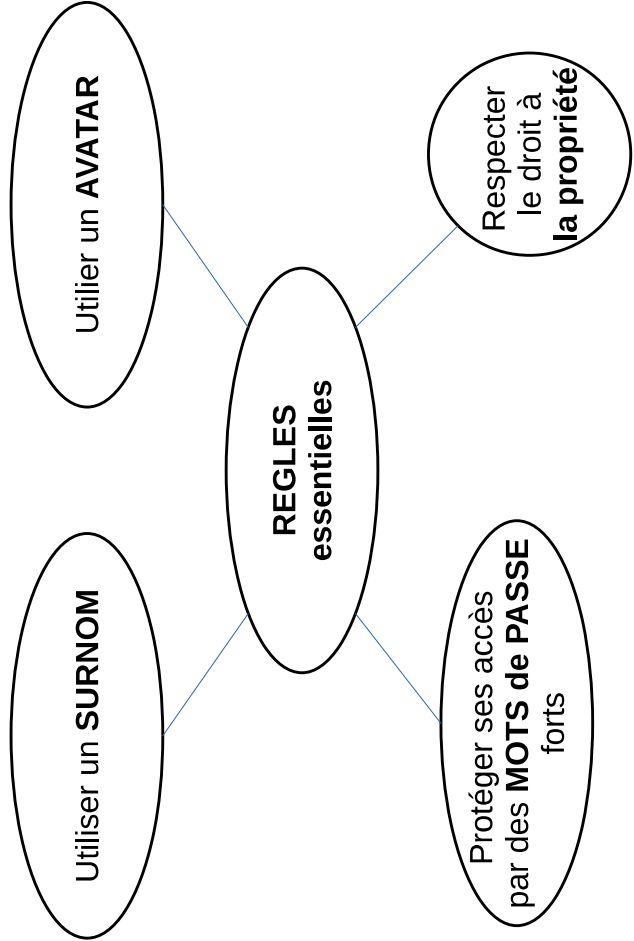
Un virus est un **programme informatique malveillant** qui a pour objectif de perturber le fonctionnement normal d'un appareil informatique ...

Le phishing ⇒

L'hameçonnage ou **phishing** en anglais est une technique frauduleuse destinée à leurrer l'internaute pour l'inciter à communiquer des données personnelles (comptes d'accès, mots de passe...) et/ou bancaires en se faisant passer pour un tiers de confiance.

Licences Creative Commons, leur code et leur symbole ^{1,2}						
Désignation complète du contrat	Terme abrégé	Symboles				Type de licence
Zéro	CC-Zero					Licence libre non copyleft
Attribution	CC-BY					Licence libre non copyleft
Attribution Partage dans les mêmes conditions	CC-BY-SA					Licence libre copyleft
Attribution Pas de modification	CC-BY-ND					Licence de libre diffusion
Attribution Pas d'utilisation commerciale	CC-BY-NC					Licence de libre diffusion
Attribution Pas d'utilisation commerciale Partage dans les mêmes conditions	CC-BY-NC-SA					Licence de libre diffusion
Attribution Pas d'utilisation commerciale Pas de modification	CC-BY-NC-ND					Licence de libre diffusion

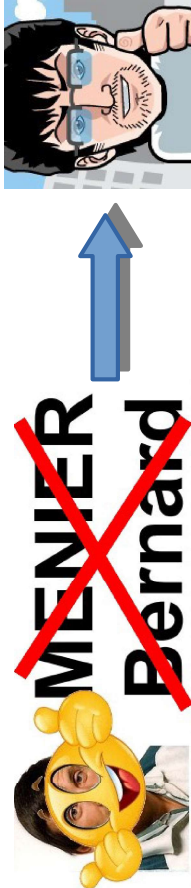
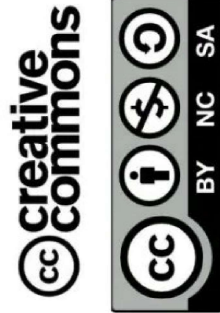
Quatre premières REGLES à RESPECTER
(cybersécurité-cyberviolence)



Exemple : /caractères imposés

- Nombre minimum
- Majuscules
- Minuscules
- Chiffres
- Caractères spéciaux /*-+.@\$α

Exemple :



Définitions :

Un virus ⇒

Un virus est un **programme informatique malveillant** qui a pour objectif de perturber le fonctionnement normal d'un appareil informatique ...

Le pishing ⇒

L'**hameçonnage** ou **phishing** en anglais est une technique frauduleuse destinée à leurrer l'internaute pour l'inciter à communiquer des données personnelles (comptes d'accès, mots de passe...) et/ou bancaires en se faisant passer pour un tiers de confiance.

Licences Creative Commons, leur code et leur symbole^{1,2}

Désignation complète du contrat	Terme abrégé	Symboles			Type de licence
Zéro	CC- Zero	⓪			Licence libre non copyleft
Attribution	CC-BY	ⓘ			Licence libre non copyleft
Attribution Partage dans les mêmes conditions	CC-BY-SA	ⓘ		Ⓢ	Licence libre copyleft
Attribution Pas de modification	CC-BY-ND	ⓘ		=	Licence de libre diffusion
Attribution Pas d'utilisation commerciale	CC-BY-NC	ⓘ	Ⓢ		Licence de libre diffusion
Attribution Pas d'utilisation commerciale Partage dans les mêmes conditions	CC-BY-NC-SA	ⓘ	Ⓢ	Ⓢ	Licence de libre diffusion
Attribution Pas d'utilisation commerciale Pas de modification	CC-BY-NC-ND	ⓘ	Ⓢ	=	Licence de libre diffusion

NOM : Prénom : Classe de 30_

Typologie de Holland / Mon Profil RIASEC

Test rapide

Lien ressource : <https://riasec.virginiebouvarel.fr/>

Métiers et professions



Lien de travail : <https://www.monemploi.com/metiers-et-professions>

⇒ Le métier auquel je pense :

.....



Le code-1 RIASEC _ _ _

⇒ Le résultat de mon TEST rapide



Le code-2 RIASEC _ _ _
(temps de réflexion à la correspondance)

⇒ Sélection de métiers proposés :

-

-

-

-

Test rapide



	TRAITS	MILIEUX DE TRAVAIL	ACTIVITES AU TRAVAIL	STYLE D'APPRENTISSAGE
	Débrouillard, pragmatique	Plein air, travaux manuels	Construire, réparer	Concret et pratique
	Curieux, analytique	Etudes, santé, sciences	Rechercher, comprendre	Par la théorie
	Intuitif, imaginatif	Art, culture	Créer, innover	En expérimentant
	Bienveillant, chaleureux	Relation, communication	Enseigner, aider	Travail d'équipe
	Ambitieux, convaincant	Gestion de projet, vente	Diriger, vendre	Action, en situation
	Ordonné, méticuleux	Travail de bureau	Organiser, planifier	Consigne et méthode

Total = 24 pts

(pour compléter : Reporter 3-2-1 pts sur chaque colonne par reconnaissance de mon profil)

Êtes vous Réaliste, Artistique, Conventionnel, Entreprenant, Investigateur ou encore Social ?

La typologie de HOLLAND : Profil RIASEC



- Vous connaissez-vous bien ?
- Est-ce que les différents secteurs d'activité professionnelle, les programmes de formation correspondants et les statistiques d'emploi vous sont familier ?

Ce travail peut vous permettre de faire un choix d'orientation éclairé, stratégique et en harmonie avec vos aspirations.

Le profil auquel nous faisons référence est basé sur la typologie professionnelle RIASEC, aussi appelé la typologie de Holland (nom du chercheur fondateur). Le code RIASEC, distingue six différents types d'intérêts: (R) réaliste, (I) investigateur, (A) artistique, (S) social, (E) entreprenant et (C) conventionnel.

Selon Holland - et de nombreuses recherches l'ont confirmé - le choix d'une profession, d'un métier, est une forme d'expression de la personnalité d'un individu et donc en rapport avec sa typologie. L'appartenance de travailleurs à l'un ou l'autre des six types serait déterminée par des habiletés, par certains traits de personnalité et par des intérêts. Chaque profession est donc une combinaison de plusieurs types.

Le type Réaliste

Les personnes de ce type exercent surtout des tâches concrètes. Habiles de leurs mains, elles savent coordonner leurs gestes. Elles se servent d'outils, font fonctionner des appareils, des machines, des véhicules. Les réalistes ont le sens de la mécanique, le souci de la précision. Plusieurs exercent leur profession à l'extérieur plutôt qu'à l'intérieur. Leur travail demande souvent une bonne endurance physique, et même des capacités athlétiques. Ces personnes sont patientes, minutieuses, constantes, sensées, naturelles, franches, pratiques, concrètes, simples.

Le type investigateur

La plupart des personnes de ce type ont des connaissances théoriques pour agir. Elles disposent de renseignements spécialisés dont elles se servent pour résoudre des problèmes. Ce sont des personnes qui observent. Leur principale compétence tient à la compréhension qu'elles ont des phénomènes. Elles aiment bien se laisser absorber dans leurs réflexions. Elles aiment jouer avec les idées. Elles valorisent le savoir. Ces personnes sont critiques, curieuses, soucieuses de se renseigner, calmes, réservées, persévérantes, tolérantes, prudentes dans leurs jugements, logiques, objectives, rigoureuses, intellectuelles.

Le type artistique

Les personnes de ce type aiment les activités qui leur permettent de s'exprimer librement, à partir de leurs perceptions, de leur sensibilité et de leur intuition. Elles s'intéressent au travail de création, qu'il s'agisse d'art visuel, de littérature, de musique, de publicité ou de spectacle. D'esprit indépendant et non conformiste, elles sont à l'aise dans des situations qui sortent de l'ordinaire. Elles sont dotées d'une grande sensibilité et imagination. Bien qu'elles soient rebutées par les tâches méthodiques et routinières, elles sont néanmoins capables de travailler avec discipline. Ces personnes sont spontanées, expressives, imaginatives, émotives, indépendantes, originales, intuitives, passionnées, fières, flexibles, disciplinées.

Le type social

Les personnes de ce type aiment être en contact avec les autres dans le but de les aider, de les informer, de les éduquer, de les divertir, de les soigner ou encore de favoriser leur croissance. Elles s'intéressent aux comportements humains et sont soucieuses de la qualité de leurs relations avec les autres. Elles utilisent leur savoir ainsi que leurs impressions et leurs émotions pour agir et pour interagir. Elles aiment communiquer et s'expriment facilement. Ces personnes sont attentives aux autres, coopératives, collaboratrices, compréhensives, dévouées, sensibles, sympathiques, perspicaces, bienveillantes, communicatives, encourageantes.

Le type entreprenant

Les personnes de ce type aiment influencer leur entourage. Leur capacité de décision, le sens de l'organisation et une habileté particulière à communiquer leur enthousiasme les appuient dans leurs objectifs. Elles savent vendre des idées autant que des biens matériels. Elles ont le sens de l'organisation, de la planification et de l'initiative et savent mener à bien leurs projets. Elles savent faire preuve d'audace et d'efficacité. Ces personnes sont persuasives, énergiques, optimistes, audacieuses, sûres d'elles-mêmes, ambitieuses, déterminées, diplomates, débrouillardes, sociables.

Le type conventionnel

Les personnes de ce type ont une préférence pour les activités précises, méthodiques, axées sur un résultat prévisible. Elles se préoccupent de l'ordre et de la bonne organisation matérielle de leur environnement. Elles préfèrent se conformer à des conventions bien établies et à des consignes claires plutôt que d'agir avec improvisation. Elles aiment calculer, classer, tenir à jour des registres ou des dossiers. Elles sont efficaces dans tout travail qui exige de l'exactitude et à l'aise dans les tâches routinières. Ces personnes sont loyales, organisées, efficaces, respectueuses de l'autorité, perfectionnistes, raisonnables, consciencieuses, ponctuelles, discrètes, strictes.

NOM :

Prénom :

Je me prépare à mon ORIENTATION mais aussi sur
mon CHOIX pour Mon STAGE D'OBSERVATION
sur mon temps libre !!!

1- Exploration des différents domaines possibles :

<https://www.onisep.fr/decouvrir-les-metiers>

⇒ Les Métiers par SECTEUR

⇒ Les Métiers par mes GOÛTS

Mes observations →

DES MÉTIERS PAR SECTEUR

AGRICULTURE - BOIS



➤ Agriculture



➤ Filière bois

ARCHITECTURE - CONSTRUCTION - TRAVAUX PUBLICS



➤ Architecture, urbanisme, paysage



➤ Bâtiment et travaux publics

ARMÉE - SÉCURITÉ



➤ Défense



➤ Sécurité

ARTS - ARTISANAT - CULTURE



➤ Art, design



➤ Artisanat d'art

DES MÉTIERS SELON MES GOÛTS



➤ Quiz : Quels métiers selon mes goûts ?



➤ Aimer bouger



➤ Avoir un bon coup de crayon



➤ Aimer la mode



➤ Aimer la nature



➤ Aimer les langues



➤ Travailler dans le commerce



➤ Aimer le sport



➤ Aimer les sensations fortes

2- Et pourquoi pas Un quizz pour me situer :

→ <https://www.onisep.fr/decouvrir-les-metiers/les-quiz-de-l-onisep>

LES QUIZ DE L'ONISEP

Accueil / Découvrir les métiers / Les quiz de l'Onisep

Testez vos connaissances sur les métiers, les études, la voie pro, l'apprentissage, les secteurs professionnels ou l'égalité filles/garçons avec nos quiz. Pour vous aider à cerner vos centres d'intérêts et à découvrir les professions dans lesquelles vous pourriez vous épanouir, nous vous proposons le quiz "Quels métiers selon mes goûts".

Menu



Quiz : Quels métiers selon mes goûts ?



Quiz : Quels métiers demain ?



Quiz spécial apprentissage



Vrai/Faux sur la voie pro



Le résultat de mes recherche →

**Documents
à
consulter
hors
classeur...**

Examen de fin de 3ème

LE DNB 2026

CONTRÔLE CONTINU DE L'ANNÉE DE 3ÈME

Moyenne sur 20

40% de la note

Note /20	Français	Coef.1
Note /20	Mathématiques	Coef.1
Note /20	Histoire-Géographie	Coef.1
Note /20	EMC	Coef.1
Note /20	SVT	Coef.1
Note /20	Physique-Chimie	Coef.1
Note /20	Technologie	Coef.1
Note /20	Langue vivante 1	Coef.1
Note /20	Langue vivante 2	Coef.1
Note /20	Arts plastiques	Coef.1
Note /20	Éducation musicale	Coef.1
Note /20	Éducation physique et sportive (EPS)	Coef.1
Note /20	Matière optionnelle <i>option</i>	Coef.1

Le contrôle continu correspond à la moyenne des trois trimestres des 12 disciplines obligatoires de 3ème et de la discipline facultative (ex : latin, grec etc.). Toutes les disciplines sont au même coefficient.

Le résultat obtenu est multiplié par 0,4.

⇒ Ajout des points supérieurs à 10 de la moyenne obtenue dans l'un de ces enseignements au total des moyennes.

ÉPREUVES FINALES DE L'EXAMEN

Moyenne sur 20

60% de la note

Note /20	Français (écrit) <i>coef 2</i>
Note /20	Mathématiques (écrit) <i>coef 2</i>
Note /20	Histoire-Géographie (écrit) <i>coef 1,5</i>
Note /20	EMC (écrit) <i>coef 0,5</i>
Note /20	Sciences (écrit) <i>coef 2</i>
Note /20	Épreuve orale <i>coef 2</i>

La moyenne des 6 épreuves finales est calculée sur la base des moyennes coefficientées.

Le résultat obtenu est multiplié par 0,6.

Sciences

Exercices portant sur deux des trois disciplines suivantes : physique-chimie, sciences de la vie et de la Terre, technologie	/10
	/10
	/20

L'ÉLÈVE EST REÇU

A partir de 10/20

Avec mention à partir de 12/20

Note finale du DNB =

**contrôle continu x 0,4
+
épreuves finales x 0,6**

**>12
Mention
Assez Bien**

**>14
Mention
Bien**

**>16
Mention
Très Bien**

**>18
Mention
Très Bien
avec
félicitations
du jury**

Calcul des points du DNB 2026

Épreuves finales

Chaque épreuve donne lieu à **une note ramenée à 20** de coefficient 2.



Français

3 heures

Partie 1 - 1h30 - 60 points

- Travail sur un **texte littéraire**, et éventuellement sur une image : **questions de grammaire** et de **compréhension linguistique**.
- **Dictée** d'un texte d'environ 600 signes en lien avec l'oeuvre de la première partie.



Partie 2 - 1h30 - 40 points

- **Rédaction** : 2 sujets sont proposés au choix du candidat : un écrit de **réflexion** ou d'**imagination**.

Mathématiques

2 heures

Partie 1 - 20 min - 6 points



- Sans calculatrice.
- Évaluation de la maîtrise des automatismes de calcul.



Partie 2 - 1h40 - 14 points

- Certains **exercices** peuvent inclure des situations de la vie courante ou d'autres disciplines.
- L'évaluation doit prendre en compte **la clarté et la précision des raisonnements** ainsi que la qualité de la **rédaction** (2 points).

Histoire & Géographie

2 heures

Exercice 1

S'appuie sur un ou deux documents qui relèvent du programme d'histoire et géographie.

Exercice 2

Rédaction d'un développement construit structuré d'au moins 30 lignes en histoire ou en géographie.



Enseignement Moral et Civique

Une problématique d'enseignement moral et civique est posée à partir d'une situation pratique appuyée sur un ou deux documents.

" Sciences "

1 heure

2 disciplines tirées au sort sur les 3 :

Technologie



Physique-
Chimie

SVT



Exercices indépendants sous toutes les formes (même QCM) nécessitant de maîtriser les connaissances, de savoir exploiter des données, et d'analyser des documents.

Oral

15 minutes

ou 25 minutes en binôme

Exposé - 5 min

Présentation de l'un des objets d'étude qui aura été abordé dans le cadre de l'enseignement d'histoire des arts, ou mené au cours des enseignements au collège, ou s'inscrivant dans le cadre de l'un des parcours éducatifs.

Entretien avec le Jury - 10 min

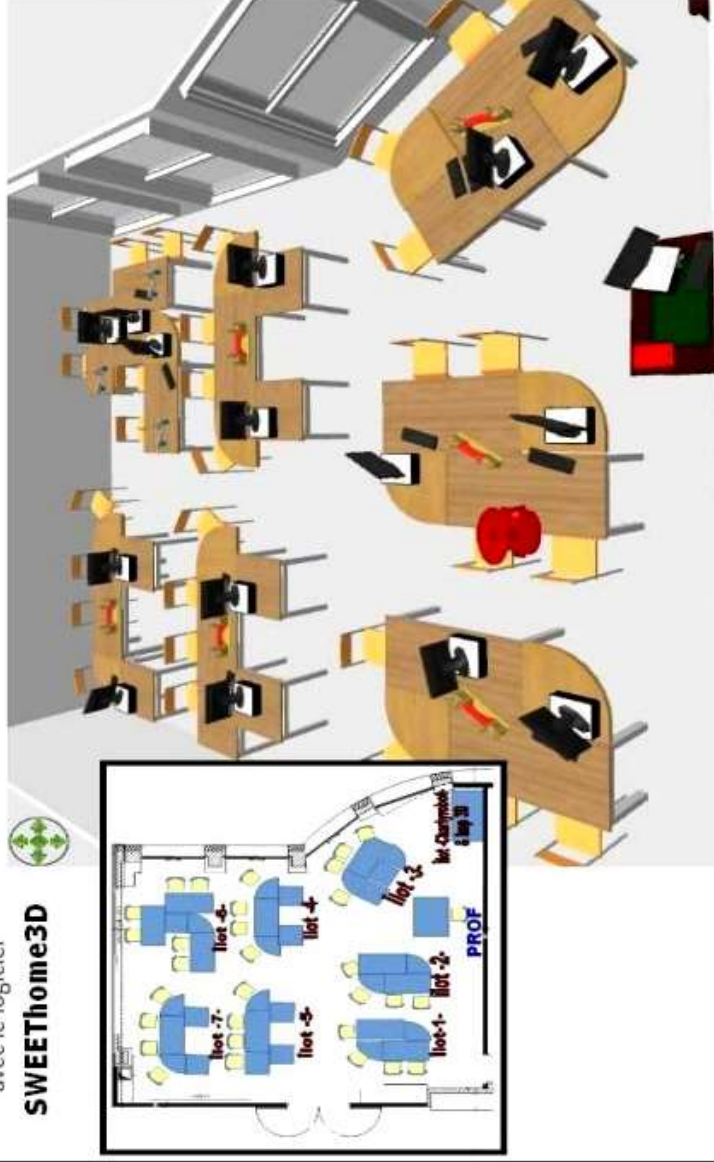
Connaissance : Outil de description d'une structure

Pour décrire le fonctionnement en technologie, il est nécessaire d'identifier les membres du groupe de travail au sein des îlots ainsi que les outils à disposition notamment le réseau SambaEDU et l'ENT au collège.

Description virtuelle :

Visualisation **des îlots**
avec le logiciel

SWEETHome3D

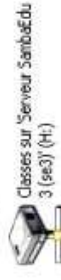


Description virtuelle du fonctionnement d'un système :

Identification des membres du groupe d'un même îlot...



"dossier Echange" situé dans CLASSE sur SERVEUR



La modélisation du fonctionnement d'un système permet de visualiser, tester, modifier, optimiser le fonctionnement d'un système sans sa présence réelle. On peut ainsi envisager plusieurs solutions, par exemple, en faisant varier la position du composant, en testant d'autres types d'éléments.



C4-Seq. -**INTRO**

n°**2**

Thème : **Le travail collaboratif**

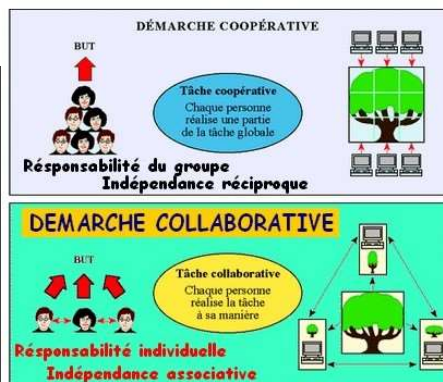


Qu'est-ce que le travail collaboratif ?

Le travail collaboratif, bien qu'existant depuis de nombreuses années, est un mode de Travail qui s'est fortement développé durant la période de confinement du COVID19, grâce aux technologies de l'information et de la communication. La mise en relation des acteurs s'effectuent par :

l'échange de données instantané et simultané

Dans l'entreprise, le Travail Collaboratif repose sur **l'exploitation de logiciels d'applications de tous types accompagnées d'outils de communication** tel que des messageries intégrées, des calendriers partagés, des conférences en ligne (visio) ou aussi des chat (clavardage)



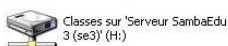
Notion essentielle de **PARTAGE** & d'**ECHANGE**

grâce principalement à des outils collaboratifs de **COMMUNICATION...**

Quels sont les **OUTILS** utilisés pour un travail collaboratif ?



En Technologie nous disposons sur l'espace de stockage du **"dossier Echange"** situé dans CLASSE sur SERVEUR



Classes sur 'Serveur SambaEdu 3 (se3)' (H1)

qui est un dossier de partage exclusif entre les élèves de la même classe !!!



ENT : Environnement Numérique de Travail

C'est un espace de travail sur site internet permettant le partage de données et d'applications en réseau entre utilisateurs

• En classe de troisième nous utiliserons également d'autres applications telles que :

- Un outil de **Carte heuristique** (carte mentale)
=> Application en Ligne <https://coggle.it>

- L'outil **FramEMO** de tableau interactif en présentation post'it

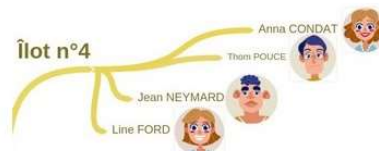
=> Application en Ligne <https://framemo.org/MEMonslowTROISIEME>

- L'outil **PADLET**
(sur le même principe mais plus élaboré /utilisé par d'autres enseignants)

Le mur collaboratif au service de la classe



à voir iCi



- Et enfin FRAMAPAD comme éditeur de texte en Ligne à plusieurs

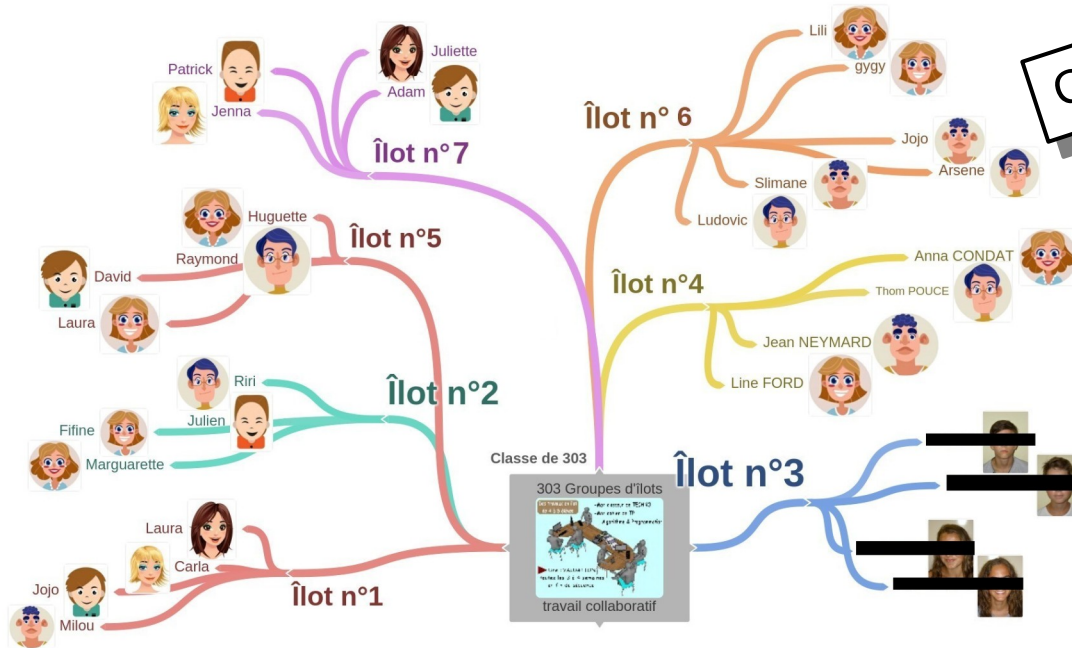
=> <https://framapad.org/abc/fr/>

et probablement bien d'autres encore tant le principe du travail collaboratif a tendance à se développer...



Exemples d'exploitation de logiciels collaboratifs

A partir de l'application en Ligne <https://coggle.it>



Outil collaboratif : Framapad

Traitement de texte

Comment ça marche ?

- Créez un pad.
- Commencez à **rédigier** votre texte
- Et **invitez** vos collaborateurs.
- Chaque participant se distingue par une **couleur**
- et peut **tchatter** avec le groupe.
- Si nécessaire, restaurez une ancienne version depuis **l'historique**
- et une fois votre travail terminé, **exportez-le**.

TheDarkDwellier: ça 22:16
est bizarre "règlement du programme", on peut pas juste écrire "règlement" ?
TheDarkDwellier: ligne 22:16 41

Le coin des quiz



Quizz général : [quels-univers-professionnels-selon-ma-personnalite](https://www.onisep.fr/metier/les-quiz-de-l-onisep/quiz-quels-univers-professionnels-selon-ma-personnalite)

<https://www.onisep.fr/metier/les-quiz-de-l-onisep/quiz-quels-univers-professionnels-selon-ma-personnalite>

Ce quiz indique des grandes tendances mais il ne prend son sens que lors d'un entretien avec votre professeur principal ou avec un ou une psychologue de l'Éducation nationale.

Votre résultat

← Mes résultats

4

Secteurs conseillés

en 1

(en 2)

Secteurs conseillés

Secteurs assez pertinents

Secteurs peu pertinents

27,3 % : Chercher - Développer

Voir le détail →

27,3 % : Produire - Construire - Maintenir - Réparer - Contrôler

Voir le détail →

pour en garder
la trace

Télécharger votre résultat (PDF)



Obtenir un lien de partage



à mettre en favori

(lien à conserver /copie-Coller le lien dans votre composition...)

Autre liens de ressources...

- le CIDJ ==> <https://www.cidj.com/orientation-metiers>
- Studyràma ==> <https://www.studyràma.com>