



RACONTE MOI TES TECHNOLOGIES

◀ Nous possédons tous une part de l'Histoire des technologies, partageons-la ! ▶

Interaction avec les programmes scolaires

Que ce soit pour le fond ou la forme, le Concours permet de faire de nombreux ponts avec les programmes scolaires

Ecole élémentaire

Le programme scolaire	Liens avec le Concours
Maîtrise de la langue française (qualité de l'expression écrite, orale et enrichissement du vocabulaire)	Ecriture d'un scénario et/ou d'interviews S'exprimer à l'oral par le biais du jeu d'acteurs ou de journalistes
Culture scientifique et technologique : conception, réalisation et fonctionnement d'objets techniques	Les savoirs et les souvenirs des participants autour des objets permettront de stimuler les élèves dans leur envie de comprendre comment ils fonctionnent et la façon dont ils ont évolué ou évoluent.
Initiation à la démarche d'investigation tout en acquérant des connaissances	Les élèves devront mener des recherches dans leur famille, à l'extérieur, à l'école pour alimenter leur imagination et leurs idées pour la réalisation du film
La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication : Apprendre à faire un usage responsable des technologies de l'information et de la communication (TIC).	La réalisation d'une vidéo permet de mettre en pratique des concepts vus en cours, et aux enfants de se rendre compte de ce qui se cache derrière les images de la télévision. De plus, la question des droits à l'image peut être questionnée avec les enfants, à travers la mise en ligne (ou pas) des vidéos sur le Net
Développement de la culture humaniste : formation du jugement, du goût et de la sensibilité et acquisition de repères historiques	En remplaçant les objets dans leur contexte historique et social, l'histoire des concepts scientifiques devient plus accessible aux élèves
Développement de l'autonomie et l'initiative : s'engager dans un projet et le mener à terme	Le Concours est un projet dans lequel s'inscrira le groupe (classe, centres de loisirs) et développera donc la culture du projet chez l'élève
Faire entrer l'école dans l'ère du numérique : forme les élèves à maîtriser ces outils numériques et prépare le futur citoyen à vivre dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. Transmettre des savoirs à des enfants qui évoluent depuis leur naissance dans une société irriguée par le numérique et donner à chacun les clés pour réussir dans sa vie personnelle, sociale et professionnelle future nécessitent en effet de repenser en profondeur notre manière d'apprendre et d'enseigner ainsi que le contenu des enseignements.	Le fond et la forme du Concours s'inscrivent complètement dans cet objectif, tant par la manipulation concrète de matériel et logiciels audiovisuels requis par la réalisation d'une vidéo, que par la prise de recul des élèves vis à vis de l'évolution des technologies, de leur rapidité, de la façon dont les personnes plus âgées l'approprient et de la manière dont eux-mêmes se l'approprient.



RACONTE MOI TES TECHNOLOGIES

Nous possédons tous une part de l'Histoire des technologies, partageons-la !

Collège

Le programme scolaire	Liens avec le Concours
<p>Français Maîtrise de la langue française (qualité de l'expression écrite, orale et enrichissement du vocabulaire)</p>	<p>Ecriture d'un scénario et/ou d'interviews S'exprimer à l'oral par le biais du jeu d'acteurs ou de journalistes</p>
<p>Histoire et géographie Se constituer des références culturelles pour mieux se situer dans le temps, dans l'espace, dans un système de valeurs démocratiques et devenir un citoyen responsable. Prise de conscience des héritages du passé et des enjeux du monde présent.</p>	<p>En replaçant les objets dans leur contexte historique et social, l'histoire des concepts scientifiques devient plus accessible aux élèves Les savoirs et les souvenirs des participants autour des objets passés ou récents permettront de stimuler les élèves dans leur envie de comprendre comment ils ont évolué ou évoluent et comment ils s'inscrivent dans l'histoire de notre société.</p>
<p>Physique-Chimie Acquérir les bases d'une culture scientifique dans différents domaines de la physique et de la chimie. Expérimenter pour acquérir les premières notions scientifiques sur la matière, la lumière, l'électricité, la gravitation. Développer le sens de l'observation, la curiosité, l'esprit critique et l'intérêt pour les progrès scientifiques et techniques</p>	<p>En s'intéressant à des objets porteurs de souvenirs et de mémoires, les élèves seront amenés à disséquer la technologie (et les concepts scientifiques associés) qui les font fonctionner, et la façon dont ces technologies ont évolué dans le temps.</p>
<p>Technologie Comprendre le monde technique en s'appuyant sur des démarches concrètes. Les élèves acquièrent des méthodes et des connaissances pour comprendre et maîtriser le fonctionnement d'objets techniques, fabriqués par l'homme pour répondre à ses besoins. Ils analysent leur conception et leur réalisation, ils situent les évolutions technologiques dans la chronologie des découvertes et des innovations. Etude de l'impact des objets techniques et de leurs transformations sur la société et sur l'environnement.</p>	<p>Les savoirs et les souvenirs des participants autour des objets permettront de stimuler les élèves dans leur envie de comprendre comment ils fonctionnent et la façon dont ils ont évolué ou évoluent.</p>
<p>Education musicale et Arts plastiques Acquérir, progressivement le goût de l'expression personnelle et de la création, les moyens de comprendre le phénomène de la création en musique, en arts plastiques, en architecture, dans le domaine des images.</p>	<p>La réalisation d'une vidéo requiert des compétences artistiques indispensables : images, musique, sons, mise en scène, théâtre, scénographie</p>



RACONTE MOI TES TECHNOLOGIES

◀ Nous possédons tous une part de l'Histoire des technologies, partageons-la ! ▶

Lycée général et technique

Enseignements d'exploration (Seconde)	Liens avec le Concours
<p>Enseignements d'exploration Faire découvrir des champs disciplinaires de connaissances et les méthodes associées Réfléchir à la place des sciences et des biotechnologies dans la société actuelle Appréhender une démarche de conception fondée sur des approches sensibles, plastiques, technologiques, économiques de différentes cultures et différentes époques</p>	<p>Le Concours permet de croiser différents enseignements (histoire, physique-chimie, français, philosophie, biologie). Il peut notamment stimuler l'intérêt des élèves pour l'évolution des technologies, et donc de nos sociétés, en lien avec l'histoire et le monde actuel, mais aussi de comprendre le fonctionnement d'un objet, et les concepts scientifiques qui y sont associés.</p>
<p>Création et innovation technologiques Comprendre la conception d'un produit ou d'un système technique faisant appel à des principes innovants et répondant aux exigences du développement durable Explorer de manière active des domaines techniques et les méthodes d'innovation</p>	<p>Les savoirs et les souvenirs des participants autour des objets permettront de stimuler les élèves dans leur envie de comprendre comment ils fonctionnent et la façon dont ils ont évolué ou évoluent.</p>
<p>Sciences L'enseignement de sciences est d'abord conçu pour faire acquérir aux élèves une culture scientifique, en abordant des questions de société telles que le développement durable, ou la santé, ou encore en portant un regard critique afin d'agir en citoyen responsable</p>	<p>En s'intéressant à des objets porteurs de souvenirs et de mémoires, les élèves seront amenés à disséquer la technologie (et les concepts scientifiques associés) qui les font fonctionner, et la façon dont ces technologies ont évolué dans le temps.</p>
<p>Arts Audiovisuel</p>	<p>La réalisation d'une vidéo requiert des compétences artistiques indispensables : images, musique, sons, mise en scène, théâtre, scénographie</p>



RACONTE MOI TES TECHNOLOGIES

Nous possédons tous une part de l'Histoire des technologies, partageons-la !

Séries STI2D, STL et STD2A, STMG et ST2S	Liens avec le Concours
<p>Physique-chimie</p> <p>Habitat : ce thème donne la possibilité d'étudier la gestion de l'énergie (sous forme électrique, thermique, solaire, chimique), l'éclairage, les fluides et la communication.</p> <p>Vêtement et revêtement : ce thème donne l'occasion de s'intéresser à l'obtention des polymères. Il aborde quelques unes des propriétés innovantes de ces matériaux mises en relation avec leur structure microscopique.</p> <p>Transport : ce thème permet de mettre en place les outils nécessaires à l'étude du mouvement d'un véhicule, d'étudier différents types de motorisation (thermique et électrique), ainsi que des dispositifs de sécurité et d'assistance à la conduite.</p> <p>Santé : l'étude des outils du diagnostic fournit l'opportunité d'aborder les ondes sonores, les ondes électromagnétiques et la radioactivité.</p>	<p>Que ce soit pour la sous-thématique de l'habitat, du vêtement, du transport ou de la santé, le Concours permet aux élèves de prendre conscience de l'évolution technologique réalisée dans ces domaines, mais aussi de stimuler leur envie de comprendre le fonctionnement de ces techniques, par le biais de l'échange avec des personnes plus âgées, porteuses d'un savoir ancien.</p>
<p>Mesure et instrumentation</p> <p>La métrologie, science des mesurages et de ses applications, concerne à la fois les aspects pratiques et théoriques des mesurages.</p>	<p>L'histoire des technologies est très marquée par l'évolution technique des instruments de mesure du temps, des distances, du positionnement géographique, etc...</p> <p>La prise de recul concernant cette évolution permet d'attiser la curiosité des élèves quant aux instruments existants.</p>
<p>Sciences physiques et chimiques de laboratoire</p> <p>Le module « ouverture vers le monde de la recherche ou de l'industrie et projet » met en évidence le rôle du scientifique dans la résolution de problèmes scientifiques contemporains.</p>	<p>Il n'est pas plus riche enseignement que celui de l'étude de l'histoire des technologies pour comprendre et peser l'important du lien entre la science, les scientifiques et la société.</p>



RACONTE MOI TES TECHNOLOGIES

◀ Nous possédons tous une part de l'Histoire des technologies, partageons-la ! ▶

Lycée agricole – Education socio-culturelle

Dans le cadre de l'enseignement d'éducation socio-culturelle dispensé dans les lycées agricoles, le Concours peut s'inscrire dans les 3 thématiques « Cultures et société », « Cultures et territoire » et « Diffusion de masse de la culture ».

Enjeux de l'éducation socio-culturelle	Liens avec le Concours
La mise en évidence des enjeux culturels dans les dynamiques sociales et le changement personnel : la rencontre et la collaboration avec les acteurs culturels des territoires sont l'occasion de questionner la place du développement culturel dans l'espace public, ainsi que les logiques de création, de production et de diffusions artistiques et culturelles en lien avec les projets de territoires.	Evolution du patrimoine culturel d'un territoire Les acteurs d'un territoire : évolution de ces acteurs dans le temps, impact sur l'homme et ses activités, évolution des métiers Lien intergénérationnel et interculturalité
L'éducation aux médias et à l'image vise l'approche critique des idéologies véhiculées par les médias, du pouvoir de l'économie et des industries culturelles, pour échapper aux possibles effets manipulateurs des médias, appréhender les relations entre médias et société, et œuvrer comme citoyen pour des médias au service de la démocratie.	La forme même du Concours permet, de fait, d'éduquer les élèves à l'image, par le biais d'une réalisation concrète et d'une mise en pratique de l'enseignement

Ce projet est réalisé avec le soutien de :



ile de France



MAIRIE DE PARIS



le cnam

ADEMAS

ARCHIVES NATIONALES



universcience

