

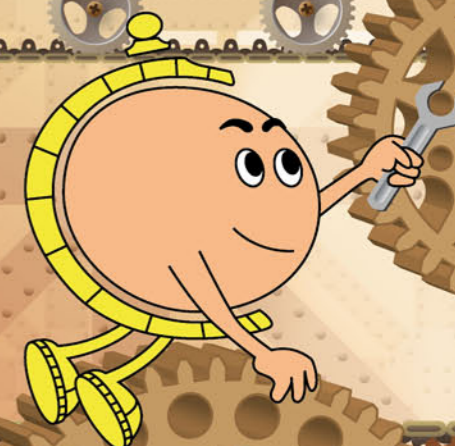
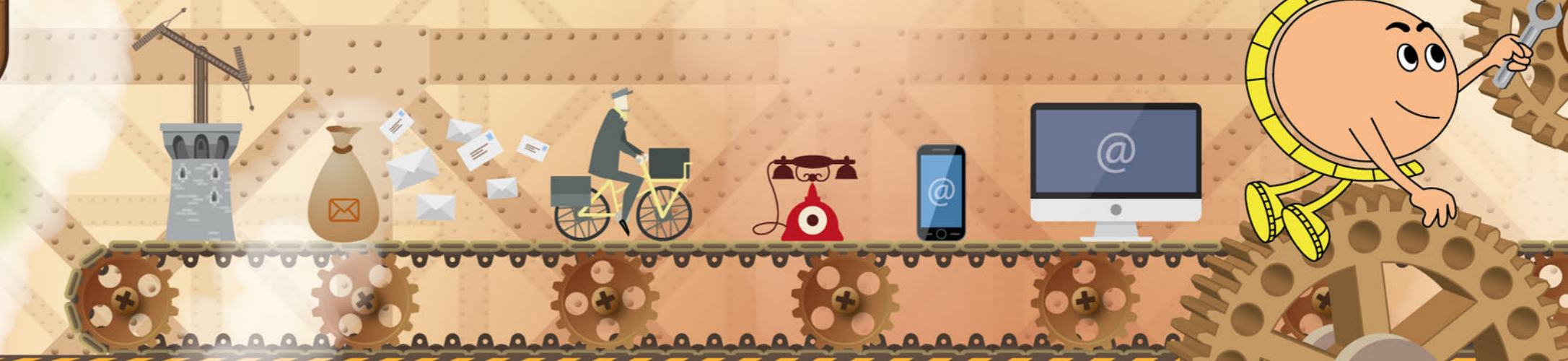
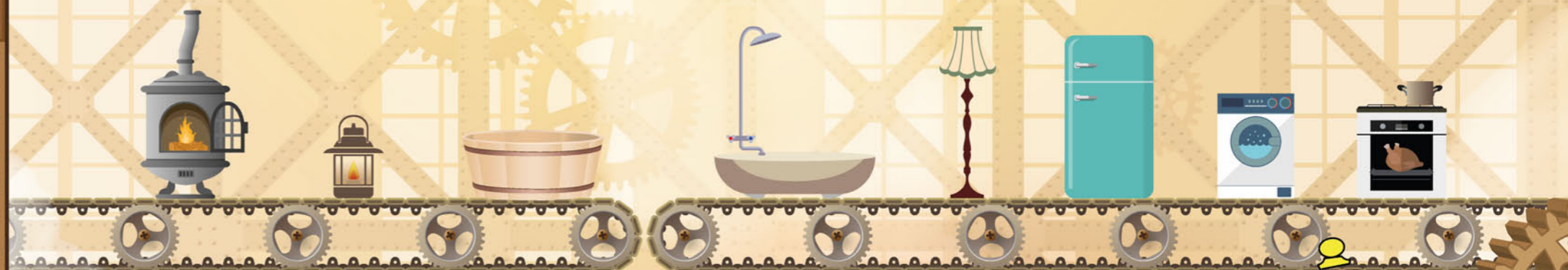
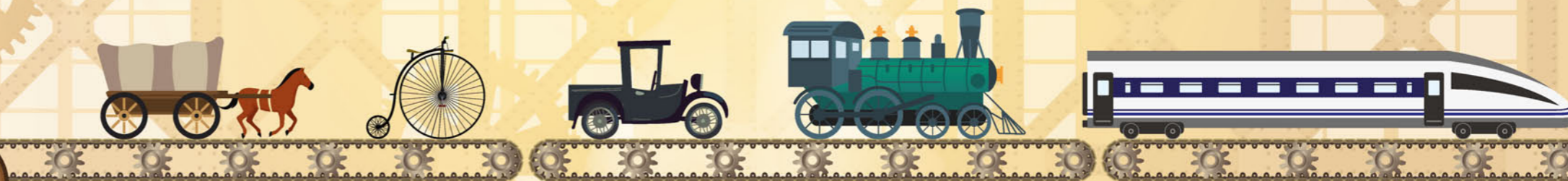


PRÉSENTE

LES INVENTIONS

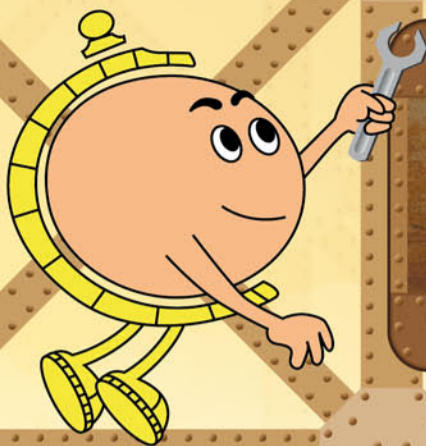
UNE AVENTURE HUMAINE

DE L'ÂGE INDUSTRIEL
À L'ÈRE NUMÉRIQUE



www.planetemomes.fr

Une animation
interactive avec :



LES INVENTIONS

UNE AVENTURE HUMAINE

DE L'ÂGE INDUSTRIEL
À L'ÈRE NUMÉRIQUE

UNE ANIMATION
AUDIOVISUELLE
INTERACTIVE

UN FILM COMPOSÉ
D'IMAGES EN VUES
RÉELLES ET D'IMAGES
DE SYNTHÈSE

LES INVENTIONS
DANS LE DOMAINE
DU TRANSPORT

LES INVENTIONS
DANS LE DOMAINE
DE LA VIE QUOTIDIENNE

LES INVENTIONS
DANS LE DOMAINE
DE LA COMMUNICATION

UN FIL CONDUCTEUR : Quelle est la principale invention de ces 200 dernières années ?
C'est peut-être l'invention que Map est en train de mettre au point !

DANS LE DOMAINE DU TRANSPORT

- La petite histoire du vélo
- La machine à vapeur adaptée aux transports
- De la carriole à l'automobile
- Les transports en commun
- Les transports pour aller plus vite et plus loin

DANS LE DOMAINE DE LA VIE QUOTIDIENNE

- La machine à vapeur adaptée au monde du travail
- L'arrivée de l'électricité
- La vie quotidienne transformée par l'électricité
- La surconsommation électrique

DANS LE DOMAINE DE LA COMMUNICATION

- Du télégraphe au téléphone
- L'ordinateur
- L'hyper-connectivité

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Science et Technologie

- Identifier différentes sources et connaître quelques conversions d'énergie. (Ex. le charbon, l'électricité)
- Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions. (Ex. la machine à vapeur, le moteur à explosion, l'ampoule à filament, le téléphone, l'ordinateur)

Histoire et Géographie

- Situer chronologiquement quelques périodes historiques et des grandes inventions.
- Mémoriser les repères historiques et savoir les utiliser dans différents contextes.

Enseignement Moral et Civique

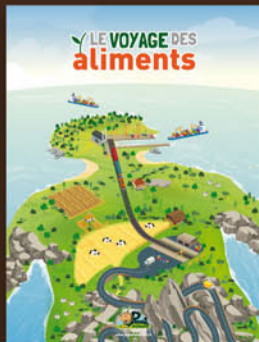
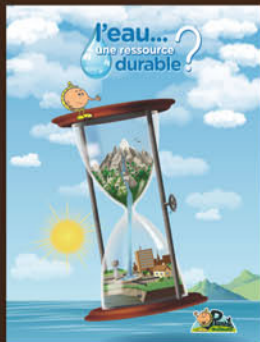
- La notion de bien commun dans la société. (Ex. une invention est-elle toujours au service de l'être humain ?)

Comprendre le fonctionnement de la langue

- Identifier des relations entre les mots et leur contexte d'utilisation, s'en servir pour mieux comprendre.
- Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris. (Ex. le vocabulaire lié aux transports, à la communication et à la vie quotidienne)

Pour visionner la bande-annonce ou pour davantage d'informations, visitez notre site internet : www.planetemomes.fr

LES AUTRES PROGRAMMES DISPONIBLES :



LES INVENTIONS
UNE AVENTURE HUMAINE



Le dossier pédagogique offert par l'animateur est un complément idéal à l'animation.

www.planetemomes.fr