


Nom :	Prénom :	Classe :	Date : .. / .. / ..
-------------	----------------	----------------	---------------------

Pré-requis : formuler et justifier un point de vue ; respecter des consignes simples en autonomie ; montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ; commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples (niveaux : CE2, CM1, CM2, en Instruction civique et morale). Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques ; Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus ; Lire un document numérique.


Compétences : Écrire lisiblement un texte, spontanément ou sous la dictée, en respectant l'orthographe et la grammaire ; Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données ; Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte ; Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi (Pour le rappel du cours). Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition ; Utiliser les périphériques à disposition ; Utiliser les logiciels et les services à disposition.

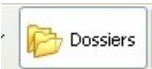
Capacités	6 ^e	Recenser des données, les classer, les identifier, les stocker, les retrouver dans une arborescence. Distinguer le rôle des différents types de mémoire. Ouvrir et consulter des documents existants (textes, schémas, animations, représentations volumiques...), extraire les informations utiles.
	5 ^e	Rechercher, recenser, sélectionner et organiser des informations pour les utiliser. Identifier les sources (auteur, date, titre, lien vers la ressource). Identifier les droits d'utilisation et de partage des ressources et des outils numériques, ainsi que les risques encourus en cas de non respect des règles et procédures d'utilisation.

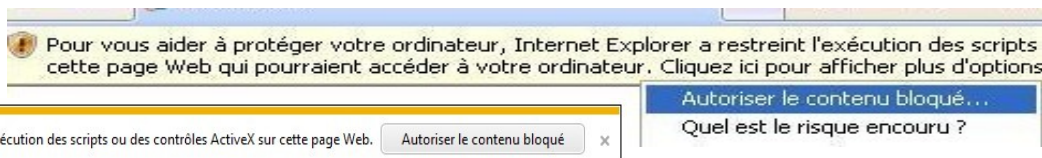
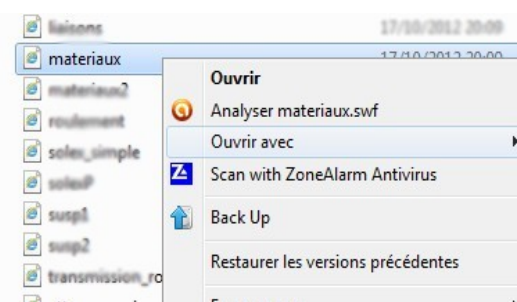


Il est vivement conseillé, à ceux qui le peuvent, de réviser
durant les vacances scolaires
leurs connaissances sur les **matériaux** et les **énergies**
à l'aide des applications flash de leur **clef USB de Technologie**.

(Regardez le site <http://spip.technoloy.fr>)



1. Cliquez sur "**Démarrer**" puis sur "**Poste de travail**". Faites passer la fenêtre en plein écran.
2. Cliquez sur  qui se trouve dans la barre d'icônes pour faire apparaître l'**arborescence**.
3. Puis sélectionnez **vosre clef USB**, avant de chercher l'un des emplacements suivants :
 - **adresse 1 :** "dossier clef usb\Dossier4\Sous-dossier1**QCM flash**\Materiaux" ;
 - **adresse 2 :** "dossier clef usb\Dossier1\Sous-dossier1\Flash energies" ;
 - **adresse 3 :** "dossier clef usb\Dossier2\Sous-dossier1\flash 6 O T".
4. Pour un exécutable (*.exe) ou un type de fichier lié à un logiciel, il suffit de faire un double-clic pour l'exécuter. Sinon, Faire un clic droit sur le fichier de type flash (*.swf). Cela va faire apparaître le **Menu Contextuel** du fichier.
5. Sélectionnez la commande "**Ouvrir avec ...**".
6. Puis dans la fenêtre qui s'affiche, sélectionnez le programme "**Internet Explorer**" dans la liste des programmes.
7. Cochez la case "**Toujours utiliser le programme sélectionné pour ouvrir ce type de fichier**".
8. Puis validez en cliquant sur "**OK**".
9. Internet explorer se lance mais pas le programme flash ?
10. Si c'est le cas, vous devez faire un clic droit sur la barre pour "**Autoriser le contenu bloqué**".



11. Pour voir tout le programme (en plein écran), appuyez sur la touche "**F11**" du clavier.