







Nom :

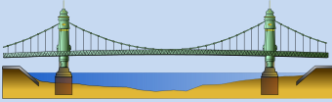
Prénom :


Classe :


Programme de Technologie 5^{ème}

		Séquence 1	Activités
	S1	<p>De quoi est constitué mon ordinateur et comment communique t-il avec les autres ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les périphériques et l'unité centrale - Relier plusieurs ordinateurs en réseau et partager des informations. - Ouvrir une session sur un poste de travail - Connaître les logiciels usuels - Classer des répertoires et des fichiers dans une arborescence
		Séquence 2	Activités
	S2	<p>Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analyser l'objet (Naturel et technique) - Classer les objets techniques en fonction du besoin (fonction d'usage, fonction d'estime) - Choisir un objet technique en fonction de ses besoins.
		Séquence 3	Activités
	S3	<p>Comment l'éclairage a évolué dans le temps.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regrouper des objets en familles et en lignées - Principes techniques - Matériaux et énergies utilisées
		Séquence 4	Activités
	S4	<p>Découvrir les systèmes automatisés</p> <p>Comment programmer un lampadaire public intelligent pour faire des économies d'énergie?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - De quoi est constitué un système automatisé - Identifier les capteurs et des actionneurs - Rédiger un algorithme - Réaliser un Logigramme - Programmer un objet technique.
		Séquence 5	Activités
	S5	<p>Comment réparer un objet défectueux</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analyser un objet défectueux - Connaître les procédures de réparation - Détecter la source de la panne - Réparer un objet technique

		Séquence 6	Activités
	S6	Aménager un espace	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre à un besoin - Rechercher les solutions techniques - Proposer des solutions techniques.

		Séquence 7	Compétences
	S7	Rendre une construction robuste et stable	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes. - Imaginer des solutions en réponse au besoin.

		Séquence 8	Compétences
	S8	Comment concevoir un prototype avec des logiciels de simulation et des outils d'impression 3D ?	<ul style="list-style-type: none"> - Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. - Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.

		Séquence 9	Compétences
	S9	Fabriquer un prototype	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles de sécurité. - Connaître les processus de fabrication - Réaliser une planification des tâches

EVALUATION DU CLASSEUR

Critères d'appréciation	1 ^{er} Trimestre	2 ^{ème} trimestre	3 ^{ème} trimestre
J'ai toujours mon classeur (4pts)			
Je prends fidèlement les notes de cours dans mon classeur (6pts)			
Je classe correctement les documents dans les différents compartiments du classeur (4pts)			
J'insère systématiquement les photocopies dans des pochettes transparentes (3pts)			
Je prends soin de mon classeur (3pts)			
Note Globale			