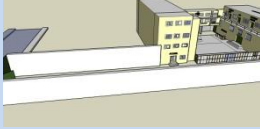



Nom :


Prénom :


Classe :

Programme de Technologie 5^{ème}


| Thème 1 | | Séquences | Compétences |
|---|----|---|---|
| Identifier les particularités d'un ouvrage  | S1 | Quelles sont les particularités d'une habitation? | Associer des solutions techniques à des fonctions. CT2.4 Imaginer des solutions en réponse au besoin. CT 2.5 |


| Thème 2 | | Séquences | Compétences |
|--|----|--|--|
| Aménager un espace  | S2 | Comment aménager une habitation pour des Personnes à mobilité réduite? | S'appropriier un cahier des charges. CT 2.3 Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes. CT 2.1 Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets. CT 5.3 Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas. CT 3.2 |

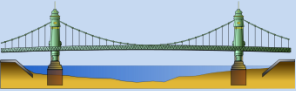
| Thème 3 | | Séquences | Compétences |
|---|----|--|--|
| Identifier l'évolution des objets  | S3 | Comment l'éclairage a évolué dans le temps | Regrouper des objets en familles et lignées. CT7.1 Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques. CT 7.2 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques. CT 5.2 |

| Thème 4 | | Séquences | Compétences |
|--|----|---|---|
| Acquérir et transmettre des informations ou des données  | S4 | Comment est structuré le réseau informatique de mon collègue? | Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique. CS 5.6 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques. CT 5.2 |

| | | |
|-------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Classe : |
|-------|----------|----------|

| Thème 5 Par quoi et comment programmer un objet technique ?  | Séquences | | Compétences |
|--|--|---|---|
| | S5 | Par quoi et comment programmer un objet technique ? (Découvrir les systèmes automatisés) | Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant. CT 5.5 |
| S6 | Comment réaliser un logigramme (fonctionnement d'une écluse) | Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple. CT 4.2 | |

| Thème 6 Comment imaginer et produire des objets innovants  | Séquences | | Compétences |
|---|-----------|---|---|
| | S7 | Comment concevoir un prototype avec des logiciels de simulation et des outils d'impression 3D ? | Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. CT 2.7 Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet. CT 5.1 |

| Thème 7 Rendre une construction robuste et stable  | Séquences | | Compétences |
|---|-----------|---|--|
| | S8 | Pourquoi concevoir une structure en treillis ? Construction d'une passerelle | Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes. CT 2.1 Imaginer des solutions en réponse au besoin. CT 2.5 Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution. CT 2.6 |

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 | | | |