

Domaine socle	7 comp.	Prog. Techno. 4 thèmes	Objectifs d'apprentissages en Technologie en fin de Cycle 4	
Repère	Repère	Repère	Compétences	Notions
Thème 1 : Design, innovation et créativité				
4	CT2.1	DIC1.1	Identifier un besoin et énoncer un problème technique	<i>Besoin. Normalisation.</i>
4	CT2.1 CT2.3	DIC1.2	Identifier les conditions, contraintes et ressources correspondantes dans une logique d'écoconception, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.	<i>Contraintes. Principaux éléments d'un cahier des charges. Normalisation et règlements. Développement durable. Besoin en énergie. Bilan carbone.</i>
4	CT1.1	DIC1.3	Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole.	<i>Outils numériques de présentation. Charte graphique.</i>
4	CT 1.4	DIC1.4	Participer à l'organisation de projets, la définition des rôles, la planification (se projeter et anticiper) et aux revues de projet.	<i>Organisation d'un groupe de projet, rôle des participants, planning, revue de projets.</i>
	CT1.3 CT2.5 CT2.7 CT3.2	DIC 1.5	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.	<i>Design. Innovation et créativité. Veille. Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes). Réalité augmentée. Objets connectés.</i>
2	CT5.2	DIC1.6	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	<i>Arborescence.</i>
2	CT3.3	DIC1.7	Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.	<i>Outils numériques de présentation. Charte graphique.</i>
4	CT2.6	DIC2.1	Réaliser, de manière collaborative, le prototype d'un objet pour valider une solution.	<i>Prototypage rapide de structures et de circuits de commande à partir de cartes standard.</i>
Thème 2 : Les objets techniques, les services et les changements induits dans la société				
3 / 5	CT6.3 CT7.1	OTSCIS.1.1	Regrouper des objets en familles et lignées.	<i>L'évolution des objets. Impacts sociétaux et environnementaux dus aux objets. Cycle de vie. Les règles d'un usage raisonné des IoT</i>
3 / 5	CT6.2 CT7.2	OTSCIS.1.2	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.	<i>Invention/Innovation</i>
3 / 5	CT6.1	OTSCIS.1.3	Comparer et commenter les évolutions des objets en articulant différents points de vue : fonctionnel, structurel, environnemental, technique, scientifique, social, historique, économique.	<i>Impact énergétique. Ressources disponibles. Matériaux utilisés. Bilan carbone. Recyclage. Indice de réparabilité.</i>
1	CT4.1	OTSCIS.1.4	Élaborer un document qui synthétise ces comparaisons et ces commentaires.	<i>Outils numériques de présentation. Charte graphique.</i>
2	CT3.1	OTSCIS.2.1	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.	<i>Tableaux / Graphes. Croquis à main levée. Différents schémas. Carte heuristique. Notion d'algorithme.</i>

2	CT3.2 CT5.3	OTSCIS.2. 2	Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.	Outils numériques de description des objets techniques.
Thème 3 : La modélisation et la simulation des objets et des systèmes techniques				
4	CT1.1 CT2.6 CS1.5	MSOST.1.1	Respecter une procédure de travail garantissant un résultat en respectant les règles de sécurité et d'utilisation des outils mis à disposition.	Procédures, protocoles. Ergonomie.
4	CT2.4	MSOST.1.2	Associer des solutions techniques à des fonctions.	Analyse fonctionnelle systémique.
4	CS1.6	MSOST.1.3	Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et sorties.	Représentation fonctionnelle des systèmes. Structure des systèmes. Chaîne d'énergie. Chaîne d'informations.
4	CT2.2	MSOST.1.4	Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.	Familles de matériaux avec leurs principales caractéristiques. Sources d'énergies. Chaîne d'énergie. Chaîne d'informations
1	CT4.1	MSOST.1.5	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, le fonctionnement, la structure et le comportement des objets.	Outils de description d'un fonctionnement, d'une structure et d'un comportement.
4	CT1.2	MSOST.1.6	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.	Instruments de mesure usuels. Principe de fonctionnement d'un capteur, d'un codeur, d'un détecteur. Nature du signal : analogique ou numérique. Nature d'une informat° : logique ou analogique. Consommation énergétique des objets numériques
4	CS1.7	MSOST.1.7	Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer une conclusion et la communiquer en argumentant.	Notions d'écart entre les attentes fixées par le cahier des charges et les résultats de l'expérimentation.
4	CS1.8	MSOST.2.1	Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.	Outils de description d'un fonctionnement, d'une structure et d'un comportement.
2	CT5.2	MSOST.2.2	Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet. Interpréter le comportement de l'objet technique et le communiquer en argumentant.	Notions d'écart entre les attentes fixées par le cahier des charges et les résultats de la simulation.
Thème 4 : Informatique et programmation				
2	CS5.6	IP.1.1	Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique	Composants d'un réseau, architecture d'un réseau local, moyens de connexion d'un moyen informatique. Notion de protocole, d'organisation de protocoles en couche, d'algorithme de routage, Internet. Impact environnemental lié au stockage et au flux de données et aux réseaux d'informations
2	CS5.7	IP.2.1	Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.	Programme principal et sous-fonctions. Structure d'un programme.
4 / 2	CT2.7 CT5.4	IP.2.2	Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu.	Notions d'algorithme et de programme. variable informatique. Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles. Systèmes embarqués. Forme et transmission du signal. Capteur, actionneur, interface
1 / 2	CT4.2 CT5.5	IP.2.3	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.	

