

TECHNOLOGIE	Volet 2		Volet 3			
Domaines du socle	Compétences travaillées		Compétences du programme par thématique			
4 - les systèmes naturels et les systèmes techniques	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques		Design	Evolution-description	Modélisation	Info
	CT 1.1	∅ Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.	DIC.1.3		MOST.1.1	
	CT 1.2	∅ Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.			MSOST.1.6	
	CT 1.3	∅ Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.	DIC.1.5			
	CT 1.4	∅ Participer à l'organisation et au déroulement de projets.	DIC.1.2			
4 - les systèmes naturels et les systèmes techniques	Concevoir, créer, réaliser					
	CT 2.1	∅ Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	DIC.1.1 DIC.1.2			
	CT 2.2	∅ Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.			MSOST.1.4	
	CT 2.3	∅ S'approprier un cahier des charges.	DIC.1.2			
	CT 2.4	∅ Associer des solutions techniques à des fonctions.			MSOST.1.2	
	CT 2.5	∅ Imaginer des solutions en réponse au besoin.	DIC.1.5			
	CT 2.6	∅ Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.	DIC.2.1		MSOST.1.1	
	CT 2.7	∅ Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.				IP.2.2
2 - les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier des outils et des méthodes					
	CT 3.1	∅ Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).		OTSCIS.2.1		
	CT 3.2	∅ Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.	DIC.1.5	OTSCIS.2.2		
	CT 3.3	∅ Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.	DIC.1.7			
1 - les langages pour penser et communiquer L'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire,... Il connaît les principes de base de l'algorithmique...	Pratiquer des langages					
	CT 4.1	∅ Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.		OTSCIS.1.4	MSOST.1.5	
	CT 4.2	∅ Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.				IP.2.3
2 - les méthodes et outils pour apprendre	Mobiliser des outils numériques					
	CT 5.1	∅ Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.			MSOST.2.2	
	CT 5.2	∅ Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	DIC.1.6			
	CT 5.3	∅ Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.		OTSCIS.2.2		
	CT 5.4	∅ Piloter un système connecté localement ou à distance.				IP.2.2
	CT 5.5	∅ Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.				IP.2.3
3 - la formation de la personne et du citoyen 5 - les représentations du monde et l'activité humaine	Adopter un comportement éthique et responsable					
	CT 6.1	∅ Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants		OTSCIS.1.3		
	CT 6.2	∅ Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.		OTSCIS.1		
	CT 6.3	∅ Analyser le cycle de vie d'un objet		OTSCIS.1.1		
5 - les représentations du monde et l'activité humaine	Se situer dans l'espace et dans le temps					
	CT 7.1	∅ Regrouper des objets en familles et lignées.		OTSCIS.1.1		
	CT 7.2	∅ Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.		OTSCIS.1.2 OTSCIS.1.3		

Compétences spécifiques au programme de technologie					
CS 7.3	Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et sorties.			MSOST.1.3	
CS 7.4	Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer une conclusion et la communiquer en argumentant.			MSOST.1.7	
CS 7.5	Composants d'un réseau, architecture d'un réseau local, moyens de connexion d'un moyen informatique.				IP.1
CS 7.6	Notion de protocole, d'organisation de protocoles en couche, d'algorithme de routage, Internet.				IP.1
CS 7.7	Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.				IP.2.1