	SUJET A	SUJET B	SUJET C	SUJET D	SUJET E	SUJET F	SUJET G	SUJET H	SUJET I	SUJET J	SUJET K	SUJET L	SUJET M	SUJET N	SUJET O
Design Innovation Créativité															
Imaginer des solutions en réponse aux besoins															
Identifier un besoin et énoncer un problème technique.		X	X				X			X	X	X		X	X
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.		X						X	X			X	X		X
Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.						X			X			X	X		
Les Objets Techniques les Services et les Changements Induits dans la Société															
Comparer et commenter les évolutions des objets et systèmes															
Regrouper des objets en familles et lignées.															
Analyser le cycle de vie d'un objet.															
Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.	X						X		X						
Comparer et commenter les évolutions des objets en articulant différents points de vue : fonctionnel, structurel, environnemental, technique, scientifique, social, historique, économique.										X					
Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.	X							X					X		
Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés															
Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.															
La Modélisation et la Simulation des Objets et Systèmes Techniques															
Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet															
Associer des solutions techniques à des fonctions.	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X		X	X
Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et sorties.			X	X	X					X				X	X
Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.	X	X		X		X		X	X	X	X	X	X		
Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.		X	X												
Utiliser une modélisation et simuler le comportement d'un objet															
Pour cette compétence, la connaissance est uniquement en lien avec « qu'est-ce qu'un modeleur volumique ?» et « A quoi sert un modeleur volumique ?», il ne peut pas y avoir d'utilisation ou de simulation pendant l'épreuve.															
Informatique et Programmation															
Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique														X	
Ecrire mettre au point et exécuter un programme		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X
Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.															
Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.															
Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.	X					X		X							
Piloter un système connecté localement ou à distance.	X					X									
Extraire une information d'un texte	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Compléter un algorigramme		X			X	X	X		X		X				
compléter des blocs				X			X		X	X	X	X	X	X	X
citer un métier				X											
rédiger une réponse				X	X										
compléter un graphe de fonctionnement					X										