







Nom :


Prénom :

Classe :

Thème 1	Séquences	Compétences
<p>Acquérir et transmettre des informations ou des données</p> 	<p>S1 Réseaux informatiques. Comment créer un réseau de données ?</p>	<p>Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique CS 5.6</p>
Thème 2	Séquences	Compétences
<p>Démarche de projet</p> 	<p>S2 Quelles sont les étapes de la démarche de projet? Quels sont les cycles de vie industriels et économiques d'un objet technique.</p>	<p>Analyser le cycle de vie d'un objet. CT 6.3</p>
Thème 3	Séquences	Compétences
<p>Comment répondre à un appel d'offres?</p> 	<p>S3 Comment énoncer le besoin? Comment élaborer un cahier des charges fonctionnel?</p>	<p>Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes. CT 2.1 S'approprier un cahier des charges. CT 2.3</p>
Thème 4	Séquences	Compétences
<p>Identifier l'évolution de l'objet technique</p> 	<p>S4 De quelle façon les objets techniques évoluent-ils dans le temps ? Histoire de la robotique</p>	<p>Regrouper des objets en familles et lignées. CT 7.1 Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques. CT 7.2</p>
Thème 5	Séquences	Compétences
<p>Imaginer et produire des objets innovants</p> 	<p>S5 Comment choisir des solutions techniques? Choix de matériaux - choix de l'énergie - choix des formes</p>	<p>Associer des solutions techniques à des fonctions. CT 2.4 Imaginer des solutions en réponse au besoin. CT 2.5 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. CT 2.2 Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées). CT 3.1 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 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques. CT 5.1</p>
	<p>S6 Imaginer et adapter le design d'un robot aux besoins des utilisateurs</p>	<p>Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole. CT 1.1</p>

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

<p>Thème 6</p> <p>Réaliser un prototype</p> 		Séquences	Compétences
	S7	Réaliser un prototype en respectant les règles de sécurité	<p>Respecter une procédure de travail garantissant un résultat en respectant les règles de sécurité et d'utilisation des outils mis à disposition. CS 1.5</p> <p>Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant. CT 5.5</p> <p>Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants. CT 6.1</p> <p>Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants. CT 6.2</p>

<p>Thème 7</p> <p>Programmer un objet</p> <p>PROGRAMMATION</p> 		Séquences	Compétences
	S8	Comment réaliser un algorithme ?	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets. CT 4.1
	S9	Comment programmer un robot porteur de messages? (robot suiveur de lignes)	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple. CT 4.2

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			