

Domaines du socle et compétences en Technologie associées.

<i>Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques</i>	CT 1
Domaine 4	
Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole	CT.1.1
Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte	CT.1.2
Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant	CT.1.3
Participer à l'organisation et au déroulement de projets	CT.1.4
<i>Concevoir, créer, réaliser</i>	CT 2
Domaine 4	
Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes	CT.2.1
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
S'approprier un cahier des charges	CT.2.3
Associer des solutions techniques à des fonctions	CT.2.4
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
Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques pour des appareils nomades	CT.2.7
<i>S'approprier des outils et des méthodes</i>	CT 3
Domaine 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
Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de proje	CT.3.3
<i>Pratiquer des langages</i>	CT 4
Domaine 1	
Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets	CT.4.1
Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple	CT.4.2
<i>Mobiliser des outils numériques</i>	CT 5
Domaine 2	
Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet	CT.5.1
Organiser, structurer et stocker des ressources numériques	CT.5.2
Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets	CT.5.3
Piloter un système connecté localement ou à distance	CT.5.4
Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant	CT.5.5
<i>Adopter un comportement éthique et responsable</i>	CT 6
Domaines 3 et 5	
Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants	CT.6.1
Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants	CT.6.2
Analyser le cycle de vie d'un objet	CT.6.3
<i>Se situer dans l'espace et dans le temps</i>	CT 7
Domaine 5	
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
Compétences S	
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
Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et sorties.	CS.1.6
Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer une conclusion et la communiquer en argumentant.	CS.1.7
Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.	CS.1.8
Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique.	CS.5.6
Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.	CS.5.7