

Technologie Cycle 4

Programme de

3^{ème}

Nom :

Prénom :

Classe :

Thème	Séquences	Compétences
Thème 1 Acquérir et transmettre des informations ou des données 	S1 Réseaux informatiques. Comment créer un réseau de données	Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique CS 5.6
Thème 2 Démarche de projet 	S2 Quelles sont les étapes de la démarche de projet? Quels sont les cycles de vie industriels et économiques d'un objet technique.	Analyser le cycle de vie d'un objet. CT 6.3
Thème 3 Comment répondre à un appel d'offres? 	S3 Comment énoncer le besoin? Comment élaborer un cahier des charges fonctionnel?	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
Thème 4 technique Identifier l'évolution de l'objet 	S4 De quelle façon les objets techniques évoluent-ils dans le temps ? Histoire de la Téléphonie	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 et CT 3.1
Thème 5 Imaginer et produire des objets innovants 	S5 Comment choisir des solutions techniques? Choix de matériaux - choix de l'énergie - choix des formes	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
	S6 Imaginer et adapter le design d'un prototype pour répondre aux besoins des utilisateurs	Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole. CT 1.1

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

		Séquences	Compétences
<p>Thème 6</p> <p>Réaliser un prototype</p> 	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>

		Séquences	Compétences
<p>Thème 7</p> <p>Programmer un objet</p> <p>PROGRAMMATION</p> 	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 site web	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 cahier (6pts) 1 oubli = -2 points			
Je corrige et complète correctement et entièrement les documents (6pts)			
Il ne manque aucun document (5pts)			
Je prends soin de mon cahier (3pts)			
Note Globale			