

COMPETENCES ATTENDUES

2 scénarios
au choix

CLASSE de : **5^{ème}**

Académie
de REIMS

TECHNOLOGIE 5^{ème}

TECHNOLOGIE
au Collège

SCENARIO A
Montage et emballage
d'un produit

Consulter et mettre à jour un état de stock en quantité à partir de l'exploitation de documents d'entrée et de sortie.
Réaliser un montage en suivant une gamme.
Contrôler la conformité du produit.
Intégrer des contraintes réglementaires dans le choix d'un emballage selon la nature du produit et le mode de distribution.
Ordonner les étapes de la réalisation de l'emballage.
Décrire les conditions d'utilisation du produit.

Référence
Situation d'une entreprise
amenée à réaliser un
produit et à réaliser son
emballage en vue d'une
mise sur le marché.

SCENARIO B
Production sérielle à
partir d'un prototype

Repérer les conditions d'antériorité entre les opérations.
Situer l'avancement d'une production dans une gamme.
Utiliser une machine en respectant les règles de sécurité.
Situer une mesure par rapport à une tolérance.
Repérer les composantes d'un coût direct de production et le calculer.
Caractériser une production sérielle.

Référence
Entreprise de production
en petite série.

SCENARIO C
Etude et réalisation
d'un prototype

Mettre en relation les caractéristiques d'une solution et les contraintes et attentes énoncées.
Exprimer sa pensée à l'aide de croquis et schémas.
Communiquer des solutions techniques au travers d'un dossier.
Comparer des offres de fournisseurs.

Référence
Entreprise indus-
trielle répondant à
un appel d'offres.

Charger une feuille de calcul.
Compléter, remplir un masque déjà paramétré.
Modifier les données et vérifier l'incidence de cette modification sur les résultats.
Entrer une formule simple.
Modifier la présentation d'une feuille de calcul, la taille des cellules, la trame.
Exporter un tableau dans un texte.
Extraire et imprimer tout ou partie d'un tableau.
Créer un tableau correspondant à un problème simple.
Sélectionner la zone à représenter graphiquement.
Choisir un mode de représentation pertinent.
Afficher un graphique, le modifier.
Mettre en forme un graphique : trame, titre de graphique, axes abscisses-ordonnées, légende, encadrement.
Imprimer un graphique.
Constater l'incidence des modifications des données du tableau sur la représentation graphique.
Exporter un graphique dans un texte.

Identifier sur la maquette les différents constituants du système.
Identifier et justifier le choix des capteurs et actionneurs utilisés.
Repérer sur la maquette si la commande est directe ou avec compte rendu d'exécution.
Initialiser le système en mode direct ou commandé.
Représenter les étapes du cycle à partir de l'observation du fonctionnement de la maquette.
Modifier un programme existant à partir d'un cahier des charges donné.
Adapter le système à une situation nouvelle.

Amener l'élève à l'utilisation des fonctionnalités de
base d'un logiciel d'un tableur-grapheur dans le res-
pect d'une procédure logique.

TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION
Utilisation du
tableur-grapheur

But
Familiariser les élèves
avec les automatismes
pilotes par un micro
ordinateur.

Pilotage par
ordinateur