



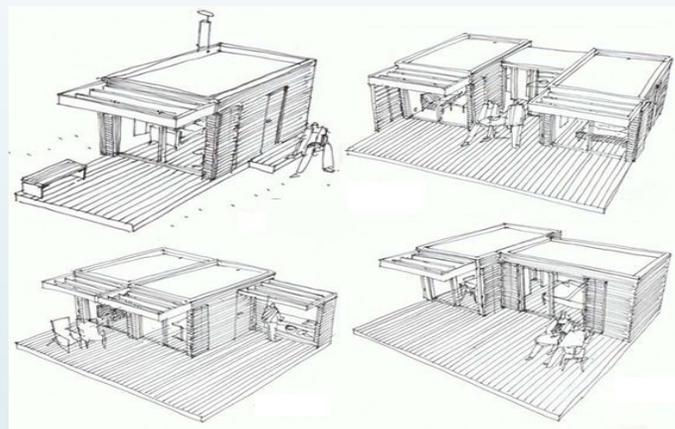
Cycle 4

Technologie 5^{ème}

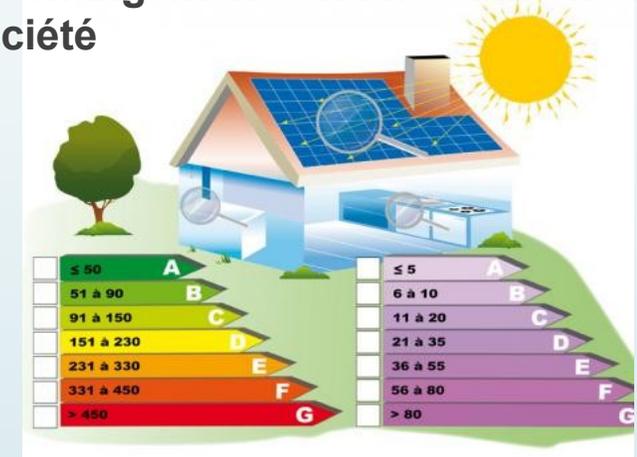
- Les **thèmes de l'année** de 5^{ème} et les **centres d'intérêts** étudiés
- **4 thématiques** complémentaires au Cycle 4
- **Organisation générale** de l'année
- Les **démarches** de travail et **évaluations**

4 thématiques complémentaires - Cycle4

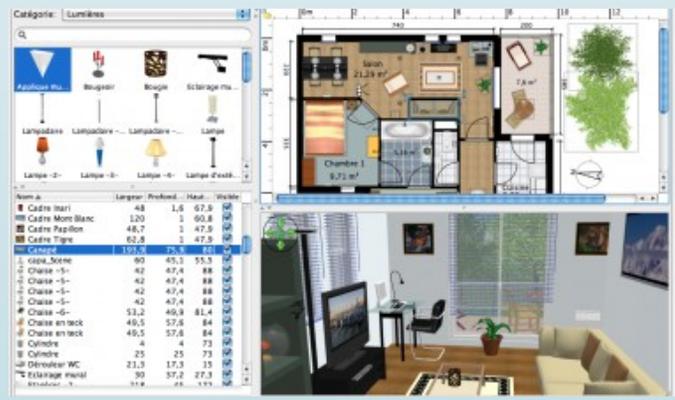
Design, innovation et créativité



Les objets techniques, les services et les changements induits dans notre société



La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques



L'informatique et la programmation



Méthodes de travail et évaluations

Démarches de travail

- Démarches d'investigations
- Problèmes technologiques à résoudre
- Démarche de projet

Évaluations

		Description	Couverture 5e				Couverture 4e				Couverture 3e				Couverture CYCLE			
			nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb	nb
Design, innovation et créativité	Imaginer des réponses, matérialiser une idée en intégrant une dimension design	Identifier un besoin et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.	Besoin, contraintes, normalisation.		2	3	3	8	Principaux éléments d'un cahier des charges.		1	2	3	6				
		Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole.	Outils numériques de présentation.		0	1	2	3	Charte graphique.		0	0	2	2				
	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.	Participer à l'organisation de projets, la définition des rôles, la planification (se projeter et anticiper) et aux revues de projets.	Organisation d'un groupe de projet, rôle des participants, planning, revue de projets.		0	1	2	3	Design.		0	2	2	4				
		Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.	Innovation et créativité.		1	0	2	3	Veille.		1	1	0	2				
	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes).	Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes).		0	2	1	3	Réalité augmentée.		0	0	0	0				
		Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des	Objets connectés.		0	1	1	2	Arborescence.		2	3	3	8				
			Outils numériques de présentation.		1	0	1	2	Charte graphique.		0	0	1	1				

Organisation générale de la 5ème

- Rythme de travail : Successions de problèmes sur environ 4 séances, puis synthèse des connaissances, puis évaluations
- Classe intégrée dans le cycle 4 : La classe de 5ème fait partie de tout le cycle 4 du collège et donc une partie des compétences du cycle 4 sont travaillées
- Intégré dans le Brevet : Les compétences de 5ème sont présentes dans les épreuves du Diplôme National du Brevet de fin de 3ème

Évaluations individuelles et collectives

- Évaluation du **socle européen de compétences**
- Évaluation des **compétences et connaissances de Technologie**

Matériel de technologie

- Classeur + accès ENT + affaires classiques du collégien (crayons, règle, surligneur ...)