

Progression pédagogique technologie cycle 4

Domaines du socle	Compétences travaillées		Compétences du programme par thématique			
			Design, innovation et créativité	Les objets et systèmes techniques et les changements La modélisation et la simulation des objets et systèmes	L'informatique et la programmation	
4 - les systèmes naturels et les systèmes techniques	1 Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques					
	CT 1.1	Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.	DIC.1.3		MSOST.1.1	
	CT 1.2	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.			MSOST.1.6	
	CT 1.3	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.	DIC.1.5			
	CT 1.4	Participer à l'organisation et au déroulement de projets.	DIC.1.4			
	CS 1.5	Respecter une procédure de travail garantissant un résultat en respectant les règles de sécurité et d'utilisation des outils mis à disposition.			MSOST.1.1	
	CS 1.6	Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et sorties.			MSOST.1.3	
	CS 1.7	Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer une conclusion et la communiquer en argumentant.			MSOST.1.7	
CS 1.8	Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.			MSOST.2.1		
4 - les systèmes naturels et les systèmes techniques	2 Concevoir, créer, réaliser					
	CT 2.1	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	DIC.1.1 DIC.1.2			
	CT 2.2	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.			MSOST.1.4	
	CT 2.3	S'approprier un cahier des charges.	DIC.1.2			
	CT 2.4	Associer des solutions techniques à des fonctions.			MSOST.1.2	
	CT 2.5	Imaginer des solutions en réponse au besoin.	DIC.1.5			
	CT 2.6	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.	DIC.2.1		MSOST.1.1	
CT 2.7	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.	DIC.1.5			IP.2.2	
2 - les méthodes et outils pour apprendre	3 S'approprier des outils et des méthodes					
	CT 3.1	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).		OTSCIS.2.1		
	CT 3.2	Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.	DIC.1.5	OTSCIS.2.2		
CT 3.3	Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.	DIC.1.7				
1 - les langages pour penser et communiquer	4 Pratiquer des langages					
	CT 4.1	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.		OTSCIS.1.4	MSOST.1.5	
CT 4.2	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.				IP.2.3	
2 - les méthodes et outils pour apprendre	5 Mobiliser des outils numériques					
	CT 5.1	Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.			MSOST.2.2	
	CT 5.2	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	DIC.1.6			
	CT 5.3	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.		OTSCIS.2.2		
	CT 5.4	Piloter un système connecté localement ou à distance.				IP.2.2
	CT 5.5	Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.				
	CS 5.6	Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique.				IP.1
CS 5.7	Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.				IP.2.1	
3 - la formation de la personne et du citoyen	6 Adopter un comportement éthique et responsable					
	CT 6.1	Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants.		OTSCIS.1.3		
	CT 6.2	Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.		OTSCIS.1		
CT 6.3	Analyser le cycle de vie d'un objet.		OTSCIS.1.1			
5 - les représentations du monde et l'activité humaine	7 Se situer dans l'espace et dans le temps					
	CT 7.1	Regrouper des objets en familles et lignées.		OTSCIS.1.1		
CT 7.2	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.		OTSCIS.1.2			

COMPETENCES TRANSVERSALES (Toutes les disciplines)

COMP.1 CONNAITRE
 COMP.2 S'INFORMER
 COMP.3 RAISONNER
 COMP.4 REALISER

COMP.5 COMMUNIQUER
 COMP.6 S'INVESTIR
 COMP.7 RAISONNER
 COMP.9 ORGANISATION PERSONNELLE