

Compétences cycle 4

	<u>Compétences :</u>	<u>Domaine du socle :</u>
CT 1.1	Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.	4
CT 1.2	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.	4
CT 1.3	Rechercher des solutions techniques un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.	4
CT 1.4	Participer à l'organisation et au déroulement de projets.	4
CT 2.1	Identifier un besoin énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	4
CT 2.2	Identifier les matériaux, les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.	4
CT 2.3	S'approprier un cahier des charges.	4
CT 2.4	Associer des solutions techniques à des fonctions.	4
CT 2.5	Imaginer des solutions en réponse aux besoins.	4
CT 2.6	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.	4
CT 2.7	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.	4
CT 3.1	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).	2
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.	2
CT 3.3	Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédias des solutions techniques au moment des revues de projet.	2
CT 4.1	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptées, la structure et le comportement des objets.	1
CT 4.2	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.	1
CT 5.1	Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.	2
CT 5.2	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	2
CT 5.3	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.	2
CT 5.4	Piloter un système connecté localement ou à distance.	2
CT 5.5	Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communiquant.	2
CT 6.1	Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants.	3 5
CT 6.2	Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.	3 5
CT 6.3	Analyser le cycle de vie d'un objet.	3 5
CT 7.1	Regrouper des objets en familles et lignées.	5
CT 7.2	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.	5