Technologie

Numéro d'inventaire : 2015.8.3297
Auteur(s) : Mathilde Gouttard
Type de document : travail d'élève
Période de création : 1er quart 21e siècle
Date de création : 2008 (entre) / 2009 (et)
Matériau(x) et technique(s) : papier, PVC
Description : Classeur 4 anneaux, plastique noir, plat supérieur avec le logo "Quo vadis", au centre, imprimé en blanc "soyez curieux, Ben". 4ème de couverture avec le même slogan, plus petit, et même logo. Dos du classeur avec les même inscriptions. 6 intercalaires de couleurs différentes, pochettes plastiques contenant des polycopiés, copies simples réglure seyes perforées, copies à petits carreaux 5 x 5 mm, feuilles de dessin blanches, 1 jaune. Réglure seyès, encre bleue, rouge, verte, noire, crayon de bois, feutres de couleur.
Mesures : hauteur : 31,5 cm ; largeur : 24,5 cm ; épaisseur : 2 cm
Notes : Cahier d'exercices de technologie et d'informatique.
Mots-clés : Plusieurs matières scientifiques ou techniques mélangées
Informatique
Filière : Lycée et collège classique et moderne
Niveau : 5ème
Lieu(x) de création : Forcalquier
Autres descriptions : Nombre de pages : Non paginé.
Commentaire pagination : 46 p. manuscrites sur 100 p.
Langue : français
ill. : Schémas.
Lieux : Forcalquier

TECHNOLOGIE 5ème
2007/2008

NOM : GOUTTARD Mathilde

CLASSE : 5°A

Observations :

SCÉNARIO	TABLEUR/ GRAPHEUR	AUTOMATISME	ÉVALUATION
Introduction	Consignes de travail		Réponse à l'appel d'offre.
Scène 1 L'appel d'offre	Activité 1		Contrôle 1 compétence 1
Scène 2 le cahier des charges	Activité 2		Contrôle 2 compétence 2.
Synthèse des grilles d'analyses	Activité 3 & impressions.		contrôle 3. contrôle info 1
Scène 3 Dessin d'ensemble et de définition	Activité 4		controle info 2 Controle info 1.
Scène 5 conditions générales de vente.			Controle info 2.

Collège Henri Laugier
NOM : GOUTTARD 5°A
PRÉNOM : Mathilde

TECHNORAMA 5° 2005/2006

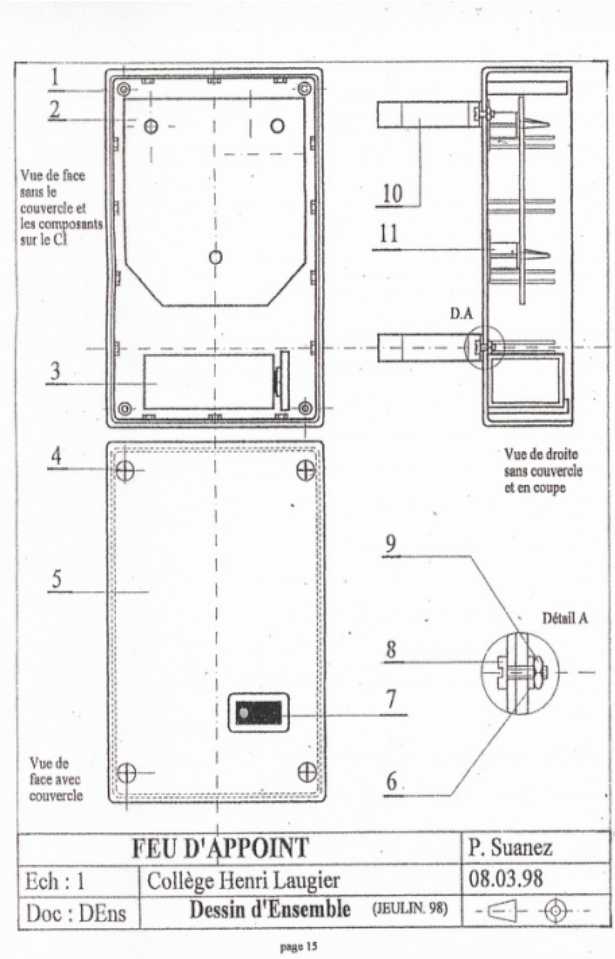
Domaines abordés, compétences attendues et atteintes.

Coloriez en Rouge si la compétence n'est pas atteinte : **Orange** si la compétence est moyennement atteinte **Vert** si la compétence est complètement atteinte

Domaines abordés		Compétences attendues	Niveau oui	moy	non
Réalisation sur projet : Scénario : étude et réalisation d'un prototype C'est l'histoire d'une entreprise répondant à un courrier d'appel d'offre. L'entreprise en question est sollicitée pour l'élaboration d'un avant projet concernant la création de sets de bureau. Les élèves disposent de documents ressources, de produits existants, il doivent rechercher des solutions, réaliser des maquettes, comparer des offres de fournisseur et produire un dossier technique accompagnant le prototype qu'ils fabriquent.		1 Organiser le classeur en référence aux domaines du programme et le tenir soigneusement à jour.			
		1 Notions associées : appel d'offre / structure d'une lettre commerciale			
		2 Mettre en relation les caractéristiques d'une solution et les contraintes et attentes énoncées			
		3 Exprimer sa pensée à l'aide de croquis et schémas	2	1	
		4 Notion associée : Etablir une gamme de fabrication			
		5 Comparer des offres de fournisseurs.			
		6 Communiquer des solutions techniques au travers d'un dossier			
Utilisation du tableur - grapheur Les activités proposées aux élèves sont de l'ordre de la manipulation de l'outil afin d'en découvrir les fonctionnalités essentielles. L'élève met en route l'ordinateur et utilise le tableur / grapheur pour modifier, corriger, sauvegarder, stocker, exporter une feuille de calcul et sélectionner une zone à représenter graphiquement		1 Charger une feuille de calcul, compléter, remplir un masque déjà paramétré			
		2 Modifier les données et vérifier l'incidence de cette modification sur les résultats			
		3 Entrer une formule simple			
		4 Modifier la présentation d'une feuille de calcul, la taille des cellules, la trame			
		5 Exporter un tableau dans un texte			
		6 Extraire et imprimer tout ou partie d'un tableau			
		7 Créer un tableau correspondant à un problème simple			
		8 Sélectionner la zone à représenter graphiquement			
		9 Afficher un graphique, le modifier et l'imprimer			
		10 Reconnaître et nommer les représentations graphiques			
		11 Mettre en forme un graphique (trame de barres ou de secteurs, titre de graphique, axes abscisses - ordonnées , encadrement)			
		13 Compétences notionnelles associées (cellule, rubrique, formule, résultat, feuille de calcul, trame)			
Pilotage par ordinateur Cette unité mobilise les élèves autour de l'étude et du pilotage de maquettes reproduisant des situations relevant de leur environnement habituel...(feux de carrefour, trieur-convoyeur, éclairage automatique par exemple).		1 Repérer sur la maquette si la commande est directe ou avec compte rendu d'exécution			
		2 Initialiser un système en mode direct ou commandé			
		3 Représenter les étapes d'un cycle à partir de l'observation du fonctionnement de la maquette			
		4 Adapter un système à une situation nouvelle			
		5 Identifier sur la maquette les capteurs et les actionneurs utilisés			
		6 Identifier sur la maquette les différentes parties du système (partie commande & opérative)			

Signatures Des parents | Octobre | Décembre | Mars | Juin

Technologie 5° - CLG de Forcalquier - M. Poë, E. Gauthier et P. Suanez



page 15

11	4	entretoise		
10	2	clips de fixation		pour tube D20-25
9	2	écrou	acier zingué	H M3
8	2	vis de serrage du clips	acier zingué	M3
7	1	interrupteur clipsable		
6	2	rondelle éventail	acier zingué	D3
5	1	couvercle		113*72*5
4	4	vis de fixation couvercle		
3	1	pile 9V		6F22
2	1	circuit imprimé	époxy	65*60
1	1	fond du boitier		113*72*30
Ref	Nb	Désignation	Matière	Observation
FEU D'APPOINT				P. Suanez
Ech : 1		Collège Henri Laugier		08.03.98
Doc : Nom1		Nomenclature 1 (JEULIN. 98)		

page 16