

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)

Matériaux 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 mêmes 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. Régler 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 2 impressions.		contrôle 3. contrôle info 1
Scène 3 Dessin d'ensemble et de définition	Activité 4		contrôle info 2 contrôle info 1.
Scène 5 conditions générales de vente.			Contrôle 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



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.

Compétences attendues



- | | |
|----|---|
| 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 |
| 4 | Notion associée :
Etablir une gamme de fabrication |
| 5 | Comparer des offres de fournisseurs. |
| 6 | Communiquer des solutions techniques au travers d'un dossier |
| 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) |
| 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) |

Niveau

Les activités proposées aux élèves sont de l'ordre de la manipulation de l'outil afin d'en découvrir les fonctionnalités essentielles.

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

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).

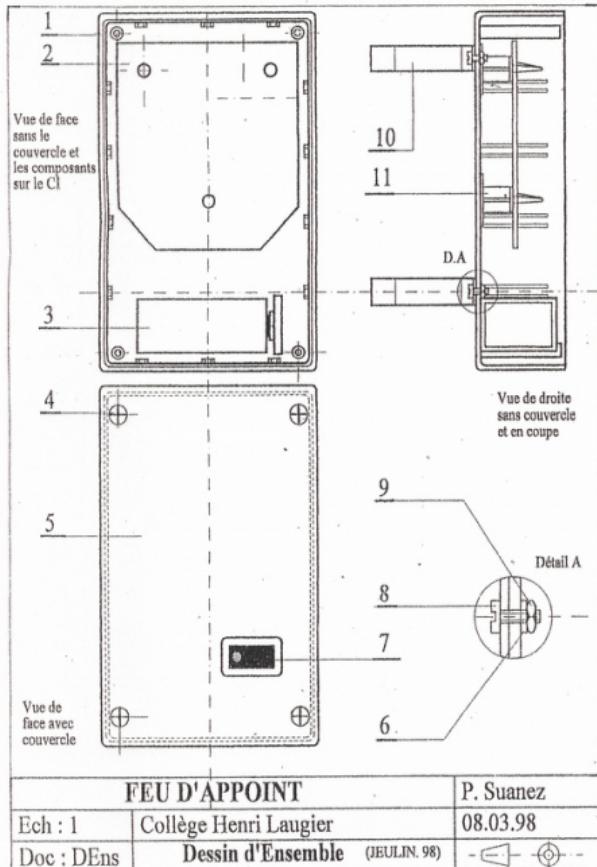
Signatures
Des parents

Octobre

Décembre

Mars

June



page 15

Ref	Nb	Désignation	Matière	Observation
FEU D'APPOINT				
Ech : 1		Collège Henri Laugier		08.03.98
Doc : Nom1		Nomenclature 1 (JEULIN. 98)		- - -

page 16