

## CONSEILS POUR L'ÉPREUVE TECHNOLOGIE

### Conseils pour le DNB

Pas de panique ! Il est presque certain que le sujet portera sur quelque chose « objet technique » que tu n'as pas étudié tel quel... mais tu as vu en cours tous les éléments pour y faire face.

Prend bien le temps de lire le sujet avec attention et jusqu'au bout, tu y trouveras la plupart des réponses. Si tu sais lire, tu as déjà au moins la moitié des points ! **80 % des réponses sont sur le sujet.**

Gère bien ton temps : tu ne disposes que de 30 minutes pour la technologie. Si tu as le temps, relis tes réponses. Soigne la présentation, ton écriture, les schémas éventuels et l'orthographe.

- Pensez à bien équilibrer votre temps de réponse entre le sujet de Technologie et celui de SVT (munissez-vous d'une montre !).
- Prenez au moins 10 min pour bien lire les questions et le sujet à étudier, **en surlignant les numéros des documents, des questions, des verbes de consignes et mots clés**. La majorité des réponses sont à l'intérieur.
- Vérifier que le sujet ne propose pas des éléments de réponses à placer dans les schémas, programmes, ... ce que certains oublient et perdent du temps à réinventer.
- Répondez à **TOUTES les questions**, même si vous ne pensez pas avoir compris correctement, voire rien compris, voire même si la réponse vous paraît trop simple. En effet, avec 25 points pour 4 ou 5 questions, une absence de réponse coûte forcément très cher. De plus le barème de correction n'est probablement pas « binaire », les réponses partielles ou approximatives apporteront aussi des points. Les textes précisent : « **Les essais et les démarches engagées, même non aboutis seront pris en compte** ».
- Ne vous arrêtez pas devant un mot inconnu et tentez de **comprendre le sens général** de la phrase.
- Si vous trouvez un schéma ou un diagramme nouveau, ne vous inquiétez pas et analysez le contenu. (Les diagrammes SysML ressemblent aux diagrammes vus en classe lors des révisions, ou sont suffisamment explicites pour les comprendre facilement, certains mots clés peuvent être donnés).

Le brevet des collèges est la première épreuve importante de ta scolarité.

Tes révisions doivent te permettre d'arriver à une épreuve l'esprit tranquille.

Tu es prêt(e) si tu peux te dire : *“J'ai fait tout ce qui était en mon pouvoir pour réussir”*.

Créer sur votre ordinateur un dossier REVISION DNB TECHNO pour stocker les ressources suivantes.

**REVISIONS en classe avec des sujets de brevets des années précédentes, et/ou à la maison avec complément vidéo explicative + corrections, des qcm de consolidation et des jeux ludiques pour diversifier les révisions.**

**RESSOURCES METHODES à revoir : la fiche méthode bilan SYSML, et méthodologie pour le brevet blanc** données en classe.

**manuel-de-revision-cycle-4-source-toulouse.pdf pour consultation (ne pas imprimer les 50 pages) et fiche révision brevet.pdf avec exemples pour consultation (ne pas imprimer les 23 p**

**Vidéo : 6 conseils pour réussir le Brevet de Technologie : <https://youtu.be/b44GcsrsgWQ>**  
source eduscience

**Des QCM** Réaliser les QCM régulièrement, au minimum 5 par séance de révision pour consolidation des compétences et connaissances. Le but est d'élargir son argumentation pour un système étudié.

**Valide tes acquis en te confrontant à des annales du DNB, des quiz niveau brevet, des exercices... voilà l'objectif pour ses dernières semaines de révisions.**

# Série de QCM avec correction niveau 3eme

Tous les Q.C.M. ont été réalisés par DELAGRAVE livre sciences.

Chaque qcm est réalisable en moins de 2 min, avec autoévaluation.

[Q.C.M. 1 – Etudes – besoin – diagrammes – fonctions principales – expression du besoin – contraintes – niveau 1](#)

[Q.C.M. 2 – tests – études – cahier des charges – contraintes ergonomiques – niveau 2](#)

[Q.C.M. 3 – Expression du besoin – Objet technique – niveau de performances – Evolution des objets – normes – niveau 3](#)

[Q.C.M. 4 – planning – mener un projet – ENT – membres de l'équipe – niveau 1](#)

[Q.C.M. 5 – délais – membres de l'équipe – communication – données numériques – charte graphique – niveau 2](#)

[Q.C.M. 6 – aléas – planning – ENT – oral – outils numériques – niveau 3](#)

[Q.C.M. 7 – composants – interactions d'un objet – algorithmes – croquis – design – niveau 1](#)

[Q.C.M. 8 – symboles – veille technologique – solutions – représentation volumique – niveau 2](#)

[Q.C.M. 9 – composants – modèles virtuelles – flux d'informations et d'énergie – niveau 3](#)

[Q.C.M. 10 – procédés de réalisation – prototypage rapide – microcontrôleur – fabrication – niveau 1](#)

[Q.C.M. 11 – matériaux – prototypage rapide – fabrication – niveau 2](#)

[Q.C.M. 12 – impression d'une pièce – usinage – acquérir – traiter – commande – capteur – niveau 3](#)

[Q.C.M. 13 – famille d'objet – lignée d'objet – invention – frise chronologique – innovation – niveau 1](#)

[Q.C.M. 14 – mécanisation – automatisation – l'évolution des objets – solution technique – principe technique – niveau 2](#)

[Q.C.M. 15 – automatisation – objets automatiques – objets connectés – découverte – invention – niveau 3](#)

[Q.C.M. 16 – cycle de vie – progrès technique – bonne pratique – niveau 1](#)

[Q.C.M. 17 – cycle de vie – conception – moyens disponibles – réseaux sociaux et liberté – niveau 2](#)

[Q.C.M. 18 – cycle de vie – les matériaux – évolution – propriété – niveau 3](#)

[Q.C.M. 19 – instruments de mesures – chaîne d'énergie – chaîne d'information – informations – matériaux – niveau 1](#)

Q.C.M. 20 – performances – énergie – chaîne d'information – moteur – microcontrôleur – matériaux plastiques – niveau 2

Q.C.M. 21 – représentation fonctionnelle – information – composants – niveau 3

Q.C.M. 22 – représentation volumique – modélisation numérique – simulation – niveau 1

Q.C.M. 23 – outils de description – représentation volumique – modélisation numérique – observation – simulation – niveau 2

Q.C.M. 24 – outils de description – représentation volumique – modélisation numérique – simulation – niveau 3

Q.C.M. 25 – réseau local – commutateur – borne wifi – réseau – architecture – niveau 1

Q.C.M. 26 – commutateur – protocole Ethernet – transmission – réseau – serveur – niveau 2

Q.C.M. 27 – carte réseau – adresse IP – couches – niveau 3

Q.C.M. 28 – système embarqué – algorithme – programme – niveau 1

Q.C.M. 29 – variable – actionneur – si alors – boucle – conditionnel -sous programme – programme – niveau 2

Q.C.M. 30 – interface – si alors sinon – répéter indéfiniment – sous-programme imbriqué – tant que – répéter jusqu'à – niveau 3