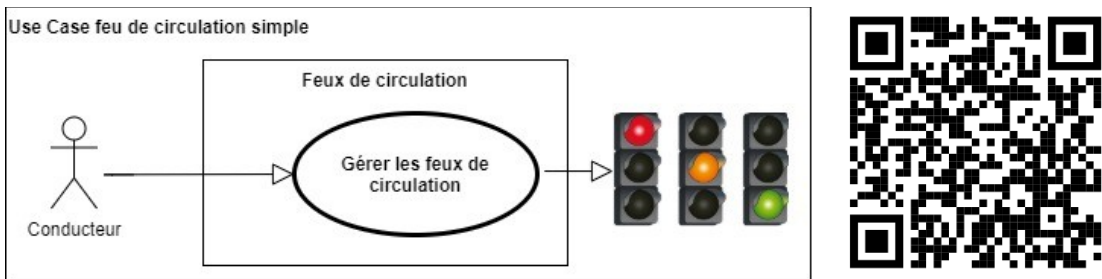


	<h1 style="color: red;">Synthèse</h1> <h2 style="color: green;">À la découverte des feux de circulation</h2> <h3>Thème n°2 : Réaliser l'analyse externe du système des feux de circulation</h3>	Cycle 4
		Technologie
		Séquence n°3 / Séance 1
		Classe de 5ème

Compétences disciplinaires de Technologie : « Thème 1 »

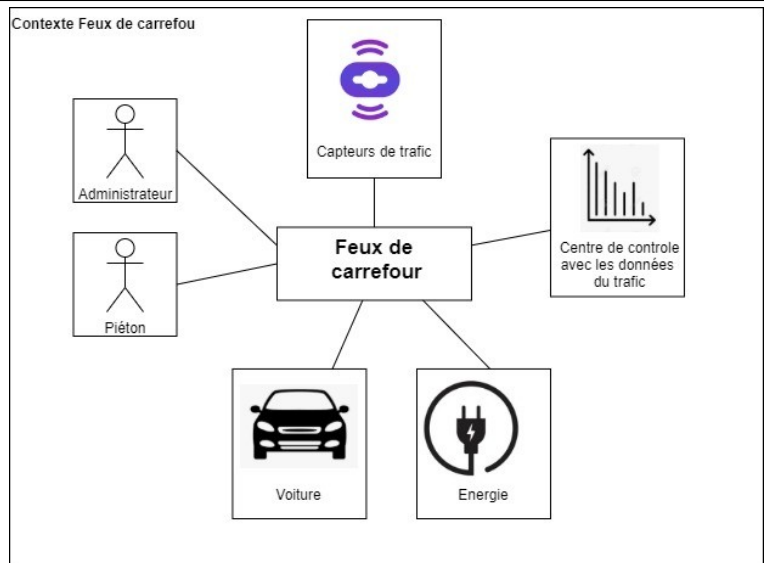
Compétences de fin de cycle	Repères de progressivité : 5 ^e
Décrire les interactions entre un objet ou un système technique, son environnement et les utilisateurs. L'OST dans son environnement	Faire la liste des interacteurs extérieurs d'un OST
	Repérer et expliquer les choix de conception dans les domaines de l'ergonomie et de la sécurité ou en lien avec des objectifs de développement durable.

Le diagramme SYSML de cas d'utilisation simple :



→ Décrit ce que fait l'objet
(et non ce que fait l'utilisateur) mais sans dire comment il le fait.

Le diagramme SYSML de contexte :



Le diagramme de contexte sert à recenser les personnes et éléments extérieurs qui interagissent avec le portail automatique. → C'est le « contexte » dans lequel évolue le système