



Comment aménager un espace en un skatepark ?

Cycle 4

Technologie

Séquence

1

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- Concevoir, créer, réaliser
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages

- Mobiliser des outils numériques
- Adopter un comportement éthique et responsable
- Se situer dans l'espace et dans le temps

CT 1.3 → Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.

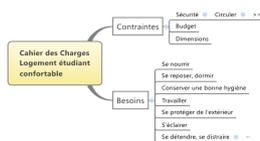
CT 2.1 → identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources Correspondantes.

CT 2.3 → S'approprier un cahier des charges.

CT 2.4 → Associer des solutions techniques à des fonctions.

CT 4.1 → Élaborer un document qui synthétise ses solutions.

Compléter un cahier des charges sous forme de carte heuristique



Travail à faire

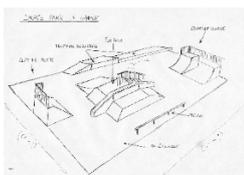
- Formuler le besoin des skaters
- Repérer l'ensemble des fonctions d'un skatepark
- Remplir la carte mentale

Critère de réussite

- J'ai proposé un cahier des charges de mon skatepark :
- en identifiant plusieurs fonctions principales.
- en identifiant plusieurs fonctions de contraintes.
- J'ai présenté mon cahier des charges sous forme d'une carte heuristique avec ou sans aide

Ressources : compte rendu du conseil municipal, exemple de carte mentale, carte mentale du skatepark pré-remplie, fiche activité.

Comment choisir et présenter notre solution à notre groupe ?



Travail à faire

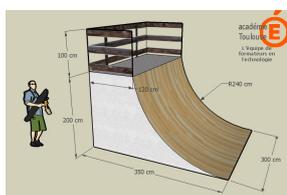
- Faire une relecture de notre cahier des charges
- Choisir des modules
- Dessiner les modules et les agencer sur notre skatepark :
- sous forme de croquis
- sous forme de dessin technique

Critère de réussite

- J'ai trouvé des solutions en respectant le cahier des charges.
- J'ai aménagé judicieusement l'ensemble de mes solutions.
- J'ai représenté ma solution à l'aide d'un croquis et d'un dessin technique.
- * Mon dessin est propre
- * Mon dessin est à l'échelle
- * Mon dessin représente toutes les solutions choisies

Ressources : le skatepark vierge pour le croquis, skatepark vierge pour le dessin, aide sur le dessin technique, modules de skatepark.

Comment modéliser, partager et valider ?



Travail à faire

- Choisir un module à représenter
- Modéliser le module en respectant les dimensions.
- Partager vos modules dans l'espace classe et insérer sur un fichier commun

Critère de réussite

- J'ai choisi mon module en fonction du cahier des charges et de la répartition des tâches.
- j'ai ouvert sketchup sans l'aide de mon professeur.
- j'ai utilisé le tutoriel pour créer mon volume.
- J'ai implanté les modules en respectant le plan

Ressources : Modules, paramétrage sketchup, cahier des charges, fiche pour la répartition des tâches.

	<p>Comment aménager un espace en un skatepark ?</p>	Cycle 4
		Technologie
		Séquence
		1

Comment présenter notre Skatepark à la classe ?



Travail à faire	Critère de réussite
<p>- Réaliser un diaporama</p>	<ul style="list-style-type: none"> - J'ai proposé un diaporama qui contient les éléments suivant : - les participants du groupe - notre cahier des charges sous forme de cartes heuristiques - le coût de notre solution - le plan 2D - notre modélisation

Ressources : trame d'un exemple de diaporama , OTSCIS 1.4 OUTIL NUMÉRIQUE DE PRÉSENTATION