

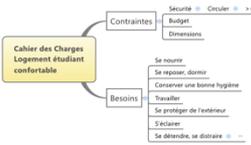
	<h1>Comment aménager un terrain vague en skate-park ?</h1>	CYCLE 4
		Technologie
		SEQUENCE
		1

Compétences	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
--------------------	---	---

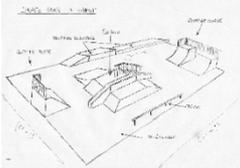
CT 1.3 → Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.
 CT 2.1 → identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.
 CT 2.3 → S'approprier un cahier des charges.
 CT2.4 → Associer des solutions techniques à des fonctions.

Afin de répondre aux attentes de beaucoup d'élèves et d'encadrer leurs pratiques sportives, le conseil départemental propose la construction d'un skate-park au sein du collège.

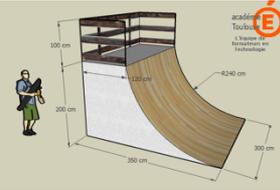
S1-01 Comment remplir un cahier des charges ?

	<p style="text-align: center;">Travail à faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formuler le besoin • Repérer l'ensemble des fonctions du skate-park. • Les organiser sous la forme de carte mentale 	<p style="text-align: center;">Critères de réussites</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> J'ai identifié plusieurs fonctions principales. <input type="checkbox"/> J'ai identifié plusieurs fonctions de contraintes. <input type="checkbox"/> J'ai présenté mon cahier des charges sous forme d'une carte mentale avec ou sans aide.
---	---	--

S1-02 Représenter des solutions

	<p style="text-align: center;">Travail à faire</p> <p>Faire une relecture de notre cahier des charges :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir des modules. • Dessiner les modules et les agencer sur notre skate-park : <ul style="list-style-type: none"> ○ sous forme de croquis ○ sous forme de dessin technique 	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> J'ai trouvé des solutions en respectant le cahier des charges. <input type="checkbox"/> J'ai aménagé judicieusement l'ensemble de mes solutions. <input type="checkbox"/> J'ai représenté ma solution à l'aide d'un croquis et d'un dessin technique. <ul style="list-style-type: none"> * Mon dessin est propre * Mon dessin est à l'échelle * Mon dessin représente toutes les solutions choisies
--	--	---

S1-03 Comment modéliser un module ?

	<p style="text-align: center;">Travail à faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> J'ai choisi mon module en fonction du cahier des charges et de la répartition des tâches. <input type="checkbox"/> J'ai ouvert sketchup sans l'aide de mon professeur. <input type="checkbox"/> J'ai utilisé le tutoriel pour créer mon volume. <input type="checkbox"/> J'ai représenté mon skate-park avec les bancs et les arbres. <input type="checkbox"/> J'ai implanté les modules en respectant le plan.
--	--	---