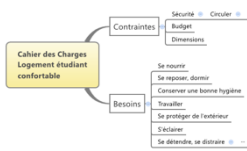
	<h1>Comment aménager un terrain vague en skate-park ?</h1>	<b>CYCLE 4</b>
		Technologie
		<b>SEQUENCE</b>
		<b>1</b>

Compétences	<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	<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
-------------	---	---

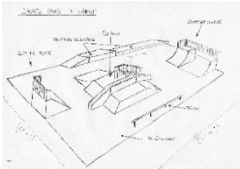
CT 1.3 → Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.  
 CT 2.1 → identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.  
 CT 2.3 → S'approprier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

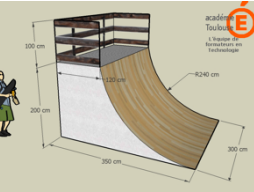
## S1-01 Comment remplir un cahier des charges ?

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

## S1-02 Représenter des solutions

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

## S1-03 Comment modéliser un module ?

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