

DESIGN, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ	LES OBJETS TECHNIQUES, LES SERVICES ET LES CHANGEMENTS INDUITS DANS LA SOCIÉTÉ	LA MODÉLISATION ET LA SIMULATION DES OBJETS ET SYSTÈMES TECHNIQUES	ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE ET DE LA PROGRAMMATION
5 <sup>ème</sup>	Evolution de l'habitat		Séquence 5-1 Séance 1
Je vais apprendre ce qu'est : L'évolution	Je sera capable de : Regrouper des objets en familles et lignées : • L'évolution des objets.		
	Socle Commun : Regrouper des objets en familles et lignées.		

## Situation déclenchante

Hestia va bientôt habiter dans le quartier, ses parents viennent d'acheter un terrain constructible. En se promenant elle rend compte que toutes les maisons ne sont pas de la même époque. Elle fait des recherches sur l'évolution des habitations.



## Formulation du problème

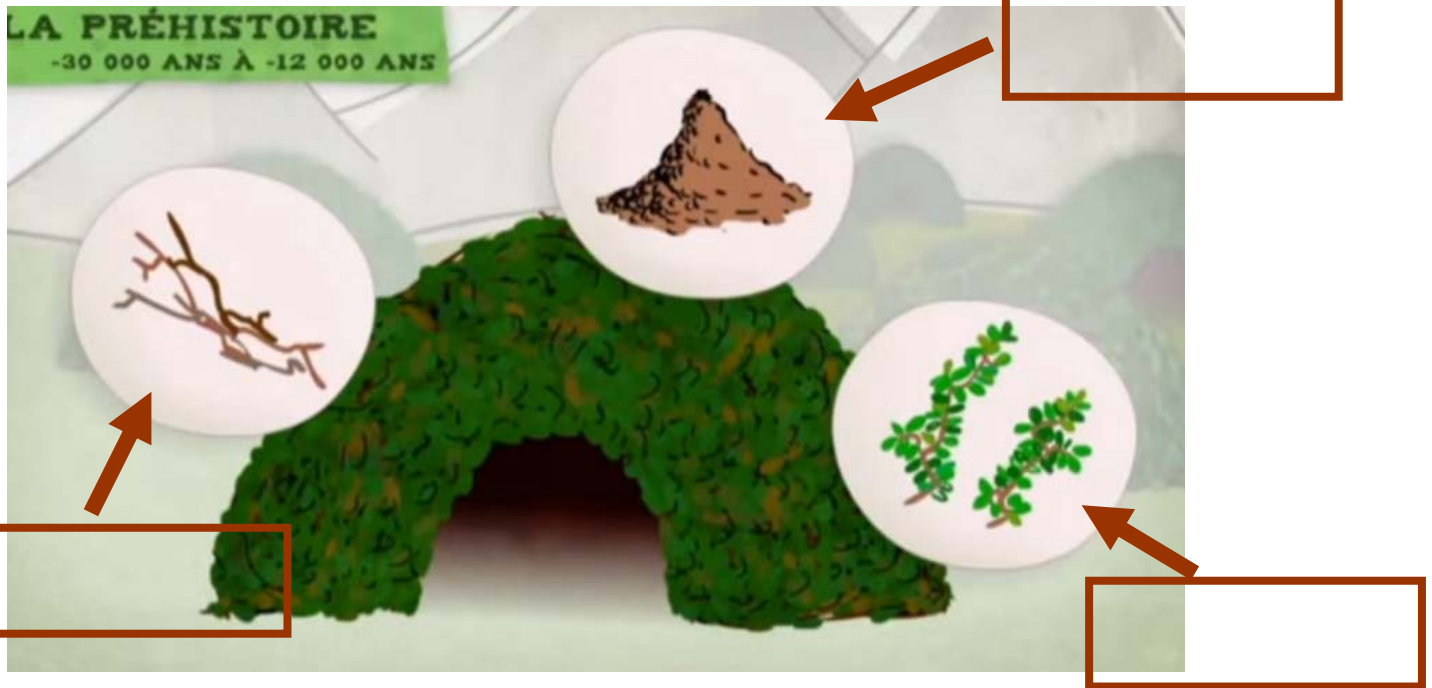
## Activités d'investigation

## Exercice 1

Regarder le film d'animation « Petite histoire de l'habitat » et répondre aux questions.



Qu'est ce qui a permis de à l'homme d'inventer les premières habitations ?



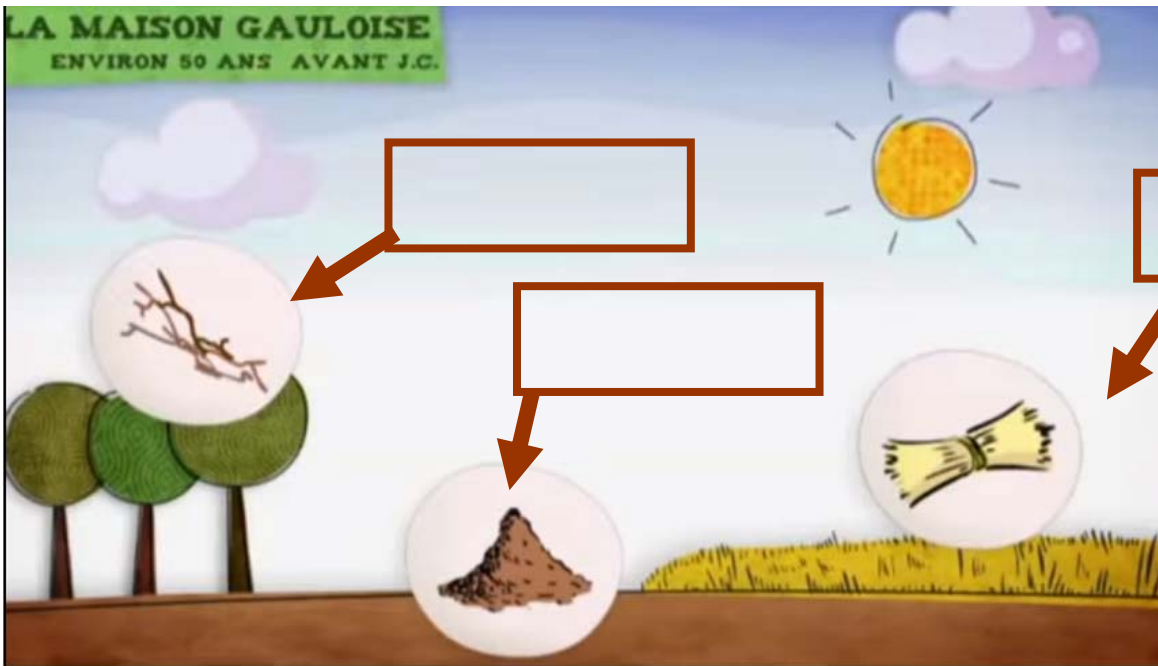
Quels sont alors les premiers matériaux utilisés ?



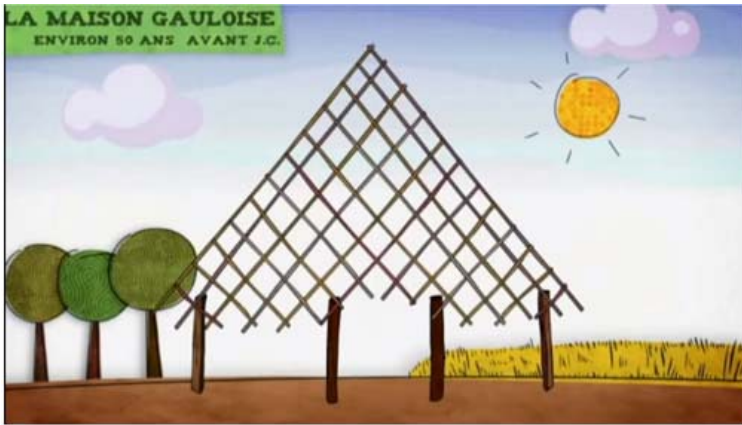
Dans quelle région du monde, les premières villes sont t'elles apparues ?



Quels sont alors les matériaux utilisés ?



Quels sont alors les matériaux utilisés ?



**Exercice 2**

Rechercher et placer ci-dessous une image d'une maison type romaine.

Trouver la fonction de chaque pièce :

Le vestibulum

L'atrium

Les cubicula

La culina

Le triclinium

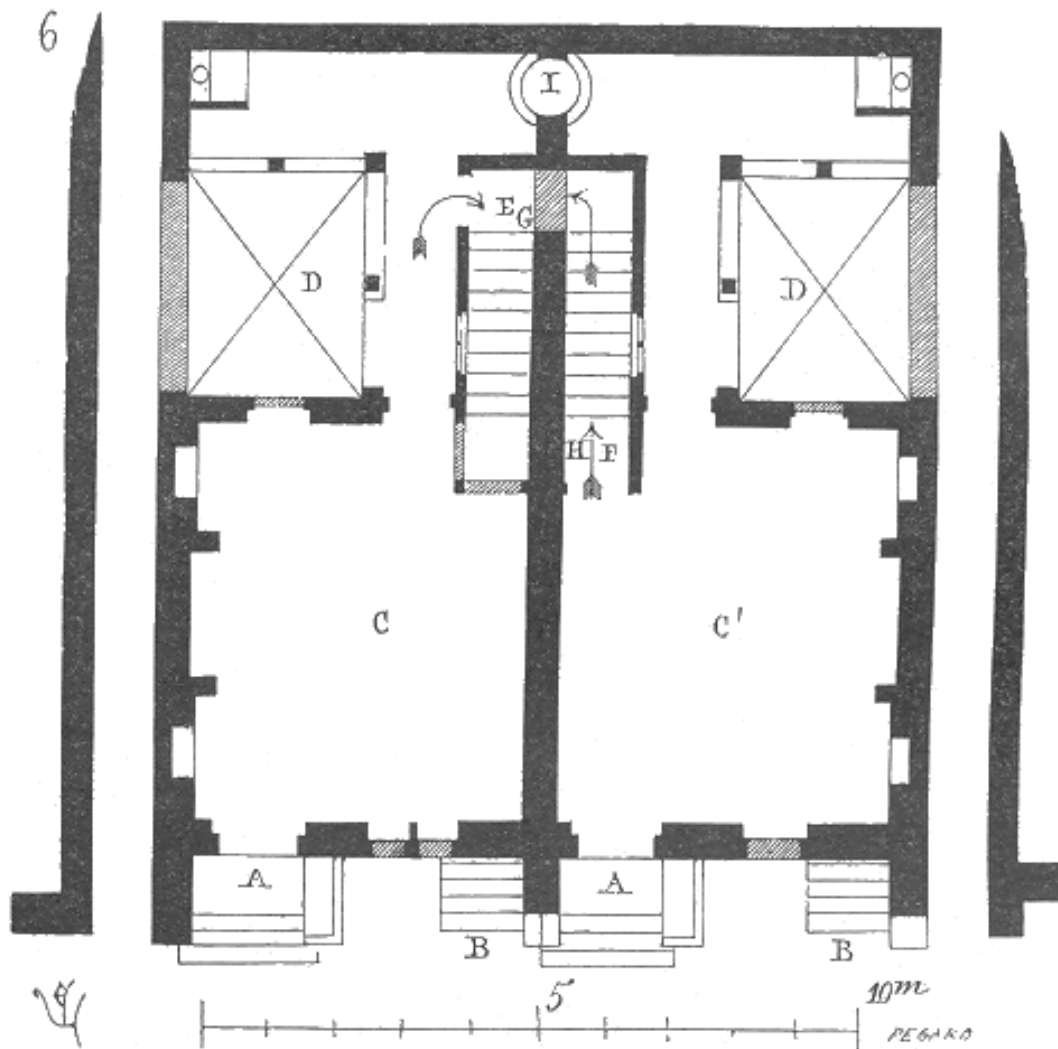
Le tablinum

<http://latin.collegejeanjaures-cransac.org/domus.htm>



**Exercice 3**

Rechercher et placer ci-dessous une image d'une maison type au Moyen Age



**Exercice 4**

Rechercher et placer ci-dessous une image d'une maison type à la Renaissance

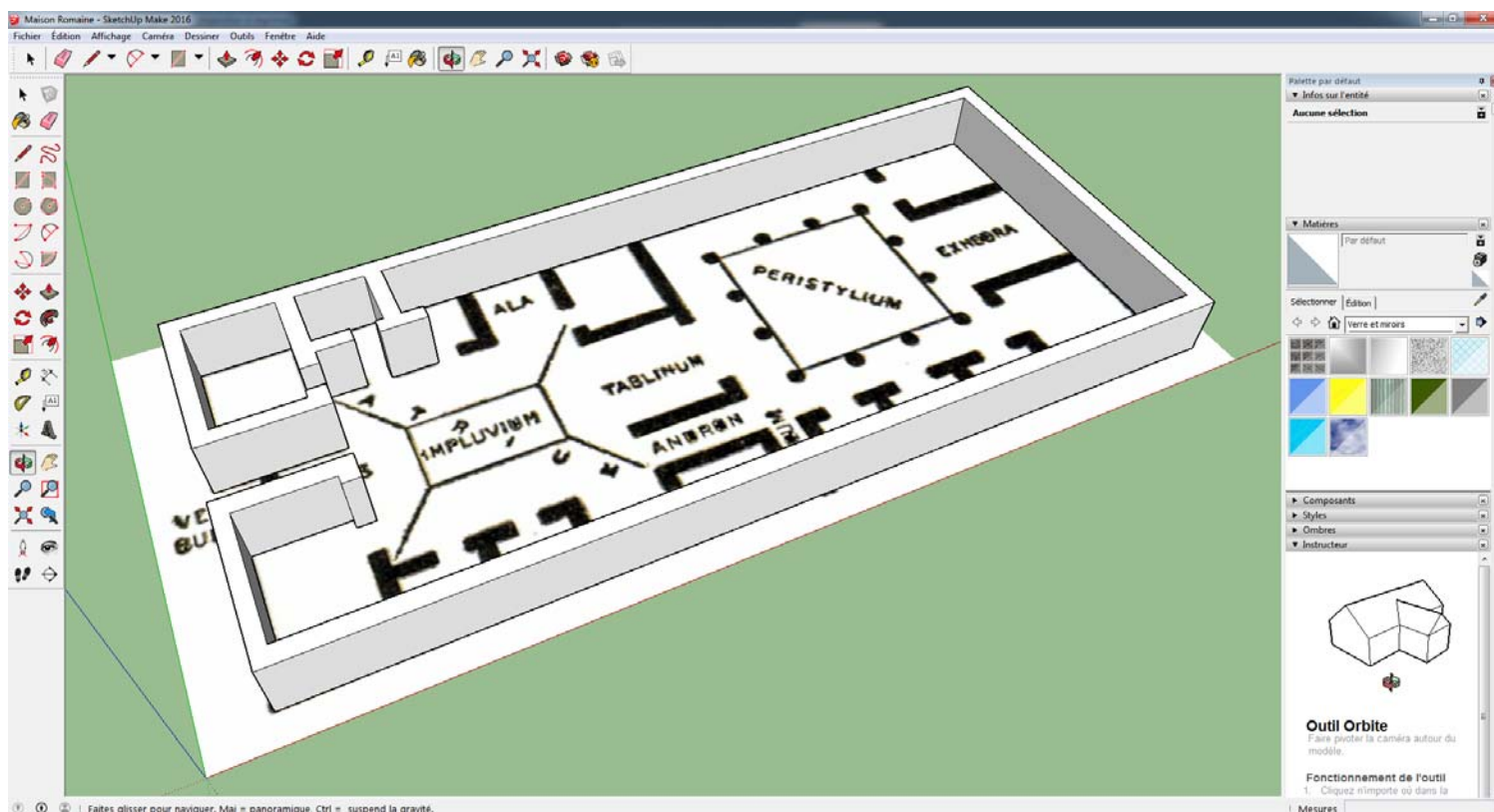
**Exercice 4**

Rechercher et placer ci-dessous une image d'une maison type début XX ème



**Exercice 5**

Terminer le dessin virtuel d'une maison romaine.



**Exercice 6**

Réalisation d'une maquette de maison romaine

