

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 ^{ème}	Modifier un bâtiment		Séquence 5-2 Séance 1
Je vais apprendre ce qu'est : Cahier des Charges	Je sera capable de : Principaux éléments d'un cahier des charges.		
	Socle Commun : Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).		

Situation déclenchante

Un concours est lancé pour réaliser un nouveau auvent pour embellir le collège. Hestia veut participer à ce concours.



Formulation du problème



Activités d'investigation

Exercice 1

Rechercher des images de auvents design :

Exercice 2

Réaliser une carte heuristique pour votre auvent



Exercice 3

Rédiger un cahier des charges pour votre auvent



Exercice 4

Faire un croquis sur une feuille d'un auvent design que vous aimeriez mettre devant l'entrée de votre collège.

