

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	Les ponts dans leur milieu		Séquence 5-3 Séance 3
Je vais apprendre ce qu'est : Différentes solutions pour répondre à un même problème	Je sera capable de : Comparer et commenter les évolutions des objets et systèmes Impacts sociétaux et environnementaux dus aux objets.		
	Socle Commun : Associer des solutions techniques à des fonctions.		

Situation déclenchante

Hestia va en vacances à Rouen, pour se rendre de l'autre côté de la Seine, elle doit attendre que le pont soit redescendu pour traverser.



Formulation du problème



Activités d'investigation

Exercice 1



Quel est le nom de ce pont ?

Qui était la personne qui portait ce nom ?

Où est elle née ?

Quelle est sa longueur ?

Quand à t'il été construit ?

Comment se nomme ce type de pont ?

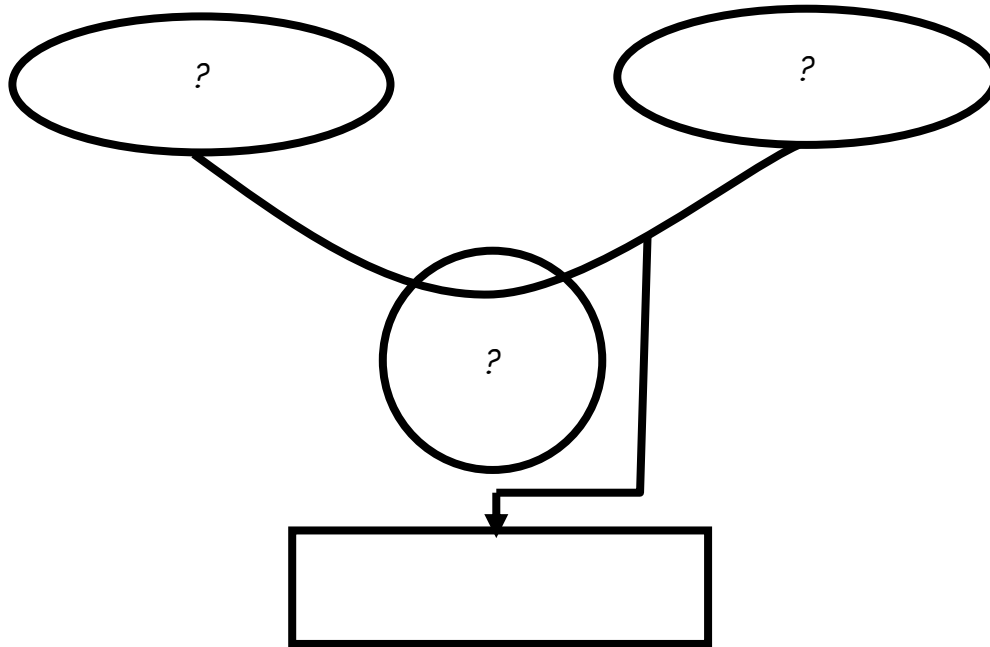
Que permet il de faire ?

Quel est l'impact sur la société de ce pont ?

Quel est l'impact environnemental de ce pont ?

Quelle est la durée de vie prévue pour ce pont ?

Réaliser un schéma bête à corne pour le pont levant de Rouen



Exercice 2

http://pierremarandet.pagesperso-orange.fr/pont_rouen_fr.html

Expliquer le principe de fonction du levage de la traverse .

Exercice 3

Rechercher les nom des autres ponts mobiles et chercher leur impact environnemental.

<http://techno.stexupery79.online.fr/pontsmobiles/Pontsmobiles.htm>





Exercice 4

Réaliser une maquette d'un pont mobile. Un seul modèle peut être fait en classe par un groupe.

