|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séquence S26***Recherche de solutions* |  **Fiche professeur – ACTIVITE N°2** | Cycle 4**3ème** |
| **Projet** |



|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences développées en activités** | **Connaissances associées** |
| **CT 1.3** | Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant. | Design. Innovation et créativité. Veille. Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes). Réalité augmentée. Objets connectés. |
| **CT 2.5** | Imaginer des solutions en réponse au besoin. | Design. Innovation et créativité. Veille. Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes). Réalité augmentée. Objets connectés. |

**Question directrice : Quel est le problème technique que vous identifiez ? Proposez une solution technique pour répondre à ce problème.**

Objectifs :

* Trouver des solutions techniques à un problème
* Choisir une solution et argumenter son choix

Déroulement de l’activité :

Par groupe :

1 - Etudier de la fonction technique **« se déplacer seul en suivant un parcours»** en identifiant les solutions techniques retenues

2 – Décomposer la fonction **« transporter un palet jusqu’à un endroit précis»** en fonctions techniques

3- Représenter à l’aide de croquis, de schéma des solutions techniques possibles

4 - Exposer la solution choisie au professeur

Bilan de la séance :





**Les fonctions techniques liées à FP 2 :**

****

Pour exprimer sa pensée, le concepteur utilise **des croquis** ou des **schémas**:



**Croquis**

C’est dessin rapide représentant l'essentiel des formes ou de ses ou de ses différents constituants : c’est une **représentation simple, à main levée.**

**Schéma**

C’est un dessin destiné utilisant **une représentation normalisée** pour permettre d’uniformiser la communication et donc d’améliorer la compréhension pour les initiers.