|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séquence S26***Recherche de solutions* |  **Fiche professeur – ACTIVITE N°3** | 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 : Quelles solutions techniques intégrant une dimension design doit-on mettre en œuvre pour que le robot puisse déplacer un palet ?**

Objectif :

Intégrer une dimension design à la solution précédemment trouvée

Déroulement de l’activité :

1 – Comprendre à l’aide de la ressource la notion de « dimension design »

2 – Réaliser les étapes de la démarche design pour concevoir une maquette soit virtuelle en 3D et/ou réelle afin de voir si elle peut s’intégrer totalement au robot.

Bilan de la séance :

****

**La démarche de design**

Nous pouvons donner une dimension design à notre solution dans le but d’inventer, d’améliorer ou de faciliter le rapport entre l'objet et l'utilisateur :

* dans son **utilisation** en réponses aux contraintes techniques,
* en donnant une **identité** à l'objet,
* en étant porteur de **sens** et en provoquant une **émotion**.

Une représentation numérique, ou **modélisation en 3D** , peut s’intégrer dans l’étude et la conception d’un objet technique pour avoir une vision de notre solution et l’intégrer virtuellement dans réalité, cela s’appelle la **réalité augmentée**