

	<h1>Amélioration du prototype « Jet Car » ?</h1>		Cycle 4
			Niveau 5 <sup>e</sup>
			Technologie
			Séquence 2
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	<input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques	
	<input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser	<input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable	
	<input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes	<input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps	
	<p><b>Compétence travaillée 1 dans la séquence : Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.</b></p> <p><b>Compétence travaillée 2 dans la séquence : Participer à l'organisation et au déroulement de projets.</b></p> <p><b>Compétence travaillée 3 dans la séquence : S'approprier un cahier des charges.</b></p> <p><b>Compétence travaillée 4 dans la séquence : Imaginer des solutions en réponse au besoin.</b></p>		
Cadre de Référence des Compétence Numériques	<input type="checkbox"/> Information et données	Liste des sous domaines mise en œuvre dans la séquence	
	<input type="checkbox"/> Communication et collaboration		
	<input type="checkbox"/> Création de contenus		
	<input type="checkbox"/> Sécuriser l'environnement numérique		
	<input type="checkbox"/> Environnement numérique		

## S2-01 Comment travailler en équipe de projet quels sont nos moyens matériels?

Objectif : Se préparer aux revues de projets en organisant son groupe et ses moyens informatiques.

<b>Organisation</b> <b>Groupe classe, groupe de projet et binôme.</b>	Travail à faire	Critères de réussite
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir le projet d'amélioration sur le prototype.</li> <li>• Se connecter au réseau, retrouver les documents ressources et citer les différents logiciels utilisables.</li> <li>• Retrouver les dates des séances de projet et expliquer le travail à accomplir.</li> </ul>	<input type="checkbox"/> Les termes projet et revue de projet sont définis. Le projet est expliqué. <input type="checkbox"/> La connexion au réseau est effective. Les logiciels ont été repérés. <input type="checkbox"/> Les dates concordent entre le planning et l'emploi du temps. Les tâches ont été repérées.

Outils utilisables : Fiches ressources – matériel informatique.

## S2-02 Comment utiliser le cahier des charges fonctionnel pour concevoir la JetCar ?

Objectif : S'approprier un cahier des charges fonctionnel pour imaginer des solutions techniques.

<b>Organisation</b> <b>Groupe, individuel, binôme, recherche</b>	Travail à faire	Critères de réussite
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Répondre au questionnaire de l'activité.</li> <li>• A l'aide de la méthode de design thinking, choisir l'élément d'amélioration pour la fonction étudiée.</li> <li>• Rechercher un fichier 3D correspondant au choix de l'équipe et l'intégrer sur le modèle 3D de la JetCar.</li> </ul>	<input type="checkbox"/> La fonction à étudier est repérée. Les notions de critères et niveau sont comprises. <input type="checkbox"/> Le choix prend en compte les idées de chacun. <input type="checkbox"/> Le choix du modèle 3D correspond à celui de l'équipe. Le binôme a réussi à intégrer le modèle sur la JetCar.

Outils utilisables : Fiches ressources – matériel informatique – post-it – feuille A3.

## S2-03 Comment préparer la revue de projet ?

Objectif : Préparer la revue de projet à l'aide d'une présentation numérique illustrée.

**Organisation**  
**Groupe, expérimentation**

Travail à faire	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"><li>• Insérer des illustrations sur une présentation numérique à partir de documents.</li><li>• Réaliser des captures d'écran.</li><li>• Planifier l'intervention orale dans l'équipe de projet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> S'approprier le logiciel de présentation en y insérant des documents.</li><li><input type="checkbox"/> Réaliser des captures d'écran de son travail numérique puis l'insérer dans la présentation.</li><li><input type="checkbox"/> Chaque participant à l'équipe sait ce qu'il doit préparer pour la revue de projet.</li></ul>

Outils utilisables : Prototypes de Jet Car, outils numériques.