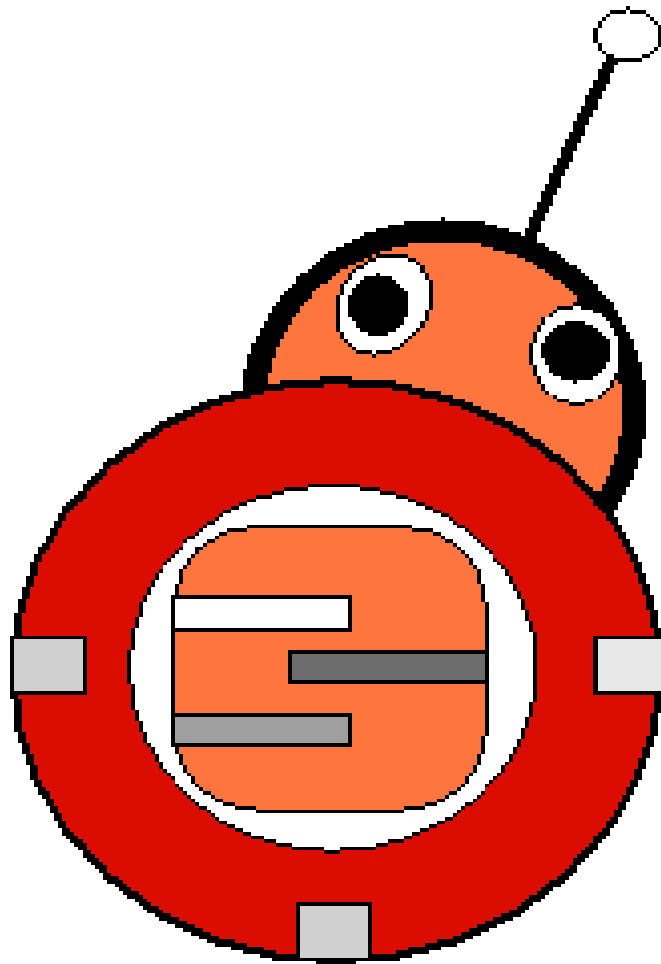




Nom d'équipe :

(E1) Coordonnateur :

(E2) Secrétaire :

(E3) Rapporteur :

(E4) Gestionnaire :

Liste des tâches	Nb h.	E1	E2	E3	E4
Création et identité de l'équipe : nom + choix thème.	1,5				
Attribution des activités aux équipiers	0,5				
Planification	1,5				
Charte graphique de l'équipe	1,5				
Présentation de l'équipe (sur le diaporama)	1,5				
Création d'un logo pour l'équipe (version papier)	1,5				
Conception et réalisation du manège (croquis + fabrication)	5				
Réalisation du logo en version numérique	2				
Initiation à Arduino	1,5				
Réalisation d'une affiche au format numérique de votre projet	1,5				
Réalisation activité ou défi + fiche correction (pour le jour du festival)	1,5				
Programmation du manège	2				
Photographier le manège (à mettre dans le dossier)	1				
Réaliser un panneau logo (pour le manège)	2				
Décoration finale	3				
Programmation finale	2				
TOTAL ACTIVITÉS ATTRIBUÉES	16				
TOTAL HEURES ATTRIBUÉES	29,5				

Document numérique de mise en valeur du projet (diaporama)	6				
--	---	--	--	--	--

					
Choix des équipes - choix du thème	D4-4				
	D4-1				
Attribution des rôles	D4-4				
Planification	D4-4				
	D4-7				
Charte graphique	D4-9				
Logo	D2-1				
	D2-5				
	D2-6				
Manège	D2-1				
	D4-2				
	D4-10				
Activité + correction	D2-1				
	D4-1				
Initiation Arduino	D1-2				
	D2-7				
Programmation du manège	D1-2				
	D2-7				

FICHE DE COMPETENCES

D1	D1-1	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptées, la structure et le comportement des objets.
	D1-2	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.
D2	D2-1	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
	D2-2	Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.
	D2-3	Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédias des solutions techniques au moment des revues de projet.
	D2-4	Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.
	D2-5	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.
	D2-6	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.
	D2-7	Piloter un système connecté localement ou à distance.
	D2-8	Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communiquant.
D3	D3-1	Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants.
	D3-2	Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.
	D3-3	Analyser le cycle de vie d'un objet.
D4 Démarche scientifique	D4-1	Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.
	D4-2	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.
	D4-3	Rechercher des solutions techniques un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.
	D4-4	Participer à l'organisation et au déroulement de projets.
	D4-5	Identifier un besoin énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.
	D4-6	Identifier les matériaux, les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.
	D4-7	S'approprier un cahier des charges.
	D4-8	Associer des solutions techniques à des fonctions.
	D4-9	Imaginer des solutions en réponse aux besoins.
	D4-10	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.
	D4-11	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.
D5	D5-1	Regrouper des objets en familles et lignées.
	D5-2	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.