

PROJET FÊTE FORAINE

NOM D'ÉQUIPE :

CHOIX DU MANÈGE :

MEMBRES DE L'ÉQUIPE

Élève E1 :

Élève E2 :

Élève E3 :

Élève E4 :
(exceptionnel si besoin)

LISTE DES TÂCHES	Nb h	E1	E2	E3	(E4)
Création et identité de l'équipe : nom + choix du manège	1				
Attribution des activités aux équipiers	1				
Planification	2,5				
Charte graphique de l'équipe	1				
Présentation de l'équipe (sur le diaporama)	0,5				
Création d'un logo pour l'équipe (version papier)	1,5				
Réalisation du logo en version numérique	2				
Réalisation du défi "Fabrication d'une affiche"	2				
Réalisation du défi "Fabrication d'un objet flottant"	3				
Conception et réalisation du manège (croquis + fabrication)	5				
Initiation à Arduino	2				
Programmation du manège	2				
Photographier le manège (à mettre dans le dossier)	0,5				
Réaliser un panneau logo (pour le manège)	2				
Décoration finale	2				
Programmation finale (améliorations)	2				
Compte rendu sous forme de diaporama	3				

TOTAL ACTIVITÉS ATTRIBUÉES :	17				
TOTAL HEURES ATTRIBUÉES :	33				

ÉVALUATIONS

ÉTAPE(S)	Compétence(s) évaluée(s)				
Nom d'équipe + choix du manège	CT 1.4 CT 1.3				
Attribution des rôles	CT 1.4				
Planification	CT 1.4				
Charte graphique	CT 1.4 CT 2.5				
Logo	CT 1.4 CT 3.2				
Réalisation du manège	CT 1.4 CT 3.1 CT 2.6 CT 2.4				
Programmation du manège	CT 1.4 CT 4.2				
Réalisation du défi affiche	CT 1.4 CT 2.3				
Réalisation du défi recyclage	CT 1.4 CT 2.3 CT 2.6				

COMPÉTENCES DE TECHNOLOGIE

CT 1.1	Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.
CT 1.2	Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.
CT 1.3	Rechercher des solutions techniques un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.
CT 1.4	Participer à l'organisation et au déroulement de projets.
CT 2.1	Identifier un besoin énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.
CT 2.2	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.
CT 2.3	S'approprier un cahier des charges.
CT 2.4	Associer des solutions techniques à des fonctions.
CT 2.5	Imaginer des solutions en réponse aux besoins.
CT 2.6	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.
CT 2.7	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.
CT 3.1	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
CT 3.2	Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.
CT 3.3	Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédias des solutions techniques au moment des revues de projet.
CT 4.1	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptées, la structure et le comportement des objets.
CT 4.2	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.
CT 5.1	Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.
CT 5.2	Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.
CT 5.3	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.
CT 5.4	Piloter un système connecté localement ou à distance.
CT 5.5	Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communiquant.
CT 6.1	Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants.
CT 6.2	Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.
CT 6.3	Analyser le cycle de vie d'un objet.
CT 7.1	Regrouper des objets en familles et lignées.
CT 7.2	Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.