	<h1>Comment réaliser un algorithme facilement ?</h1> <p>Dessiner plus facilement les algorithmes avec un pochoir à algorithme.</p>	CYCLE 4
		Technologie
		SEQUENCE
		1
Compétences	<div> <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps </div> <div> <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages </div>	
<p>CS 1.8 → Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.</p> <p>CT 2.2 → Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.</p> <p>CT 2.3 → Identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.</p> <p>CT 2.6 → Réaliser de manière collaborative, le prototype d'un objet pour valider une solution.</p> <p>CT 3.2 → Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.</p>		

Quelle est la mission du système ? Quelle solution proposer ?

Démarche utilisée :

Démarche d'investigation ☒

Démarche résolution de problème ☐

Démarche de projet ☐

Un algorithme est un schéma qui permet de décrire le fonctionnement d'un système automatisé, comme un robot.



Travail à faire	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"> • Compléter le diagramme des cas d'utilisation ; • Enoncer la mission du système ; • Lire le diagramme des exigences ; • Déduire le matériau adapté ; • Dessiner un croquis de la solution. 	<ul style="list-style-type: none"> • J'ai clairement énoncé la mission du système ; • J'ai lu de façon détaillée le cahier des charges ; • J'ai proposé un matériau adapté aux exigences ; • J'ai dessiné mon projet sur la grille fournie • Je complète ma fiche de travail.

Ressources : Documents ressources sur l'ENT ; et documents fiche de travail.

Découverte de la CFAO

Démarche utilisée :

Démarche d'investigation ☒

Démarche résolution de problème ☐

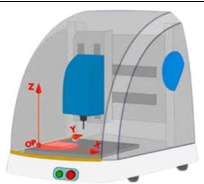
Démarche de projet ☐

La CFAO permet de créer des objets à l'aide d'une machine automatisée et contrôlée depuis un ordinateur.



Travail à faire	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"> • Visionner la vidéo ressource ; • Enoncer la signification des initiales CFAO ; • Compléter le schéma de fonctionnement de la CFAO ; • Identifier les différentes étapes de la CFAO. 	<ul style="list-style-type: none"> • J'ai visionné la vidéo dans le calme ; • J'ai compris ce qu'est la CFAO ; • J'ai identifié les étapes de la CFAO.

Ressources : Vidéo d'explication sur la CFAO.

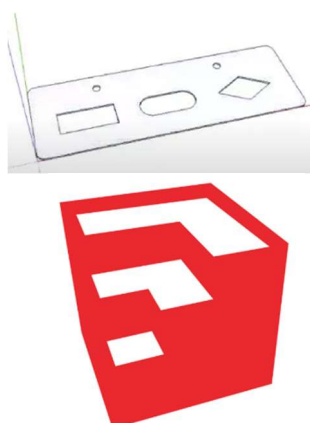
	<h1>Comment réaliser un algorithme facilement ?</h1> <p>Dessiner plus facilement les algorithmes avec un pochoir à algorithme.</p>		CYCLE 4
			Technologie
			SEQUENCE
			1
Compétences	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser</div><div><input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes</div><div><input type="checkbox"/> Pratiquer des langages</div></div> <div><div><input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable</div><div><input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps</div></div>		
<p>CS 1.8 ➔ Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.</p> <p>CT 2.2 ➔ Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.</p> <p>CT 2.3 ➔ Identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.</p> <p>CT 2.6 ➔ Réaliser de manière collaborative, le prototype d'un objet pour valider une solution.</p> <p>CT 3.2 ➔ Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.</p>			

Comment réaliser la solution ?

Démarche utilisée :

Démarche d'investigation ☒ Démarche résolution de problème ☐ Démarche de projet ☐

Relève le défi qui t'es proposé en programmant un assistant d'aide aux tâches avec l'IA.



Travail à faire	Critères de réussite
A partir du croquis de la solution : <ul style="list-style-type: none"> Modéliser la solution en 3D sous SketchUp ; Valider la solution en positionnant le pochoir dans les anneaux du classeur. 	<ul style="list-style-type: none"> J'ai modélisé mon projet en 3D avec SketchUp ; J'ai importé mon projet pour le positionner dans les anneaux du classeur pour valider ma solution ; J'ai sauvegardé les deux fichiers.

Ressources : Vidéo tutoriel pour l'utilisation de SketchUp.