






5PROJ_14 Cycle 4 Seq : 4 Activité : 3	COMMENT MODELISER ET VALIDER MON PROJET ?	
Compétences	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
CT 5.3 ► Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets. CT 3.2 ► Traduire à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, dessins ou de schémas.		
	LE PROBLEME Comment modéliser et valider mon garage à trottinettes ?	
	SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE <ul style="list-style-type: none"> • Repérer les différentes étapes (esquisse 2D > Mesures > fonction 3D) pour dessiner votre garage à trottinettes ; • Le modéliser avec l'outil SketchUp. 	
	CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL <ul style="list-style-type: none"> • 1 ordinateur connecté au réseau du collège. • Fiche distribuée par le professeur 	
	J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI... <ul style="list-style-type: none"> • Je me mets au travail rapidement et dans le calme ; • Je réalise la maquette en suivant les étapes (Esquisse 2D puis passage en 3D) ; • je respecte les formes indiquées sur mon projet ; • Je respecte les dimensions indiquées sur mon projet ; • Je choisis des textures réalistes ; • Je sauvegarde régulièrement mon travail. 	

Mes notes :