

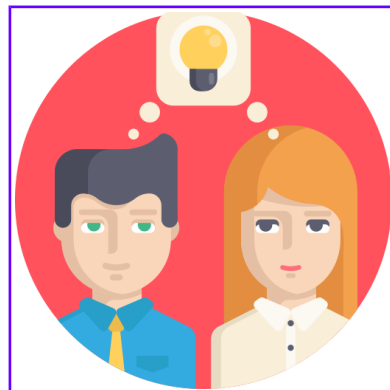
<b>Fiche consignes</b>	<b>Séquence 2</b>	<b>Design innovation et créativité</b>
<b>Classe:</b> cycle 4	<b>Rédiger le cahier des charges fonctionnelle de notre projet.</b>	

**Travail à déposer dans son dossier îlot: 2H**

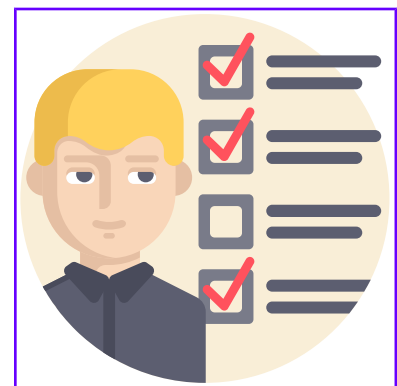
<b>Analyse du besoin</b>	<b>Diagramme fonctionnel</b>	<b>Tableau de caractérisation</b>	<b>Comportement de l'îlot*</b>
/1	/1	/2	/3



**Comprendre** le besoin et trouver l'analyse du besoin : **bête à cornes**



À partir de l'analyse du besoin, rédiger l'analyse fonctionnel : **le diagramme pieuvre**



À partir de l'analyse fonctionnelle, trouve **le tableau de caractérisation**



«**J**e recherche avant tout un à créer et organiser pour les élèves de troisième une mini-compétition de programmation avec les robots sphéro.

Il y a aura trois épreuves lors de la compétition et votre îlot doit inventer une épreuve complète (éléments de jeux, règles, les points, l'organisation...)

Par exemple nous pouvons imaginer un jeux où il faut renverser des objets, un parcours, une course...

Il faut que les épreuves soient amusantes et jolies à regarder.

Chaque défi ne doit pas être long en temps et ne doit pas être impossible à faire.

Les équipes vont devoir programmer des robots.

Les épreuves peuvent se faire sur le sol ou sur une grande table.