

Comment visualiser le niveau sonore d'une salle de classe ?

4-DIC-6

Nom :	Prénom :	Classe :	Compétences travaillées	C2.1	C2.3	C2.6	
			Niveau d'acquisition				

1> Analyse du besoin et rédaction du cahier des charges :

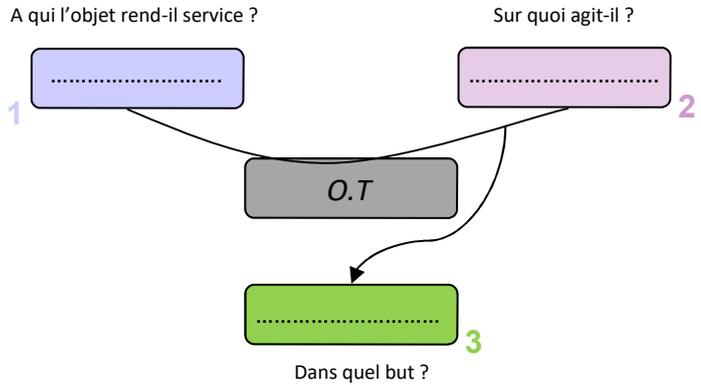
Formulation du besoin

Cela permet d'exprimer clairement à quoi va servir l'objet .

L'objet technique permet à 1 de 3 2.

L'O.T permet
de
le

Schéma bête à cornes



C2.1

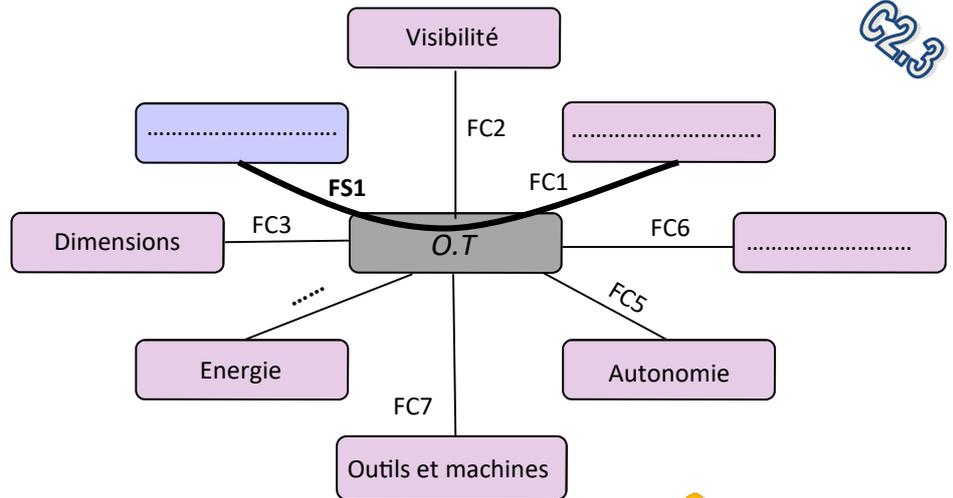
Le cahier des charges

Fs1 : Fonction de service de l'O.T.

Elle indique le service rendu à l'utilisateur.

Fc : Fonction de contrainte. Elles correspondent aux obligations à satisfaire pour répondre au besoin

Diagramme pleuvre



C2.3

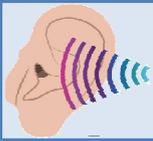


Une fonction commence toujours par un verbe à l'infinitif



Repère	Fonction	Critère	Niveau
Fs1		
Fc1	Mesurer le bruitdB max
Fc2	Afficher le niveau sonore	1m minimum
Fc3	dimensionscm *cm
Fc4	Fonctionner à l'énergie électrique	Nombre de piles	3 max
Fc5Semaines.
Fc6	Point de fixations minimum
Fc7	Être fabriqué avec le matériel du collègue	Machines et outils

C2.3



Comment visualiser le niveau sonore d'une salle de classe ?

4-DIC-6

Nom :	Prénom :	Classe :	Compétences travaillées	C2.1	C2.3	C2.4	C2.5
			Niveau d'acquisition				

C2.4 C2.5

2> Recherche de solutions techniques :

La problématique du projet est :

Fonction	Solution technique
<i>Permettre aux élèves de visualiser le niveau sonore d'une salle de classe.</i>	
<i>Mesurer le bruit</i>
<i>Afficher le niveau sonore</i>
<i>Être petit</i>
<i>Fonctionner à l'énergie électrique</i>
<i>Avoir une bonne autonomie</i>
<i>Pouvoir être fixé au mur</i>
<i>Être fabriqué avec le matériel du collègue</i>

Pour y répondre, vous allez devoir concevoir un objet technique capable de correspondre au cahier des charges rédigé précédemment.

Rédiger, ci-dessous, un petit texte afin d'expliquer ce que vous pourriez concevoir pour répondre à la problématique :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Réalisez maintenant un schéma (simplifié) afin d'expliquer le fonctionnement ainsi que la constitution de votre objet :