***Exemple de fiche descriptive de scénario pédagogique en CIT SI***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Titre du scénario** | **Intitulé explicite du scénario** | | | | | | | | | | | | | **CIT** | **X** | **SI** |  | |
| **Auteurs** | **Lycée …….. M. X, Mme Y…** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Domaine technique** | Créativité et innovation technologique | | | | | | | | | | | **Thème** | ***Culture et loisirs*** | | | | | |
| ***Typologie d’activités*** | ***Etude de cas*** | | | | | | | | | | | ***Projet (de conception ou de créativité)*** | | | | | | ***x*** |
| ***Approche produit*** | ***x*** | ***Approche Innovation*** | | | |  | | ***Aproche***  ***globale*** | |  |  | | | | | | |
| ***Lois d’innovation abordées* (en CIT)** | ***A choisir parmi celle retenue dans le guide d’accompagnement*** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | ***…*** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | ***…*** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Support** | ***Système ou support utilisé*** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Maquettes numériques | | | | | | | Oui/Non | | Détail (entière, partielle, répertoire associé etc.) | | | | | | | | |
| Dossiers technico commerciaux | | | | | | | Oui/Non | | Détail (entier, partiel, répertoire associé etc.) | | | | | | | | |
| **Objectifs du programme** | En relation avec les objectifs assignés aux activités proposées dans le programme de SI ou de CIT | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **CI associables** | Définir les centres d’intérêts visés si existants | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Séquence de formation** | **Objectif :** | | | **Expliciter les objectifs de la séquence, qui seront déclinés ensuite à travers les activités ci-dessous** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Démarche associée** | | | Décrire les différentes démarches mise en œuvre pour aboutir à l’objectif de formation | | | | | | | | | | | | | | |
| **Séances et activités proposées**  *Une séquence peut comprendre une ou plusieurs activités dépendantes.* | **A1** : exemple - Découvrir les nouvelles fonctions d’un produit P | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Intention** : Identifier par comparaison de 3 générations du produit P, les évolutions de la fonction F. Formuler des hypothèses | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| On donne | | | | On demande | | | | | | | | | | | | | |
| * Les 3 dernières versions du produit étudié. * Le site du fabricant | | | | * Identifier les évolutions de fonction par comparaison des comportements de chacun des 3 modèles * Réaliser une carte heuristique pour communiquer et présenter ces évolutions | | | | | | | | | | | | | |
| **A2** : exemple - Evolution du produit P- Formaliser les contradictions | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Intention :** Formaliser les contradictions résolues par l’évolution du produit, identifier les principes d’innovation | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| On donne | | | | On demande | | | | | | | | | | | | | |
| * La dernière génération du produit P * Moyens d’investigation * Accès internet * Tablette numérique | | | | * Mettre en évidence par une démarche d’investigation la contradiction * Décrire et formaliser le principe d’innovation qui a permis de résoudre ce problème * Identifier les fonctions et les structures qui réalisent cette évolution. * Communiquer au groupe via une vidéo de la mise en évidence de la contradiction | | | | | | | | | | | | | |
| **A3** : exemple - engager une transposition du principe d’innovation sur un autre produit et mettre en évidence la lois d’évolution associée. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Intention** : Mettre en œuvre une démarche de créativité sur un autre produit, à partir du même principe d’innovation, selon la loi d’évolution sur l’intégralité d’un système. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| On donne | | | | | On demande | | | | | | | | | | | | |
| * Les éléments de communication des activités 1 et 2. * Les maquettes numériques des supports possibles | | | | | * De choisir un support capable d’évolution selon un besoin identifié, à définir en groupe de projet. * D’envisager à partir d’une des contradictions retenue, un ensemble d’hypothèses et de solutions possibles * A partir du choix d’une solution, de mettre en place une démarche de projet pour proposer un prototype de la fonction à faire évoluer. * Communiquer. | | | | | | | | | | | | |
| **Supports associés** | * Liste des supports expérimentaux attendus | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Développements associés** | * Liste des développements de simulations (réalité virtuelle, augmentée, mixte) et des supports attendus | | | | | | | | | | | | | | | | | |