

Aménagement d'un logement étudiant



mardi 2 mars 2021

BO ou Référentiel : BO n°31 du 30 juillet 2020

Thématique	Attendus de fin de cycle	N°	Compétences	Socle	Parcours
1 Design, innovation et créativité.	1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser des idées en intégrant une dimension design.	1.1.1	Identifier un besoin (biens matériels ou services) et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.	4	A
1 Design, innovation et créativité.	1.2 Réaliser, de manière collaborative, le prototype d'un objet communicant.	1.2.1	Réaliser, de manière collaborative, le prototype d'un objet pour valider une solution.	4	A
2 Les objets techniques, les services et les changements induits dans la société.	2.2 Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés.	2.2.2	Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.	2	A

Dom.	Items	Compétences travaillées
4	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
4	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
4	S'approprier un cahier des charges.	Concevoir, créer, réaliser
4	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.	Concevoir, créer, réaliser
2	Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.	S'approprier des outils et des méthodes
2	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.	Mobiliser des outils numériques

<b>PREREQUIS :</b>	• Utilisation de Sweet Home 3D
<b>DUREE :</b>	• 3 heures environ
<b>SUPPORTS :</b>	
<b>DOCUMENTS :</b>	• /
<b>AUDIO-VISUELS :</b>	• Vidéo - Les conteneurs du Havre • Vidéo - Le porte-conteneurs Jules Verne • Powerpoint - Le cahier des charges du projet
<b>AUTRES :</b>	• Sweet Home 3D
<b>BIBLIOGRAPHIE :</b>	• /
<b>LIENS :</b>	• /

Aménagement d'un logement étudiant



mardi 2 mars 2021

	Type	Intitulé / Description	Ilot/Ind/Classe	Comp.	Durée
Activités	<i>Présentation</i>	Présentation de la séance. Visualiser les vidéos relatives au container. Visualiser le cahier des charges.	Classe		15 mn
	<i>Mise en œuvre Informatique</i>	<b>1. Réaliser l'aménagement d'un container</b> Démarrer le logiciel SW3D, construire un container et l'aménager en respectant toutes les contraintes du cahier des charges.	Ilot	1.1.1 1.2.1 2.2.2	2 heures et 45 mn

## Comment aménager confortablement un container afin de le transformer en logement étudiant ?

### Aménagement d'un logement étudiant

#### Présentation de l'activité

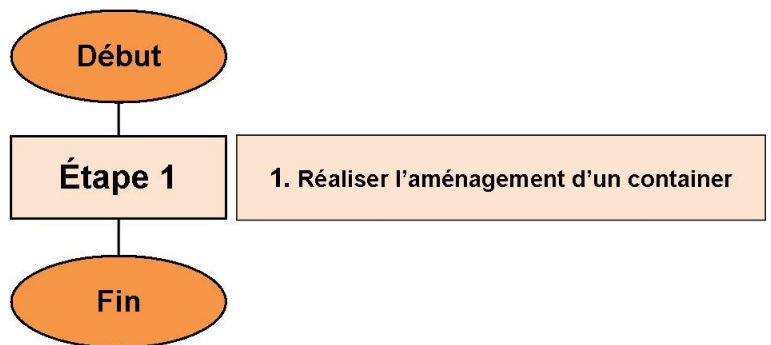
Les logements universitaires sont trop peu nombreux en France. Le parc public ne compte que 160.000 chambres pour 2,2 millions d'étudiants et il faudrait en construire plusieurs dizaines de milliers pour répondre à la demande.

Imaginé aux Pays-Bas et déjà répandu en Allemagne, en Australie et au Canada, le logement étudiant aménagé à partir d'un container de transport maritime pourrait être l'une des pistes face à cette crise.

A l'aide du logiciel **Sweet Home 3D**, vous allez devoir imaginer l'agencement d'un container en respectant les contraintes d'un Cahier des Charges.



#### Déroulement de l'activité



# 1. Réaliser l'aménagement d'un container

En possession du **Cahier des Charges** :

**1.1** Construire un container puis l'aménagement en habitation pour étudiant en respectant les contraintes imposées. Sauvegarder régulièrement votre travail et faire constater le résultat final au professeur dès que vous avez terminé.

**1.2** Créer une photo (clic droit dans la vue 3D) puis sauvegarder la dans votre dossier de travail.

**1.3** Importer la photo dans un document Word ou Libre office. Importer également la ou les photos de vos camarades de travail. Enregistrer le document et lancer une impression après avoir demandé l'autorisation au professeur.

**1.4** Coller l'aménagement du container dans votre cahier.