

EPI Ville romaine: Augusta Propitia

Objectif:

Choisir des bâtiments à modéliser en 3D et répartir le travail pour chaque membre du groupe.

Consigne 1:

Cocher les bâtiments que vous souhaitez réaliser et compléter le nom des membres du groupe.

Consigne 2:

Répartir les tâches dans l'équipe en cochant l'intersection entre l'élève et la tâche.

Je sais que j'ai terminé quand:

La répartition est validée par le professeur.

			Noms →
Choix	Niveau de difficulté	Bâtiment					
<input type="checkbox"/>	☞ ☞ ☞ ☞	Maison de maître	RdC				
			Etage				
			Toiture				
			Textures et autres				
<input type="checkbox"/>	☞ ☞ ☞ ☞	Immeuble	RdC				
			Etage				
			Etage 2 (si possible)				
			Toiture				
<input type="checkbox"/>	☞ ☞	Temple					
<input type="checkbox"/>	☞ ☞	Bâtiment administratif					
<input type="checkbox"/>	☞	Etalage de marchandises					
<input type="checkbox"/>	☞ ☞ ☞	Place du forum	Sol				
			RdC droit				
			RDC angle				
			Etage droit				
			Etage angle				
<input type="checkbox"/>	☞	Fontaine					
<input type="checkbox"/>	☞	Passage piéton					
<input type="checkbox"/>	☞	Rue principale	Droite				
			Carrefour				
<input type="checkbox"/>	☞	Rue secondaire	Droite				
			Carrefour				
<input type="checkbox"/>	☞	Latrines					
<input type="checkbox"/>		Autre					
<input type="checkbox"/>		Autre					

Coups de pouce



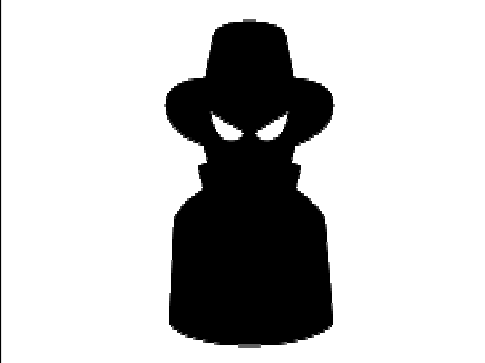
En cas de problèmes particuliers, le groupe peut utiliser les bonus spéciaux ci-dessous.

Les bonus non utilisés rapportent 0,5 points par cases.

Les problèmes de logiciel, ressources ou les explications de consignes ne sont pas concernés par ces bonus.

Attention:

L'usage du bonus ESPION doit être validé par le professeur avant son utilisation

Bonus SAUVETAGE	Bonus P'TIT COUP DE MAIN	Bonus ESPION
		
Correction par le professeur d'un objet tordu.	Déblocage et aide en cas de petit problème	Autorisation d'aller voir le travail d'un autre groupe
Bonus SAUVETAGE utilisés <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Bonus PCM utilisés <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Bonus PCM utilisés <input type="checkbox"/>

Compétences validées pendant la réalisation:

- Participer à l'organisation et au déroulement de projets.
- Réaliser, de manière collaborative, tout ou partie d'un objet pour valider une solution.
- Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets
- Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte.

Conseils

- 1) Réaliser des croquis rapides avec les principales mesures de l'objets
- 2) Si l'objet est divisé en plusieurs parties, vérifier régulièrement que les mesures des différentes parties correspondent.
- 3) Sélectionner l'objet ou les parties d'objets et créer un composant avec un nom adapté: Si le composant est copié/collé, la modification d'un composant change tous les composants.
- 4) Pensez à sauvegarder régulièrement le travail.
- 5) Pour revenir en arrière en cas d'erreur: Ctrl + Z

Ressources

Plusieurs ressources sont disponibles:

- Vidéos pour utiliser un plan dans sketchup
- Eléments de base mesurables
- Internet
-

Il est préférable de chercher des textures, images, à la maison car le temps de classe est limité.