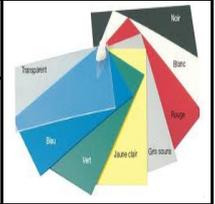
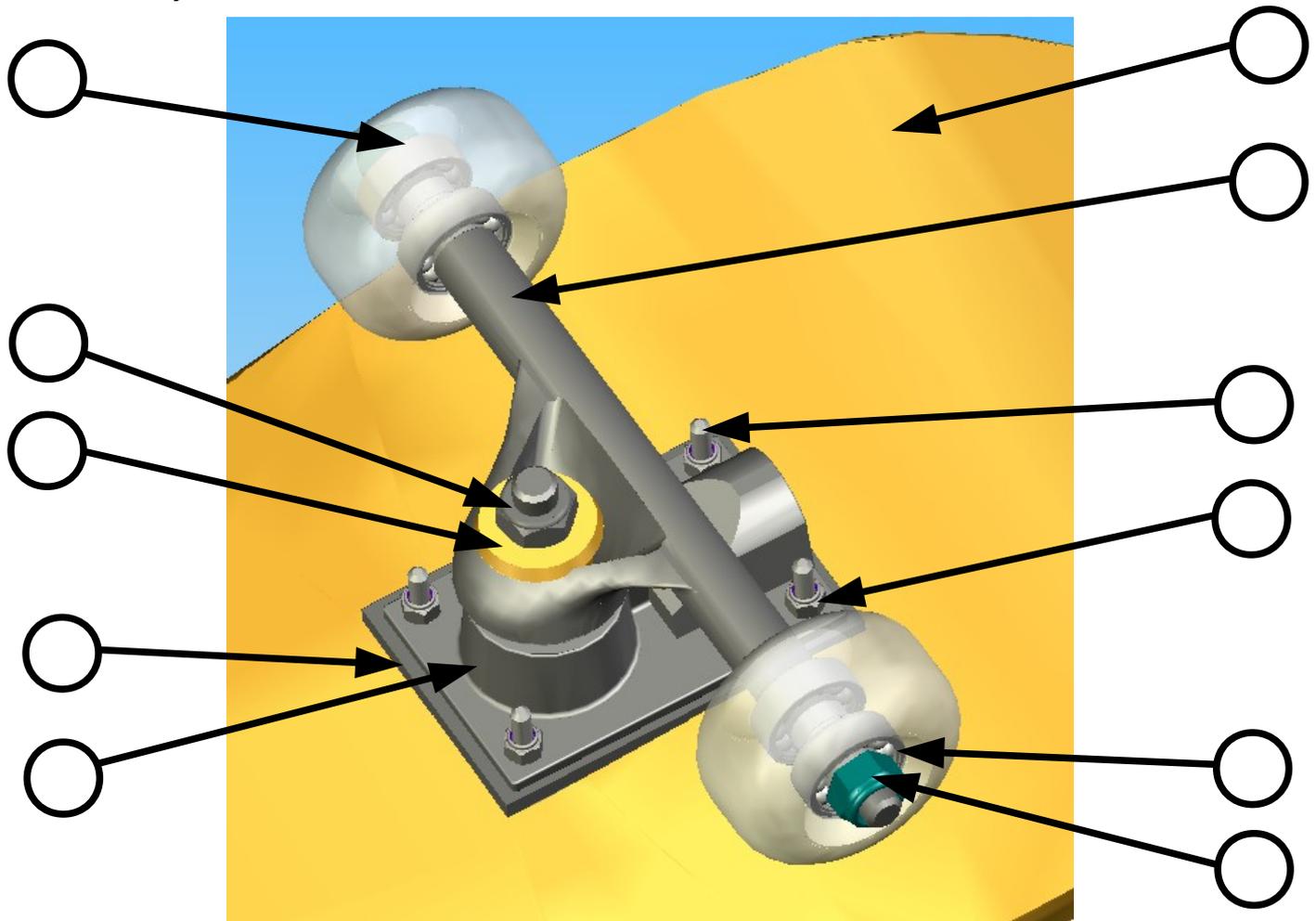


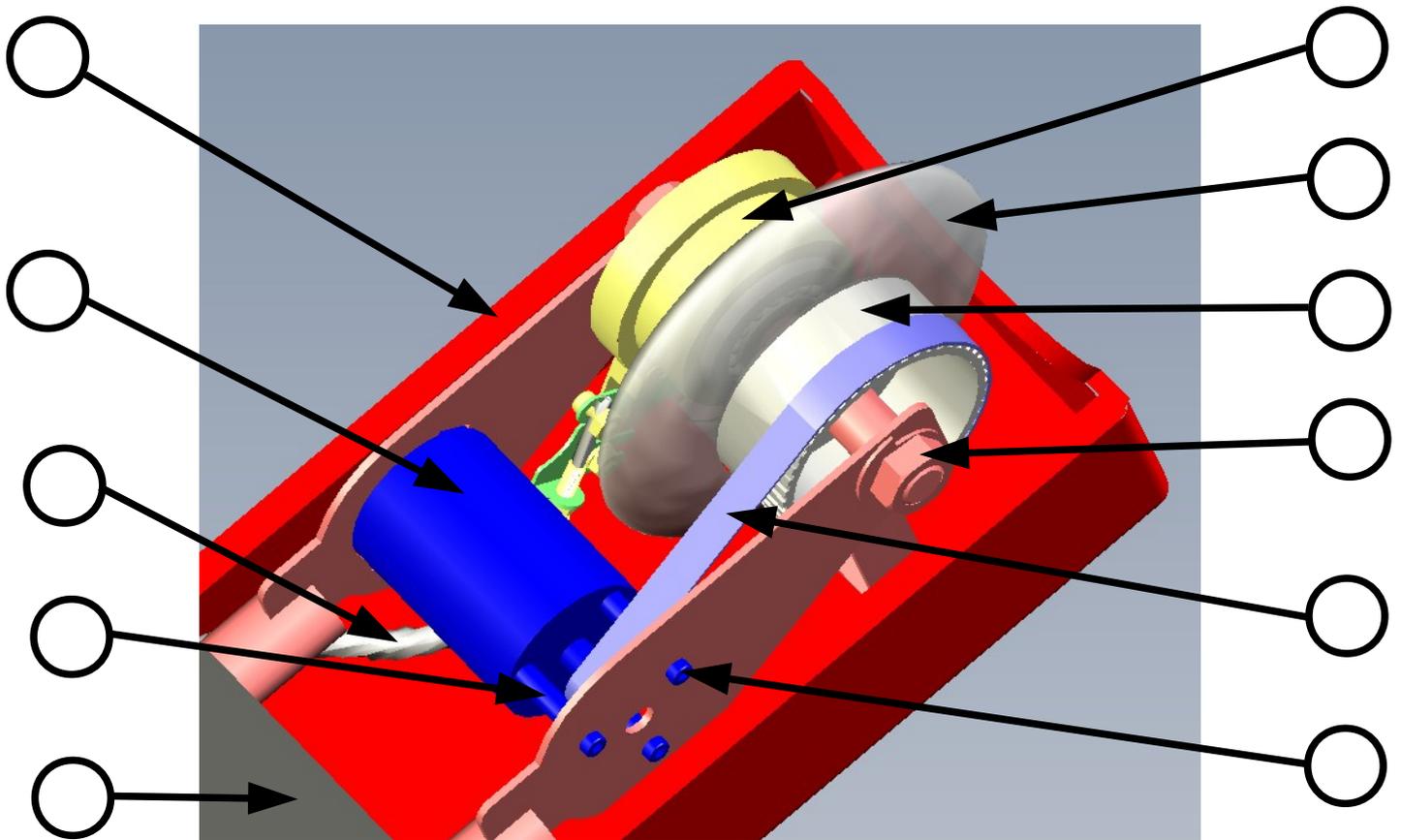
	<p>De quoi est constitué un objet technique ?</p>	
<p>Etude des éléments de la trottinette et du skate board</p>		
<p><u>Connaissances :</u></p> <p>Principe général de fonctionnement Consultations de documents numériques</p>	<p><u>Capacités :</u></p> <p>1.8 – Identifier les principaux éléments qui constituent l'objet technique 5.6 – Ouvrir et consulter des documents existants, extraire les informations utiles</p>	
<p><u>Socle commun :</u></p> <p>Compétence 3 Compétence 4</p>	<p>3.1.1 – Rechercher, extraire et organiser l'information utile 4.1.1 – Je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification 4.1.2 – Je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail 4.3.6 – Je sais utiliser un outil de simulation en étant conscient de ses limites</p>	

A l'aide de la nomenclature ci-dessous et du fichier « PlancheRoulettes.exe » permettant de visualiser l'objet en 3D sur l'ordinateur, retrouve les différents éléments du skateboard.



Repère	Désignation	Repère	Désignation
A	Axe	G	Rondelle cloche
B	Planche	H	Ecrou 9mm
C	Ecrou 8mm	I	Roue
D	Roulement	J	Support
E	Vis M5	K	Plaque caoutchouc
F	Ecrou 5mm		

A l'aide de la nomenclature ci-dessous et du fichier « Trotinette électrique.easm » permettant de visualiser l'objet en 3D sur l'ordinateur, retrouve les différents éléments de la trottinette électrique.



Repère	Désignation
A	Roue arrière
B	Engrenage de la roue arrière
C	Plaque de frein de la roue arrière
D	Moteur
E	Courroie
F	Vis moteur
G	Entretoise moteur
H	Gaîne câble de frein
I	Ecrou roue arrière
J	Coque de protection
K	Coque de protection de la batterie