



ACTIVITE D'EXPLORATION : La propriété intellectuelle

Niveau de formation

SECONDE GENERALE ET TECHNOLOGIQUE

Création et innovation technologiques

Référence au programme (B.O. spécial n° 4 du 29 avril 2010)

Acquérir les bases d'une culture de l'innovation technologique

- Sélectionner des références et des ressources documentaires spécifiques,
- S'initier au vocabulaire de l'innovation et de la créativité,
- Identifier les principes qui régissent la propriété intellectuelle, la normalisation et l'intelligence économique.

Thématique

- L'énergie : les énergies renouvelables

Notions abordées

- Marché, compétitivité, besoin, fonction, coût et valeur.
- Analyse de la valeur d'un produit, brevets et normes.

Durée de l'activité

- 2 heures

Environnement matériel et logiciel

- Le générateur ILAND
- L'EMP (Environnement Multimédia Pédagogique) ;
- Un ordinateur connecté à internet

Intentions pédagogiques

En utilisant les différentes ressources (vidéos, photographies, images de synthèse en perspective,...) accessibles dans l'EMP (Environnement Multimédia Pédagogique), l'élève va pouvoir replacer le système étudié dans son contexte d'utilisation.

Après une analyse de l'organisation globale du système, l'élève va focaliser sur le panneau solaire afin de mettre en évidence ses caractéristiques novatrices et son procédé de fabrication.

A travers l'analyse du brevet déposé par la société Flexcell, l'élève découvrira les moyens mis en œuvre pour préserver son exclusivité.

Enfin, une synthèse reprendra les éléments essentiels composant la propriété intellectuelle.