



NOM: \_\_\_\_\_ DATE: \_\_\_\_\_ CLASSE: \_\_\_\_\_

# Biologiser la problématique

## Notes d'élèves Exemples de réponses

### Instructions

Après avoir vu la présentation « Biologiser la problématique », utilisez les questions suivantes pour organiser et résumer votre apprentissage. Quand c'est possible, enregistrez les définitions et explications selon vos propres mots.

1. Quelle étape du processus de biomimétisme, permet de commencer à regarder la nature pour des idées de design ?

L'étape où nous traduisons les problématiques (challenge) en termes biologiques. Cette étape est parfois appelée « biologiser » la problématique.

2. Définir « fonction ».

Une fonction est l'objectif ou le résultat de quelque chose. Elle est généralement exprimée par un verbe.

3. Définir « stratégie ».

Les stratégies sont les fonctionnalités d'un organisme ou d'un design qui accompli une fonction, incluant ses caractéristiques, ses mécanismes, ou ses processus.



NOM: \_\_\_\_\_ DATE: \_\_\_\_\_ CLASSE: \_\_\_\_\_

### Biologiser la Problématique Notes d'élèves, suite

4. Pourquoi les fonctions et les stratégies sont-elles importantes en biomimétisme ??

Le design humain et les organismes dans la nature utilisent tous les deux des stratégies pour accomplir des fonctions, donc fonction et stratégie sont un lien entre nature (biologie) et design.

---

---

5. Définir « contexte ».

Le contexte décrit les conditions dans lesquelles une stratégie doit fonctionner.

---

---

---

6. 6. Expliquer pourquoi il est important de considérer le contexte lorsqu'on s'intéresse aux stratégies.

Il y a de nombreuses façons d'accomplir une fonction. Les stratégies varient selon le contexte ou les conditions pendant lesquelles elles sont utilisées.

---

---

---

---

---

---