

3RAP_2 Cycle 4 Seq : 23 Activité : 2	<h2>Simuler et Programmer un éclairage d'abribus</h2>		
Compétences	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps	
CT 3.1 ► Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas... CT 2.5 ► Imaginer des solutions en réponse au besoin			
	<h3>LE PROBLEME</h3>		
	<h3 style="text-align: center;">SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propose une solution de fonctionnement SIMPLE de l'abribus sous forme d'organigramme</li> <li>- Simule celui-ci à l'aide du logiciel Scratch</li> <li>- Indique les informations transmises par le capteur et reçues par l'actionneur</li> <li>- Améliore le système en essayant d'économiser de l'énergie.</li> </ul>		
	<h3 style="text-align: center;">CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Travailler en binôme ou seul</li> <li>• Les documents ressources dans le serveur de cours</li> <li>• Le matériel fourni par le professeur</li> </ul>		
	<h3 style="text-align: center;">J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI...</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>- J'ai proposé un algorithme qui est bien présenté et qui répond au problème</li> <li>- Ma simulation sur scratch permet de passer du jour à la nuit, présente le capteur et l'actionneur, indique les informations transmises et reçues.</li> </ul>		

### Mes notes :