






3RAP_3 Cycle 4 Seq : 23 Activité : 3		Simuler et Programmer un éclairage d'abribus			
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages			<input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <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				
		LE PROBLEME			
		Comment programmer la maquette du système ?			
		SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE			
		<ul style="list-style-type: none">- À partir du programme « mblock », apporte les modifications nécessaires pour programmer la maquette.- Transfère le programme dans l'automate et teste le fonctionnement.			
		CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL			
		<ul style="list-style-type: none">• Travailler en binôme ou seul• Les documents ressources dans le serveur de cours• Le matériel fourni par le professeur			
		J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI...			
		<ul style="list-style-type: none">- J'ai pu valider le fonctionnement souhaité sur la maquette de l'abribus			

Mes notes :