

3RAP_3 Cycle 4 Seq : 23 Activité : 3	<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> <p>Comment programmer la maquette du système ?</p>		
	<h3>SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE</h3> <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. 		
	<h3>CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL</h3> <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 		
	<h3>J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI...</h3> <ul style="list-style-type: none"> - J'ai pu valider le fonctionnement souhaité sur la maquette de l'abribus 		

Mes notes :