

Simulation d'un système technique programmable

Production finale attendue : réaliser une animation en utilisant le langage Scratch modélisant le fonctionnement d'un système automatisé répondant à l'un des problèmes proposés.

Déroulement de l'activité.

1) Formation des groupes

- 3 élèves par groupe
- une chemise à compléter (Nom, Prénom, classe...) regroupant les différents documents

2) Documents à lire avant de commencer l'activité (individuel)

- le vocabulaire à maîtriser [lexique](#)
- le fonctionnement d'un système automatisé [schéma](#)
- choisir le problème à résoudre [liste](#)

3) Des idées pour votre projet d'animation, Conception d'un projet

- imaginer votre projet personnel (individuel) [maquette personnelle](#)
- mise en commun, le groupe doit faire un choix (collectif)
- élaborer un projet pour le groupe (collectif) [maquette finale](#)

4) Réalisation

- poser les problèmes à résoudre [trame](#)
 - prévoir les trajectoires des lutins [grille scratch](#)
 - gérer les événements sous forme d'[organigramme](#)
- écriture du programme
- finalisation du programme : exécution, tests et corrections

5) Réalisation d'un générique

en vue de réaliser une exportation vidéo de votre travail, il s'agit de créer un générique au début de l'exécution de votre programme

- titre principal
- réalisé par Prénom et classe
- date
- attribué des droits (copyright, creative commons)
 1. [descriptif](#) du droit d'auteur et du copyright
 2. les [licences creative commons](#)
 3. [vidéo de présentation](#) des licences creative commons

6) Communication

- exporter votre travail sous forme de vidéo

Sur le dossier/chemise, chaque élève décrit la tâche qu'il a accomplie pendant la séance