

Simulation et prototypage d'un éclairage de jardin.

| Nom & Prénom : | Classe : | | | |
|--|----------|-------|------|--|
| Critères Étape conception (activité individuelle) | Barème | Elève | Prof | Compétence |
| J'ai complété le dossier Conception (4 pages + grille trajectoire) | 5px4 | | | exprimer sa pensée, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant |
| Bilan : conception | | | | . /20 |
| Critères Étape simulation sur Scratch (activité individuelle) | Barème | Elève | Prof | Compétence |
| J'ai inséré mon Nom & Prénom sur les deux arrières-plans | | | | décrire le comportement d'un objet |
| Programmation du lutin Astre, costumes soleil et lune | 6 | | | |
| Programmation des lutins « éclairage » | 4 | | | |
| Programmation du lutin volet | 6 | | | |
| la durée totale de l'animation est inférieure à 60 secondes | 4 | | | simuler numériquement le comportement d'un objet |
| Bilan : programmation | | | | . /20 |

| Binôme, Nom & Prénom : | | | | |
|--|--------|-------|------|---|
| Critères Étape prototypage (activité en binôme) | Barème | Elève | Prof | Compétence |
| Prise en main de la carte Arduino : montage DEL clignotante | 2 | | | respecter une procédure, un protocole |
| Repérer les liaisons sur le schéma électrique | 5 | | | réaliser le prototype d'un objet pou valider une solution |
| Prototypage : réalisation du montage éclairage de jardin | 7 | | | |
| Prototypage : programmation avec mBlock de l'éclairage de jardin | 6 | | | piloter un système |
| Bilan : prototypage | | | | . /20 |

| Critères Investissement en classe | |
|-----------------------------------|--|
| Autonomie | |
| Avoir ses documents | |
| Comportement | |
| Classeur rangé | |