

4Proj_21 Cycle 4 Seq : 21 Activité : 1	<b>Simuler et Programmer un éclairage d'abribus</b> <b>Apprendre à créer un organigramme</b>	
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		
	<b>LE PROBLEME</b> Comment créer un organigramme ?	
	<b>SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE</b> - Propose une solution aux problèmes sous la forme d'organigramme <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lire le document ressource sur les organigrammes/algorigrammes</li> <li>• Ouvrir la fiche Exo-logique niv1 (dans la partie « fiche élève) et suivre le travail demandé.</li> </ul>	
	<b>CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Travailler en binôme ou seul</li> <li>• Les documents ressources dans le serveur de cours</li> </ul>	
	<b>J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI...</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• J'ai respecté les règles de dessin d'un organigramme</li> <li>• Mon organigramme répond au problème donné</li> </ul>	

**Mes notes :**