



Séquence n°1 de TROISIÈME /Programmer une maquette



- | | |
|---|--------------------------|
| 0 | - Aucune sélection |
| 1 | - Maîtrise insuffisante |
| 2 | - Maîtrise fragile |
| 3 | - Maîtrise satisfaisante |
| 4 | - Très bonne maîtrise |

CT1.1 -Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.

CT2.6 -Réaliser, de manière collaborative, un prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.

CT5.1 -Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.

Compétences transversales :

- Avoir une attitude correcte en classe, s'investir dans son travail avec rigueur et sérieux.
- Soigner son travail et respecter les consignes.