

Technologie Collège	<p>Thème : Informatique et Programmation (IP), les o.t et les changements induits dans la société, la modélisation et la simulation des objets et les systèmes techniques.</p> <p>SEQ : « Algorithmes et programmation d'objets connectés »</p>	<p>Partie</p> <p>Activité</p>
	<p>Domaine 1 : « Pratiquer des langages pour penser et communiquer » et Domaine 2/3/4.</p> <p>Compétences utiles pour résoudre cette problématique</p> <p>► CT 4.1 Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets</p> <p>CT 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.</p> <p>CS 1.6 Analyser le ft et la structure d'un objet, Identifier les flux d'énergie et d'information.</p> <p>CT 3.2 Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.</p> <p>CT 3.3 Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques des solutions technique</p>	<p>Académie : Toulouse</p>
<p>NOM :Prénom : Classe : ...° Groupe :Ilot :</p>		

Technologie Collège	<p>Thème : Informatique et Programmation (IP), les o.t et les changements induits dans la société, la modélisation et la simulation des objets et les systèmes techniques.</p> <p>SEQ : « Algorithmes et programmation d'objets connectés »</p>	<p>Partie</p> <p>Activité</p>
	<p>Domaine 1 : « Pratiquer des langages pour penser et communiquer » et Domaine 2/3/4.</p> <p>Compétences utiles pour résoudre cette problématique</p> <p>► CT 4.1 Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets</p> <p>CT 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.</p> <p>CS 1.6 Analyser le ft et la structure d'un objet, Identifier les flux d'énergie et d'information.</p> <p>CT 3.2 Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.</p> <p>CT 3.3 Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques des solutions technique</p>	<p>Académie : Toulouse</p>
<p>NOM :Prénom : Classe : ...° Groupe :Ilot :</p>		

Technologie Collège	<p>Thème : Informatique et Programmation (IP), les o.t et les changements induits dans la société, la modélisation et la simulation des objets et les systèmes techniques.</p> <p>SEQ : « Algorithmes et programmation d'objets connectés »</p>	<p>Partie</p> <p>Activité</p>
	<p>Domaine 1 : « Pratiquer des langages pour penser et communiquer » et Domaine 2/3/4.</p> <p>Compétences utiles pour résoudre cette problématique</p> <p>► CT 4.1 Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets</p> <p>CT 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.</p> <p>CS 1.6 Analyser le ft et la structure d'un objet, Identifier les flux d'énergie et d'information.</p> <p>CT 3.2 Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.</p> <p>CT 3.3 Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques des solutions technique</p>	<p>Académie : Toulouse</p>
<p>NOM :Prénom : Classe : ...° Groupe :Ilot :</p>		