Nom Prénom :……………………………………………………………………………..Classe :…………………………….Date :…………………………

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 4ème  Activité | **TECHNOLOGIE** |  |
| **Partie informatique (Application)** |

|  |
| --- |
| **Capacités** -Réaliser une ou plusieurs solutions proposées  -Concevoir le processus de réalisation  -Valider une solution technique proposée |

**Carnet de bord « Equipe »**

-PC1 :…………………………………………………….

-Matériel :…………………………………………….

-Coordonateur :……………………………………

-PC2 :…………………………………………………….

**Ressources et Matériels**

-Ressources HARP

-Site APP INVENTOR

**1. Situation problème**

Le pilotage de la lampe se fera grâce à une application qui sera installée sur un Smartphone.

Mais Comment réaliser l’application ?

De quoi sera-elle composée ?

**Plan de Recherches :**

Nous allons réaliser une application qui nous permettra d’allumer et d’éteindre une LED.

Etapes à suivre :

1-Se connecter au site App Inventor (Adresse Gmail)

2-Créer les boutons du programme

3-Programmer les boutons

4-Télécharger l’application sur le Smartphone

**Page 1/1**

|  |  |
| --- | --- |
| 2 : BIEN/ 1 : MOY / 0 : INS | NOTE |
| Recherche, extraire, organiser l’information |  |
| Raisonner argumenter, démarche technologique |  |
| Présenter la démarche, les résultats obtenus |  |
| Utiliser le matériel informatique et le stockage |  |
| Travail collaboratif et respect des règles |  |

**Autoévaluation du Socle Commun**

**3. Compte rendu Numérique**

Compte rendu numérique enregistré sous :

C:\Program Files (x86)\Microsoft Office\MEDIA\CAGCAT10\j0205582.wmfRéseau collège : Echange/Techno/4eme

/4.../Groupe…/………………..ODP

**Mots clés –Sitographie**

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**Ressources et Matériels utilisés**

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**2. Recherche-Expérimentation**