Nom Prénom :.		Da	ate :
4 ^{ème} Activité	TECHNOLOGIE Partie informatique (Application)		académie Grenoble
Activite			
<u>Capacités</u>	-Réaliser une ou plusieurs solution -Concevoir le processus de réalisat -Valider une solution technique pro	ion	
Carnet de bor	d « Equipe »	Ressources et Matériels	
-PC1 :		-Ressources HARP	
-Matériel :		-Site APP INVENTOR	
-Coordonateu	r :		
-PC2 :			
	iser une application qui nous permettra	d'allumer et d'éteindre une LED.	
Etapes à	suivre : 1-Se connecter au site App Inventor (Ad	resse Gmail)	
	2-Créer les boutons du programme	resse diffaily	
	3-Programmer les boutons		
4	4-Télécharger l'application sur le Smartp	phone	
2. Recherche-	<u>Expérimentation</u>		
Ressources et l	Matériels utilisés	Mots clés –Sitographie	
3. Compte rer	ndu Numérique	Autoévaluation du Socle Commu	<u> </u>
		2:BIEN/ 1:MOY / 0:INS	NOTE

	Réseau collèg	<u>ge</u> : Echange/Tecl	hno/4eme
/4 /G	roune /	ODP	

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	