

3 <sup>ème</sup> Activité	TECHNOLOGIE	académie Grenoble
	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 barrière automatique se fera grâce à une application qui sera installée sur un Smartphone.

Mais → **Comment réaliser l'application ?**  
 → **De quoi sera-t-elle composée ?**

**Plan de Recherches :**

Nous allons réaliser une application qui nous permettra d'allumer et d'éteindre une LED, le principe de réalisation sera le même que celui pour le pilotage de la barrière.

Etapes à suivre :

- 1-Se connecter au site App Inventor (Adresse Gmail)
- 2-Création des boutons du programme
- 3-Programmer les boutons
- 4-Télécharger l'application sur le Smartphone

**2. Recherche-Expérimentation****Ressources et Matériels utilisés**

- .....
- .....
- .....

**Mots clés –Sitographie**

- .....
- .....
- .....

**3. Compte rendu Numérique**

Compte rendu numérique enregistré sous :



Réseau collège : Echange/Techno/3eme  
 /3.../Groupe.../Chaîne fonctionnelle.ODP

**Autoévaluation du Socle Commun**

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	