

3 ^{ème} 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-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	