

# PROGRAMMATION SMARTPHONE

Atelier itinérant



## ● OBJECTIFS

Découvrir les différents éléments d'un smartphone (composants, capteurs...) et les possibilités de la programmation d'un smartphone.

## ● PRÉSENTATION



Niveau : collège - seconde



Durée : 90 minutes



Lieu : salle de l'établissement

## → Déroulement :

- Introduction : Présentation des composants et des fonctionnalités d'un smartphone via une modélisation 3D.
  - Les élèves répartis en trinômes, corrigent les erreurs d'une application défectueuse afin de s'initier à App Inventor (MIT), puis agrémentent cette application avec de nouvelles fonctionnalités.
  - Conclusion + notions et chiffres clés du smartphone (ondes, usages, énergie, matériaux, objets connectés...)
- Expérience de la programmation recommandée.*



Matériel : ordinateurs, tablettes, notice technique



Lien vers les programmes scolaires

6<sup>ème</sup>

- sciences et technologie
- socle commun de connaissances de compétences et de culture : 1, 2 et 4

5, 4, 3<sup>ème</sup>

- technologie, mathématiques
- socle commun de connaissances de compétences et de culture : 1, 2 et 4

Seconde

- mathématiques, Sciences numériques et technologie (2<sup>nde</sup>)
- bac pro : Systèmes électroniques numériques



à la découverte d'un monde connecté



Parc du Radôme - Pleumeur-Bodou