

# PROGRAMMATION SMARTPHONE

Atelier



## 🔧 OBJECTIFS

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

## 🔧 PRÉSENTATION



Niveau : collège - seconde



Durée : 90 minutes



Lieu : atelier

## 🔗 Déroulement :

- Introduction : Présentation des composants et des fonctionnalités d'un smartphone via une modélisation 3D.
- Programmation : correction des erreurs et amélioration de l'application App Inventor (MIT) par les élèves.
- Conclusion sur les chiffres clés du smartphone (usages, économie, matériaux...) *Expérience de la programmation recommandée.*



Matériel : ordinateurs, tablettes.



[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