|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séquence S23-2***Comment le contexte historique et géographique influe-t-il sur la conception ?* | **SYNTHESE** | Cycle 4**3ème** |
| **Identifier l'évolution des objets** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences développées en activités** | **Connaissances associées** |
| **CT 7.2** | Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques. |  |

**Situation problème : Quels composants électroniques ont**

**permis une évolution notable des téléphones portables ?**

**1. Discussion avec la classe pour clarifier le problème.**

**2. Résolution du problème (par groupe de deux ou trois élèves).**

●Vidéo n°1 manette de jeu.

A. Quel composant permet de jouer en mettant en mouvement la manette ?

B. Ce composant est-il présent dans les smartphones ? A quoi sert-il dans ce cas?

**3. Réalisation d’une application simple .**

● Utilisez le document « Balle smartphone» pour terminer de programmer l’application simple permettant d’utiliser le capteur d’orientation (en fait l’accéléromètre en partie) d’un smartphone.

● Voir correction (Balle\_xy.aia).