

 <b>ACADÉMIE D'AMIENS</b> Liberté Égalité Fraternité	<h1>Fiche de séance pour le cycle : 4</h1>	Niveau : <input type="checkbox"/> 6 <sup>ème</sup> <input type="checkbox"/> 5 <sup>ème</sup> <input type="checkbox"/> 4 <sup>ème</sup> <input checked="" type="checkbox"/> 3 <sup>ème</sup>
Séquence n° : 2	Séance n° 2	

Problématique séance : Comment une application peut-elle aider à reconnaître les fruits de saison ?

**Situation problème** (précise) : Lucas vient d'avoir une bonne idée. Et si on utilisait une application mobile capable d'aider à choisir les fruits de saison ! Malheureusement, en cherchant, il s'aperçoit qu'il n'en existe pas encore. Il a alors une deuxième idée : et si on créait cette application !

**Pré-requis** (évaluation diagnostique ?) :

Compétences travaillées	IP.2.3 -Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs
Compétences disciplinaires associées	Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.
Connaissances associées	Notions d'algorithme et de programme ; Déclenchement d'une action par un événement ; Notion de variable informatique.

Démarche pédagogique : ☒ Démarche d'investigation    ☐ Démarche de résolution de problème  
☐ Démarche de projet

Modalité de fonctionnement : ☒ Version papier    ☐ Version Tactiléo    ☐ Version Moodle

Déroulement de la séance :

	Temps
Introduction (mise en situation)	10 min
Création de l'application à partir d'un tutoriel.	30 min
Amélioration de l'application à partir de recherches Internet.	25 min
Test de l'application, innovation et créativité.	15 min
Synthèse	10 min

	Séance 1
Situation problème	Comment une application peut-elle aider à reconnaître les fruits de saison ?
Description de l'activité	Les élèves vont créer et modifier une application sur logiciel <i>App Inventor</i> .
Ressources et matériel	Ordinateur, Internet, Smartphone ou tablette
Différenciation	Possibilité de donner une partie du programme.
Synthèse	Pour reconnaître les fruits de saison, on peut trouver une solution innovante à l'aide de l'intelligence artificielle. La création d'une application demande des connaissances en programmation mais aussi des notions en design.
Évaluation	Évaluation à la fin de la séquence.