

Quelles sont les contraintes à respecter pour créer l'application Animal sounds for kids permettant à un jeune enfant l'apprentissage des cris d'animaux?

3

Appropriation du cahier des charges

**Animal sounds for kids
Cahier des Charges**



samedi 6 mars 2021

BO ou Référentiel : BO n°31 du 30 juillet 2020

Thématique	Attendus de fin de cycle	N°	Compétences	Socle	Parcours
1 Design, innovation et créativité.	1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser des idées en intégrant une dimension design.	1.1.1	Identifier un besoin (biens matériels ou services) et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.	4	M
3 La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques.	3.1 Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet.	3.1.5	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, le fonctionnement, la structure et le comportement des objets.	1	M

Dom.	Items	Compétences travaillées
4	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
4	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
4	S'approprier un cahier des charges.	Concevoir, créer, réaliser
1	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.	Pratiquer des langages

PREREQUIS : • Les outils de description, le Cahier des Charges

DUREE : • 30 minutes (Devoir Maison) + 30 minutes (Synthèse)

SUPPORTS :

DOCUMENTS : • Capsules vidéos pédagogiques - Liens Youtube

AUDIO-VISUELS : • Diaporama de synthèse

AUTRES : • /

BIBLIOGRAPHIE : • /

LIENS : • Ressources en ligne

Type	Intitulé / Description	Ilot/Ind/Classe	Comp.	Durée
Activités	1. Découverte du projet En possession de capsules vidéos et du Cahier des Charges de l'application à réaliser, les élèves découvrent le contenu du projet.	Pédagogie inversée Individuelle	1.1.1 3.1.5	10 mn
	2. Questionnaire Les élèves analysent le CdC et complètent un questionnaire sur le besoin, les fonctions et les contraintes à respecter.	Pédagogie inversée Individuelle	1.1.1 3.1.5	20 mn

Quelles sont les contraintes à respecter pour créer l'application *Animal sounds for kids* permettant à un jeune enfant l'apprentissage des cris d'animaux?

Animal sounds for kids Cahier des Charges

Présentation de l'activité

Un jeune enfant prend peu à peu conscience du monde qui l'entoure, sa vision se précise, son ouïe s'affine, ses papilles et son odorat se développent. Toutes ces compétences s'acquièrent naturellement et sans apprentissage particulier de la part de l'adulte.

Pour favoriser cet éveil, les fabricants et éditeurs de jouets créent des jeux éducatifs où sons et images sont mêlés.

Par exemple, l'éditeur **CHICCO** commercialise le jouet **Ma ferme éducative**, Un jeu parlant pour apprendre aux enfants, entre autres, à associer cris et animaux.

Le développement commercial croissant des tablettes et Smartphones amène ces éditeurs de jeux à repenser leur stratégie commerciale en imaginant des produits aux fonction d'éveil similaires sur ce type d'appareils.

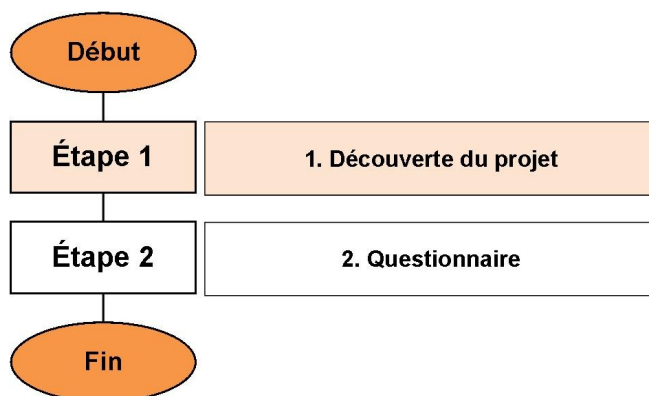
Une **application** destinée aux jeunes enfants et permettant à chaque appui sur l'image d'un jeune animal, de provoquer le cri correspondant à l'âge adulte, pourrait favoriser l'éveil des tout-petits

L'activité proposée consiste à découvrir le **Cahier des Charges** de cette application.



Déroulement de l'activité

L'activité comporte plusieurs étapes à réaliser dans l'ordre chronologique.



1. Découverte du projet

1.1 Lire les différentes vidéos proposées (Attention, du son est nécessaire)

2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- **Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ?** :
- **A qui rend il service ?** :
- **Sur quoi agit-il ?** :
- **Dans quel but ?** :

2.2. Donner le nombre d'écrans que cette application doit comporter :

-

2.3. Donner le nombre minimal d'images d'animaux que doit comporter cette application :

-

2.4. Pourquoi dit-on que les images sont « dynamiques » ?

-

2.5. Donner la durée maximale des sons émis.

-

2.6. Citer le critère et le niveau de la fonction **FC4** ayant une classe de flexibilité **F2**

-

2.7. Pourquoi la classe de flexibilité est-elle plus élevée pour ce critère ?

-

Animal sounds for kids - Découverte du Cahier des Charges

Cette activité doit vous permettre de découvrir le projet **Animal sounds for kids** en totale autonomie. Elle comporte deux étapes à réaliser dans l'ordre.

Pour vous aider à répondre aux questions posées, vous devez suivre ce lien :

http://sti2d.net/site/travail/college/troisieme/android/ci1_android_animal_sounds_for_kids_cahier_des_charges/index.html

(les ressources sont également disponibles sur l'E.N.T, via la rubrique **Cahier de textes** ou via le menu **Espace pédagogique - Technologie - Classe de troisième**)



2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- **Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ?** :
- **A qui rend il service ?** :
- **Sur quoi agit-il ?** :
- **Dans quel but ?** :

2.2. Donner le nombre d'écrans que cette application doit comporter :

-

2.3. Donner le nombre minimal d'images d'animaux que doit comporter cette application :

-

2.4. Pourquoi dit-on que les images sont « dynamiques » ?

-

2.5. Donner la durée maximale des sons émis.

-

2.6. Citer le critère et le niveau de la fonction **FC4** ayant une classe de flexibilité **F2**

-

2.7. Pourquoi la classe de flexibilité est-elle plus élevée pour ce critère ?

-