

Classe : Date : / /

Objectif : Créer un jeu ou objet interactif qui encode des informations

Matériel : Carton, papier, attaches parisiennes, ficelle, peinture

Classe, **date** :

Objectifs pédagogiques : Introduire l'interactivité dans la lecture de données

Concevoir un objet manipulable et informatif
Compétences visées : Conception, ergonomie, créativité

Durée estimée : 2

Découpage :

Points de vigilance :

Évaluation des élèves : Fonctionnalité, lisibilité, originalité

Évaluation du cours :

.....

.....

.....

.....