

Séquence TEC5 : Comment a-t-on amélioré les performances des jeux vidéo ?

S3 : Comment ont évolué les consoles de jeux vidéo ?

Ressources : *R3a_Evolution des consoles de jeux*
R3b_Dix conseils pour rester net sur le Web

Étude des composants d'une console de jeu

D'après les documents 1 et 2 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* », **nommez les périphériques internes et externes** à la console présentée.

périphériques internes	périphériques externes

Dans les documents 2 et 3 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* », **relevez les composants permettent de connecter la console à un réseau informatique.**

Console Odyssey	
Console Dreamcast	
Console PS4	

Présentation du progrès des consoles

A l'aide des documents 1, 2 et 3 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* », **complétez les schémas de présentation des blocs fonctionnels** des consoles Odyssey et Dreamcast.

Console Odyssey (1972)	Console Dreamcast (1998)	réponses
		<p><i>Console Odyssey</i></p> <p>1 <input type="text"/></p> <p>2 <input type="text"/></p> <p><i>Console Dreamcast</i></p> <p>3 <input type="text"/></p> <p>4 <input type="text"/></p> <p>5 <input type="text"/></p> <p>6 <input type="text"/></p> <p>7 <input type="text"/></p> <p>8 <input type="text"/></p> <p>9 <input type="text"/></p>

Design, Innovation et Créativité	Objets Techniques, Services et Changements Induits dans la Société	Modélisation et Simulation des Objets et Systèmes Techniques	Informatique et Programmation
----------------------------------	--	--	-------------------------------

A partir des 3 schémas de présentation des blocs fonctionnels (les 2 schémas remplis précédemment et le documents 1 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* »), **rédigez une synthèse présentant le progrès des blocs fonctionnels** (nombre de blocs, nouveauté, innovation, évolution) **et de leur performance** (caractéristiques techniques).

Bien utiliser les objets communicants

Suite à l'étude de l'évolution des consoles, nous avons remarqué que **les consoles de jeu peuvent se connecter au réseau Internet**. Ces objets communicants permettent à leurs utilisateurs, par l'intermédiaire d'un logiciel de jeu, de se confronter, d'échanger des données, de communiquer avec d'autres joueurs sur le réseau Internet.

Lorsqu'on utilise un objet communicant, **il est recommandé d'étudier les conseils de la CNIL** (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés). Le document ressource « *R3b_Dix conseils pour rester net sur le Web* » présente ces recommandations.

La pratique des jeux on-line nécessite de créer un compte, de posséder ou de créer une adresse électronique (e-mail).

A partir du document ressource « *R3b_Dix conseils pour rester net sur le Web* », **déterminer 3 règles à adopter pour l'usage des jeux vidéos sur Internet.**

N° du ou des conseils de la CNIL	Règles à adopter

Compétences travaillées :

- CT 3.1 Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
- CT 7.2 Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.
- CT 6.1 Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants.

Design, Innovation et Créativité	Objets Techniques, Services et Changements Induits dans la Société	Modélisation et Simulation des Objets et Systèmes Techniques	Informatique et Programmation
----------------------------------	--	--	-------------------------------

pour aller plus loin :

Afin de les aider à en comprendre les enjeux de l'usage des technologie informatique, la CNIL propose aux enfants une nouvelle édition des Incollables.

<https://quiz-digital-incollables.playbac.fr/ta-vie-privee-cest-secret/30>