**4D**/4**G**/4**J** – Cahier de textes

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | *Lun* | *Mar* | *Merc* | *Jeu* | *Vend* |
| **M1** |  |  | **4G** |  |  |
|  |  |  | 41.16 |  |  |
| **M2** | **4J** | **4G** |  | **4D** |  |
|  | 41.16 | 41.16 |  | **41.16 / info** |  |
| **M3** |  | **4J** | **4J** | **4D** | **4G** |
|  |  | 41.16 | 41.16 | 41.16 | 41.16 |
| **M4** |  |  | **4D** |  |  |
|  |  |  | 41.16 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **S1** | **4D** | **4J** |  |  |  |
|  | 41.16 | **41.16 / info** |  |  |  |
| **S2** | **4G** |  |  |  |  |
|  | **41.16 / info** |  |  |  |  |

**Jeu //18 – 4D gpe1 en M2 Jeu //18 – 4D gpe2 en M2**

(de AH-TOY Jonathan à LAUDE Stécy)  (de LAW DUNE Saphy à THOMAS Adelle)

**Lun //18 – 4G gpe1 en S2 Lun //18 – 4G gpe2 en S2**

(de Bachelet Valentin à Maume Jenna) (de MORVILLE Angélique à VON THEOBALD Alice)

**Mar //18 – 4J gpe1 en S1 Mar //18 – 4J gpe2 en S1**

(de BARBIER Loïc à LIGER Zoé) (de MAMODRAZA Zahra à VACHERON Camille)

🡪 en sem. impaire : **4J gpe1 : MATHS ; 4J gpe2 : /**

🡪 en sem. paire : **4J gpe1 : caté ; 4J gpe2 : MATHS**

**Attention : PREVENIR Sophie-Charlotte si 4J en classe entière**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Séance 1** | | | | | | | | | |
| **Lun 27/08/18 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun 03/09/18 – 4G gpe2 en S2** | **Mar 28/08/18 – 4J gpe1 en S1** | | **Mar 04/09/18 – 4J gpe2 en S1** | | **Jeu 30/08/18 – 4D gpe1 en M2** | | **Jeu 06/09/18 – 4D gpe2 en M2** |
| **Groupe :**  RECOMMANDATIONS en SALLE INFORMATIQUE  Dans vos documents, création d’un dossier MATHS (dossiers GEOGEBRA – SCRATCH – TABLEUR)  Sur géogébra, « un dessin codé » (photocopie)  Connaissances : nombres relatifs - Compétence travaillée : représenter  Distribution de la synthèse « le tableur » | | | | | | | | | |
|  | Pour / : **groupe**: apprendre synthèse « le tableur » - finir activité « un dessin codé » 4/ 5/ | | | | | | | | |
| **Séance 2** | | | | | | | | | |
| **Lun 10/09/18 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun 17/09/18 – 4G gpe2 en S2** | **Mar 11/09/18 – 4J gpe1 en S1** | | **Mar 18/09/18 – 4J gpe2 en S1** | | **Jeu 13/09/18 – 4D gpe1 en M2** | | **Jeu 20/09/18 – 4D gpe2 en M2** |
| **Groupe :**  **4G gpe1 / 4J gpe1** RECOMMANDATIONS en SALLE INFORMATIQUE  Activité « un dessin codé » : correction 4) – 6) 7)  Sur géogébra, repérage de points pour former "le chien" et "le dromadaire" (photocopie) | | | | | | | | | |
|  | Pour /0 : **groupe**: apprendre synthèses « le tableur » et chap.4 - finir « le chien et le dromadaire » sur géogébra et l’enregistrer sur clé usb | | | | | | | | |
| **Séance 3** | | | | | | | | | |
| **Lun 24/09/18 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun 01/10/18 – 4G gpe2 en S2** | **Mar 25/09/18 – 4J gpe1 en S1** | | **Mar 02/10/18 – 4J gpe2 en S1** | | **Jeu 27/09/18 – 4D gpe1 en M2** | | **Jeu 04/10/18 – 4D gpe2 en M2** |
| **Groupe :**  Vérification, sur géogébra, repérage de points pour former "le chien" et "le dromadaire" (photocopie)  Lecture et commentaires de la synthèse « le tableur »  Sur tableur :  - Ex 47 et 48 (fichier\_élève) p169  Compétence travaillée : utiliser un tableur-grapheur pour présenter des données sous la forme d’un tableau ou d’un diagramme ; calculer des effectifs | | | | | | | | | |
|  | Pour /0 : **groupe**: apprendre synthèses « le tableur » et chap.4 – finir ex 48 p169 sur tableur et l’enregistrer sur clé usb – **LIVRE (un par élève)** | | | | | | | | |
| **Séance 4** | | | | | | | | | |
| **Lun 08/10/18 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun 29/10/18 – 4G gpe2 en S2** |  | | **Mar 30/10/18 – 4J gpe2 en S1** | | **Jeu 11/10/18 – 4D gpe1 en M2** | |  |
| **Groupe :**  Correction ex 48 p169  Sur tableur, activité 1 p152 « consommation de carburant »  Connaissances : proportionnalité ; Compétence travaillée : modéliser – raisonner | | | | | | | | | **Groupe 1 :**  Concours CASTOR |
|  | Pour /0 : **groupe**: apprendre synthèses 1 et 2 sur le tableur – finir act 1 p152 – **LIVRE (un par élève)**  S’entrainer sur les précédents défis du concours Castor sur http://concours.castor-informatique.fr/ | | | | | | | | |
| **Séance** | | | | | | | | | |
| **Lun 05/11/18 – 4G gpe1 en S2** | |  | | **Mar 06/11/18 – 4J gpe1 en S1** |  | **Jeu 08/11/18 – 4D gpe1 en M2** | |  | |
| Sur géogébra, act 1 p196 : découverte du th. de Pythagore | | | | Correction ex 48 p169  Sur tableur, activité 1 p152 « consommation de carburant » | | Sur géogébra, act 1 p196 : découverte du th. de Pythagore | | | |
|  | Pour /0 : **groupe**: | | | | | | | | |
| **Séance** | | | | | | | | | |
|  | | **Lun 12/11/18 – 4G gpe2 en S2** | |  | **Mar 13/11/18 –**  **4J gpe2 en S1** | |  | **Jeu 15/11/18 – 4D gpe2 en M2** | |
| **Groupe 2 :**  Concours CASTOR | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **Séance** | | | | | | | | | |
|  | | **Lun 28/01/19 – 4G gpe1 en S2** |  | | **Mar 29/01/19 – 4J gpe1 en S1** | |  | | **Jeu 31/01/19 – 4D gpe1 en M2** |
| **Groupe :**  Distribution d’une synthèse sur géogébra  **4G** Sur géogébra, programme de constructions d’un cube tronqué  **4J** / **4D** Sur géogébra, programmes de constructions (parallélogrammes) | | | | | | | | | |
|  | Pour / : **groupe**: apprendre la synthèse sur géogébra et ch12 – vidéo 12.2 | | | | | | | | |
| **Séance** | | | | | | | | | |
| **Lun 4/02/19 – 4G gpe2 en S2** | | **Lun 11/02/19 – 4G gpe1 en S2** | **Mar 05/02/19 – 4J gpe2 en S1** | | **Mar 12/02/19 – 4J gpe1 en S1** | | **Jeu 07/02/19 – 4D gpe2 en M2** | **Jeu 14/02/19 – 4D gpe1 en M2** | |
| **Groupe :**  Rappel : translations - construction d’image d’un point sur un quadrillage - coordonnées d'un point dans un repère – géogébra : explications (cacher un ensemble de points – cacher l’étiquette d’un ensemble de points – changer de couleurs dans *graphique*)  *But : approfondissement la vision de la translation à l’aide d’un pavage sur géogébra*  Sur géogébra, activité : une mosaïque d’oiseaux (photocopie)  Construction d’un pavage à l’aide de la translation sur un logiciel de géométrie dynamique | | | | | | | | | |
|  | Pour / : **groupe**: vidéos 1 et 2 (SCRATCH)  Pour ceux qui veulent et ceux qui peuvent : finir activité (une mosaïque d’oiseaux) | | | | | | | | |

Programmation – SCRATCH

**Ce que sait faire l’élève** – *Niveau 1*

- Il réalise des activités d’algorithmique débranchée.

- Il met en ordre et/ou complète des blocs fournis par le professeur pour construire un  programme simple sur un logiciel de programmation.

- Il écrit un script de déplacement ou de construction géométrique utilisant des instructions conditionnelles et/ou la boucle « Répéter ... fois ».

**Exemples de réussite** – *Niveau 1*

♦  Il comprend ce que font des assemblages simples de blocs de programmation, par exemple au travers de questions flash.

♦  Il retrouve parmi des programmes donnés celui qui permet d'obtenir une figure donnée, et inversement.

♦  Sans utiliser de langage informatique formalisé, il écrit un algorithme pour décrire un déplacement ou un calcul.

♦  Il décrit ce que fait un assemblage simple de blocs de programmation.

♦  Il ordonne des blocs en fonction d'une consigne donnée.

♦  Assemble correctement les blocs ci-contre pour permettre au lutin de tracer un carré de longueur 100 pixels :



♦ Il produit seul un programme de construction d’un triangle équilatéral, d’un carré ou d’un rectangle en utilisant la boucle : 

**Ce que sait faire l’élève** – *Niveau 2*

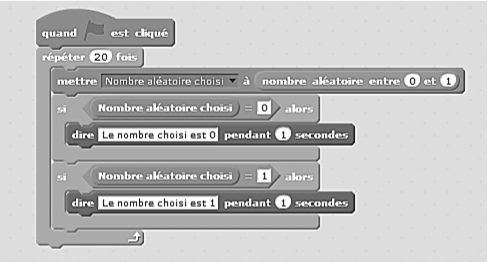
- Il gère le déclenchement d'un script en réponse à un événement.

- Il écrit une séquence d’instructions (boucle « si ... alors » et boucle « répéter ... fois »).

- Il intègre une variable dans un programme de déplacement, de construction géométrique ou de calcul.

**Exemples de réussite** – *Niveau 2*

♦  Il gère l’interaction entre deux lutins, par exemple en faisant dire une phrase à l’un lorsque l’autre le touche.

♦  Il produit des scripts du type :   

♦  Il produit seul un programme de construction d’un triangle équilatéral, d’un carré, d’un rectangle ou d’un parallélogramme dans lequel l’utilisateur saisi la mesure de la longueur d’au moins un côté.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Séance** | | | | | | |
| **Lun 04/03/19 – 4G gpe2 en S2** | | **Lun 25/02/19 – 4G gpe1 en S2** | **Mar 19/02/19 – 4J gpe2 en S1** | **Mar 26/02/19 – 4J gpe1 en S1** | **Jeu 21/02/19 – 4D gpe2 en M2** | **Jeu 28/02/19 – 4D gpe1 en M2** |
| **Lun 18/02/19 – 4G gpe2 en S2**  Projet :  Ecrire un programme sur Scratch permettant d’additionner, ou de soustraire, ou de multiplier, ou de diviser deux nombres relatifs.  Puis le présenter durant 5 min à la classe, chaque élève du groupe doit parler.  Par groupe de 4, chaque groupe s’occupe d’une opération (+ ; - ; x ; /) sur des nombres relatifs.  Temps : 2 séances | | | | | | |
| **Groupe :**  SCRATCH – Séance 1  Objectifs *Niveau 1 :*  - Savoir réaliser des activités d’algorithmique débranchée.  - Savoir mettre en ordre et/ou compléter des blocs fournis par le professeur pour construire un  programme simple sur un logiciel de programmation.  - Savoir écrire un script de déplacement ou de construction géométrique utilisant des instructions conditionnelles et/ou la boucle « Répéter ... fois ».  Travail seul puis en groupe : ex 1 et 2 | | | | | | |
|  | Pour /1 : **groupe**: finir ex 2 | | | | | |
| **Séance** | | | | | | |
| **Lun 25/03/19 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun 1/04/19 – 4G gpe2 en S2** |  |  | **Jeu 28/03/19 – 4D gpe1 en M2** | **Jeu 4/04/19 – 4D gpe2 en M2** |
|  | | | | | | |
|  | Pour /1 : **groupe**: | | | | | |
| **Séance** | | | | | | |
| **Lun 8/04/19 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun 15/04/19 – 4G gpe2 en S2** | **Mar 2/04/19 – 4J gpe2 en S1** | **Mar 9/04/19 – 4J gpe1 en S1** | **Jeu //19 – 4D gpe1 en M2** | **Jeu //19 – 4D gpe2 en M2** |
|  | | | | | | |
|  | Pour /1 : **groupe**: | | | | | |
| **Séance** | | | | | | |
| **Lun //19 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun //19 – 4G gpe2 en S2** | **Mar //19 – 4J gpe1 en S1** | **Mar //19 – 4J gpe2 en S1** | **Jeu //19 – 4D gpe1 en M2** | **Jeu //19 – 4D gpe2 en M2** |
|  | | | | | | |
|  | Pour /1 : **groupe**: | | | | | |
| **Séance** | | | | | | |
| **Lun //19 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun //19 – 4G gpe2 en S2** | **Mar //19 – 4J gpe1 en S1** | **Mar //19 – 4J gpe2 en S1** | **Jeu //19 – 4D gpe1 en M2** | **Jeu //19 – 4D gpe2 en M2** |
|  | | | | | | |
|  | Pour /1 : **groupe**: | | | | | |
| **Séance** | | | | | | |
| **Lun //19 – 4G gpe1 en S2** | | **Lun //19 – 4G gpe2 en S2** | **Mar //19 – 4J gpe1 en S1** | **Mar //19 – 4J gpe2 en S1** | **Jeu //19 – 4D gpe1 en M2** | **Jeu //19 – 4D gpe2 en M2** |
|  | | | | | | |
|  | Pour /1 : **groupe**: | | | | | |