

SAPINS DE NOËL

SCENARIO

La coutume du sapin de Noël est ancienne et apparaît dans de nombreuses représentations.



Partie A : Recherche d'information

- 1) Combien de sapins de Noël sont-ils vendus par an en France ?
- 2) Que faire de son sapin après les fêtes pour le valoriser ?

Partie B : Construction, programmation

Utilisation de l'application ScratchPM sur tablette.

Pour chaque défi, enregistrer un nouveau fichier dont le nom portera vos nom, prénom et le numéro du défi.

Défi 1 :	Défi 2 :	Défi 3 :
Construction à l'aide de déplacements simples	Construction à l'aide de coordonnées	Construction à l'aide de déplacements utilisant des fonctions trigonométriques
<p>La figure est symétrique par rapport à l'axe des ordonnées.</p>	<p>La figure est symétrique par rapport à un axe vertical.</p>	<p>La figure est symétrique par rapport à un axe vertical.</p>

Prolongement :

Utiliser l'extension « Détection corporelle » sur le Défi 2 pour ajouter une étoile au sommet du sapin lorsque votre nez touche ce sommet (en ajoutant un lutin « étoile » et en utilisant les blocs montrer et cacher).

Partager par Airdrop vos fichiers sur la tablette de l'enseignant ou en les ajoutant en pièce jointe sur un message de l'ENT adressé à l'enseignant.

CYCLE

- 1
 2
 3
 4
 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

- 6^{ème}
 5^{ème}
 4^{ème}
 3^{ème}
 2^e
 1^{re}
 Tle

CRCN

Domaines

1. INFORMATIONS ET DONNEES
2. COMMUNICATION ET COLLABORATION
3. CREATION DE CONTENU

Compétences travaillées

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données
- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager et publier
- 3.4 Programmer

Niveau de maîtrise

- 1
 2
 3
 4
 5

THEMES ET ATTENDUS MATHÉMATIQUES

Espace et géométrie

- Représenter l'espace
- Comprendre l'effet de quelques transformations sur les figures géométriques.

Algo et programmation

- Écrire, mettre au point et exécuter un programme simple.