

Hand spinner

Mathématiques - géométrie dynamique

Objectifs : Apprendre à tracer une figure complexe.

Logiciel, application ou site : **GeoGebra**

👤 : cycle 3 dès le CE2

🕒 : 30min

📄 : Atelier ou classe entière

💻 : ordinateur ou tablette

Connexion internet facultative

Socle commun : Domaine 1: l'élève produit et utilise des représentations d'objets (...) figures géométriques.

Programme :

Compétence numérique : Utiliser (...) des logiciels permettant de déplacer des figures ou parties de figures.

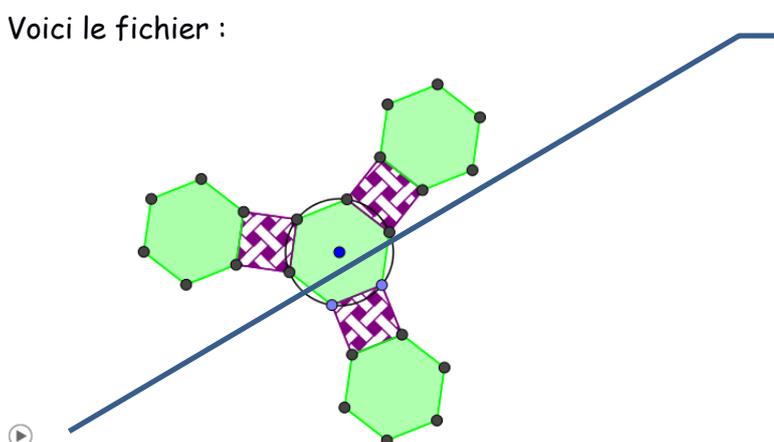
Connaissances mathématiques :

Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples)

Polygone.

Chercher	S'engager dans une démarche (...) en manipulant
Modéliser	Reconnaitre des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.
Représenter	Utiliser diverses représentations de situations spatiales
Raisonner	Anticiper le résultat d'une manipulation
Calculer	
Communiquer	Utiliser l'oral puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

Voici le fichier :



Bouton sur lequel les élèves doivent cliquer pour animer la figure