

Le bateau

Mathématiques - géométrie dynamique

Objectifs : Apprendre à tracer une figure complexe.

Logiciel, application ou site : **GeoGebra**

: cycle 3 / 6ème

: 1 heure

: 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.

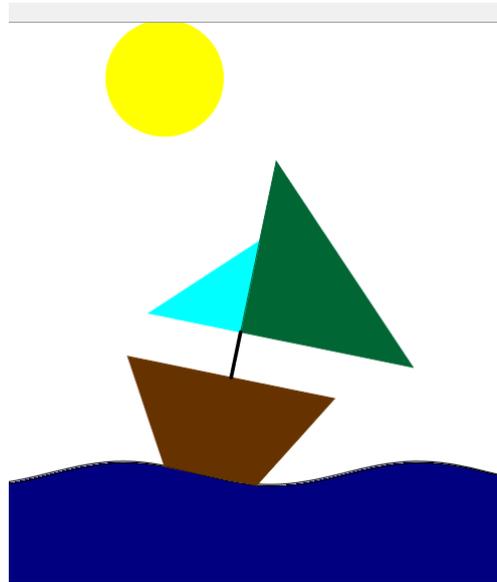
Connaissances mathématiques :

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

Polygone, cercle.

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.

Figure à reproduire :



Dans cette activité, nous vous proposons :

- Un fichier GeoGebra « bateau » : les élèves vont animer la figure et observer.
- Une feuille de route à distribuer aux élèves « seance bateau protocole de construction ».
- Un fichier « bateau début » dans lequel la « surface de la mer » et la ligne de déplacement du soleil sont déjà construites.