

| | | |
|----------------|-------------------------------|---|
| Cycle 3 | Identifier un polygone | École Primaire Saint Exupéry 85310- Nesmy ce.0850405d@ac-nantes.fr |
|----------------|-------------------------------|---|

Classe de 24 élèves de CE2

Résumé du projet

Amener les élèves à identifier les polygones, énoncer les critères permettant de les reconnaître

Domaines d'activités

Mathématiques : géométrie, polygones

Compétences visées

- Reconnaître de manière perceptive une figure plane. Dans un ensemble, reconnaître les polygones.
- Utiliser à bon escient le vocabulaire approprié : ligne fermée, ligne ouverte, côté droit, côté courbe
- Formuler et communiquer oralement sa démarche

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

S'approprier un environnement informatique de travail

1.4) Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

Créer, produire, traiter, exploiter des données

3.4) Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.

Déroulement des activités (les étapes)

1. Recherche (par groupe de 3 élèves)

Présentation au TNI des figures à classer, consigne : « vous allez classer ces figures selon un critère de votre choix. Vous viendrez présenter votre classement aux autres élèves avec le TNI »

Les élèves disposent par groupe d'une feuille photocopiée identique à la page TNI qu'ils peuvent découper ainsi que d'une feuille blanche pour organiser les figures et noter leur(s) critère(s) de classement. Chaque groupe clone une page du TNI pour y montrer son classement.

2. **Mise en commun** : confrontation des différents classements
Chaque groupe présente son classement au TNI en précisant son critère (forme, lignes courbes, lignes droites, lignes fermées, lignes ouvertes...)
Mettre en évidence la non-validité de certains critères choisis
Aboutir à une synthèse permettant d'identifier un polygone par des critères précis.
3. **Evaluation**
 - a. Identifier des polygones
 - b. Tracer 2 polygones de son choix.

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

- Matériels : TNI SmartBoard
- Logiciels : Smart Notebook

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

- Facilite la manipulation d'objets géométriques
- Permet une meilleure visualisation des travaux des élèves lors de la mise en commun
- Garde une trace écrite en mémoire (synthèse) utilisable lors d'activités ultérieures.

Ce qu'en pense l'enseignant(e)

- Le TNI permet une confrontation riche en échanges, en particulier sur la validité des critères de classement choisis.

Scénario proposé par Josiane Lagrandmaison

mars 2008