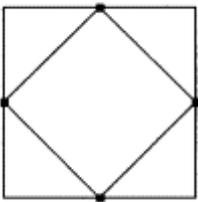
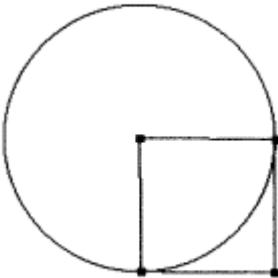
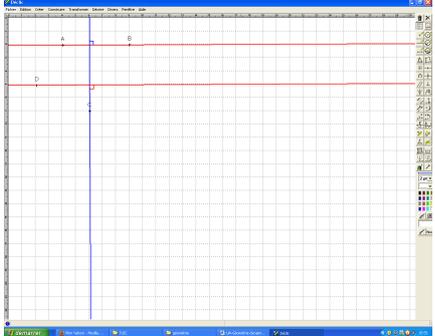
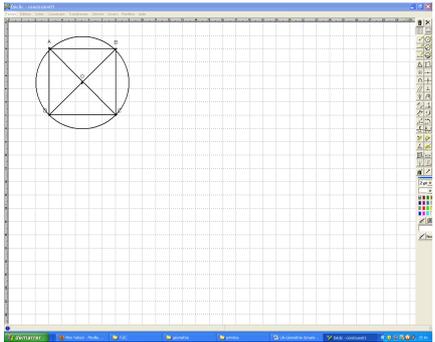
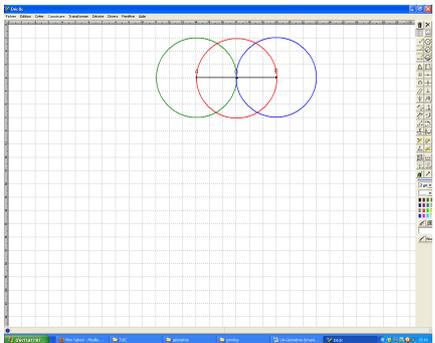


Compétence visée	<p>Avoir compris et retenu : «Tracer une figure à partir d'un modèle, d'une description, d'un programme de construction... »</p>
Composantes de la compétence	<p>Des connaissances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les figures planes : carré, rectangle, losange, cercle et quelques propriétés que l'on peut dégager de leur observation. - Utiliser les propriétés pour décrire une figure ou les différentes étapes de sa construction - Construire le cercle de rayon et de centre donnés. <p>Des capacités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir utiliser un logiciel de géométrie - S'appropriier la démarche de résolution de problèmes géométriques, la mettre en œuvre de façon autonome et réfléchie, - Réaliser des tracés géométriques : savoir lire des informations géométriques ; respecter les étapes de construction, - communiquer à l'écrit comme à l'oral en utilisant un langage géométrique adapté <p>Des attitudes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le goût du raisonnement fondé sur des arguments - la rigueur et la précision
Objectifs des séances	<p>Séance 1 : découvrir Apprendre à utiliser le logiciel Déclic Revoir le vocabulaire géométrique et les notions sous-tendues</p> <hr/> <p>Séance 2 et 3 : construire Savoir lire et mettre en œuvre un programme écrit de construction géométrique Savoir produire un document écrit insérant une figure géométrique</p> <hr/> <p>Séance 4 : reproduire Savoir repérer des propriétés géométriques en vue de construire une figure géométrique Reproduire la figure géométrique Expliquer la procédure Écrire les étapes de construction</p>

Séance 1 : Apprendre à utiliser Déclic pour tracer des figures géométriques

Objectifs	Apprendre les différentes fonctions de Déclic pour être autonome dans le tracé <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les icônes de la barre d'outils • Manipuler les outils du logiciel • Suivre un programme de construction 	
	<p>Découverte :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Placer et nommer un point (4 points) Déplacer et effacer un point - Notion de trame - touche raccourci W <ol style="list-style-type: none"> 2. Tracer des segments, trouver son milieu 3. Déplacer une figure 4. Tracer une droite, une droite parallèle, une droite perpendiculaire 5. Tracer un cercle qui passe par le point...et de rayon 6. Placer un point sur un cercle 7. Enregistrer sous 	TBI Collectif/ oral
	<p>Entraînement : <i>consigne : réaliser des tracés géométriques en suivant le programme de construction :</i></p> <p><u>Programme 1</u></p> <p>Placer un point, le nommer A A 4cm de A, sur la même ligne, placer un point nommé B Tracer le segment [AB] Placer le milieu O de ce segment [AB] Tracer le cercle de centre O et de rayon 3 cm Placer sur ce cercle un point D Tracer un cercle de centre B et de rayon le segment [BD]</p> <p>Enregistrer votre travail</p> <p><u>Programme 2</u></p> <p>Tracer deux carrés : un grand de 10 cm et un petit. Les sommets du petit carré sont les milieux des côtés du grand carré.</p> <p>Enregistrer votre travail sous le nom teprogramme2 <i>(document élève en pièce jointe)</i></p> <p><u>Programme 3</u></p> <p>Tracer un carré. Tracer un cercle qui a pour centre un sommet du carré et qui passe par deux autres sommets.</p> <p>Enregistrer votre travail sous le nom teprogramme3 <i>(document élève en pièce jointe)</i></p>	Manipulation 2 par 2 classe mobile Mise à disposition des fiches <i>déclic-DECOUVRIR de Besançon</i> : 01-02-03-04-05-06-07-08- TRACER 01-02-03-04-05-06 25mn <u>Programme 2</u>  <u>Programme 3</u> 

Séances 2 et 3 : Tracer des figures géométriques

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un programme de construction • Réinvestir le vocabulaire de géométrie 	
Séance 2		
	<p>Découverte d'une propriété des droites :</p> <p><i>CONSTRUIRE09</i> de Besançon</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Place et nomme quatre points A, B, C, et D à des endroits de ton choix, sans la trame aimantée. 2. Trace en rouge la droite (AB) 3. Trace en bleu la droite qui passe par le point C et qui est perpendiculaire à la droite (AB). 4. Trace en rouge la droite qui passe par le point D et qui est perpendiculaire à la droite bleue. 5. Que pouvez-vous dire des droites rouge et bleue ? 	<p>Collectif/ oral</p> <p>TBI</p> 
	<p>Suivre les programmes de construction</p> <p>CONSTRUIRE01 de Besançon</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trace un carré ABCD de 8 cm de côté. Nomme chacun des sommets de ce carré. 2. Trace les diagonales [AC] et [BD] du carré. 3. Le point O est le point d'intersection de ces deux diagonales. Place ce point O et nomme-le. 4. Trace le cercle de centre O et qui passe par le point B. 5. Réponds aux questions suivantes en écrivant des phrases sous la figure que tu viens de coller. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quel est le nom des 4 triangles que tu as obtenus ? ➤ Que peux-tu dire du cercle et des points B, C et D ? 6. Imprime ton fichier et enregistre-le dans ton dossier personnel sous le nom : <i>teconstruire01</i>. (document élève en pièce jointe) <p>CONSTRUIRE03 de Besançon</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trace un segment [AB]. Nomme les deux points A et B. 2. Place et nomme le point O, milieu du segment [AB] (Attention : tu dois peut-être ôter la trame aimantée pour nommer ce point). 3. Trace en vert le cercle de centre A et qui passe par O. 4. Trace en bleu le cercle de centre B et qui passe par O. 5. Trace en rouge le cercle de centre O et qui passe par B. 6. Réponds aux questions suivantes en écrivant des phrases sous la figure que tu viens de coller. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Que peux-tu dire des trois cercles que tu as tracés ? ➤ Par quel point le cercle rouge passe-t-il aussi ? 7. Imprime ton fichier et enregistre-le dans ton dossier personnel sous le nom : <i>teConstruire03</i>. (document élève en pièce jointe) 	<p>Classe mobile 1 par 1</p> <p><u>Construire01</u></p>  <p><u>Construire03</u></p> 

Séance 3

<p>Situation de départ</p>	<p>Comment tracer un carré ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation des propriétés géométriques - utilisation de l'icône de DECLIC - utilisation de la fonction « construction » <ul style="list-style-type: none"> ⇒ notion de propriétés géométriques d'une figure : distinguer ce qui est accessoire de ce qui est essentiel ; ce qui est perceptif de ce qui est de l'ordre de la propriété <p>Tracer un parallélogramme : varier la position des points : observer comment le déplacement des points n'influe pas sur les propriétés de la figure géométrique - mesurer les segments</p>	<p>TBI Classe entière</p>
	<p>Consigne : Construis un parallélogramme dont les côtés opposés sont égaux et dont les diagonales se coupent en leur milieu. En faisant bouger les points, essaie de trouver ce qu'il faut pour transformer un parallélogramme en :</p> <p>Complète la trace écrite :</p> <p>⌚ Rectangle Il faut _____</p> <p>⌚ Carré Il faut _____</p>	<p>Classe mobile 2 par 2</p>
	<p>Consigne: réalise la figure grâce au programme de construction ci-dessous, puis réponds aux questions. (programme issu d'ERMEL)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trace un segment AH de longueur 6 cm 2. Trace le cercle de centre A et de rayon 6 cm 3. Trace la droite d passant par H et perpendiculaire au segment AH 4. Place un point B sur la droite d, à 4 cm de H 5. Trace le cercle de centre H et de rayon le segment HB 6. Marque les points I et J, intersections des deux cercles 7. Marque le point L, intersection du cercle de centre H et du segment AH 8. Place le point M tel que le segment LM soit un diamètre du cercle de centre H <p>Observe bien le dessin obtenu et réponds aux questions suivantes :</p> <p>⌚ Le quadrilatère AIMJ est-il un losange ? pourquoi ?</p> <p>Enregistre ta construction dans ton dossier personnel sous le nom : tropriétés02. (document élève en pièce jointe)</p>	<p>Classe mobile 2 par 2 <u>Propriétés02</u></p> 