

<b>Titre de la séance : Scratch : piano virtuel</b>	<b>Durée : 3/4 séances</b>
<b>Objectif de la séance :</b> l'objectif est de créer un piano virtuel, en associant aux touches du piano, un son.	

Les membres du groupe : .....		Date :	
Responsabilité		NOM & Prénom	Note/4
<b>Le gardien &amp; Programmeur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Gardien du temps :</b> il veille à indiquer le temps qu'il reste de temps à autre pour la réalisation des différentes tâches.</li> <li><b>Gardien du bruit :</b> il veille à ce que le groupe ne dérange pas les autres groupes.</li> </ul>		
<b>Le rédacteur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Idées développées :</b> il veille à reformuler à l'écrit les idées de <b>TOUS</b> les membres.</li> <li><b>Trace écrite :</b> il doit rédiger à l'écrit la (ou les) réponse(s) finale(s). Les autres membres peuvent l'aider oralement.</li> </ul>		
<b>L'ambassadeur &amp; Programmeur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Professeur :</b> il est le <b>SEUL</b> interlocuteur avec les professeurs.</li> <li><b>Matériel :</b> il est le <b>SEUL</b> à pouvoir utiliser le matériel pour faire des recherches. Les autres membres peuvent l'aider oralement.</li> </ul>		
<b>Le rapporteur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Restitution :</b> il fera un compte rendu oral du travail de son groupe au reste de la classe. L'utilisation de la tablette par vidéo projection est <b>obligatoire</b>.</li> </ul>		

Tous les membres du groupe doivent travailler sur l'activité, outre sa fonction : proposer et argumenter des idées, écouter celles des autres... Le brouillon de chacun compte dans la notation.

Compétences :	
Pratiquer une démarche scientifique ou technologique	les capacités à évaluer en situation
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rechercher, extraire et organiser l'information utile.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Extraire d'un document, d'un fait observé, les informations utiles.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Calculer, utiliser une formule.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Raisonner, argumenter, démontrer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emettre une hypothèse, une conjecture.</li> <li>Confronter le résultat obtenu au résultat attendu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construire et présenter un compte rendu ou un exposé.</li> </ul>
Savoir utiliser des connaissances et des compétences mathématiques	les capacités à évaluer en situation
<ul style="list-style-type: none"> <li>Connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. Mener à bien un calcul : mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mener à bien un calcul instrumenté (calculatrice, tableur).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Géométrie : connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser les propriétés d'une figure et les théorèmes de géométrie pour résoudre par déduction un problème simple.</li> <li>Raisonner, démontrer.</li> </ul>
Faire preuve d'initiative	les capacités à évaluer en situation
<ul style="list-style-type: none"> <li>S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'impliquer dans la mise en œuvre du projet collectif.</li> </ul>

A partir du dessin des touches du piano qui a été créé à la première session, vous devez programmer un piano virtuel en associant un son à chaque touche.