

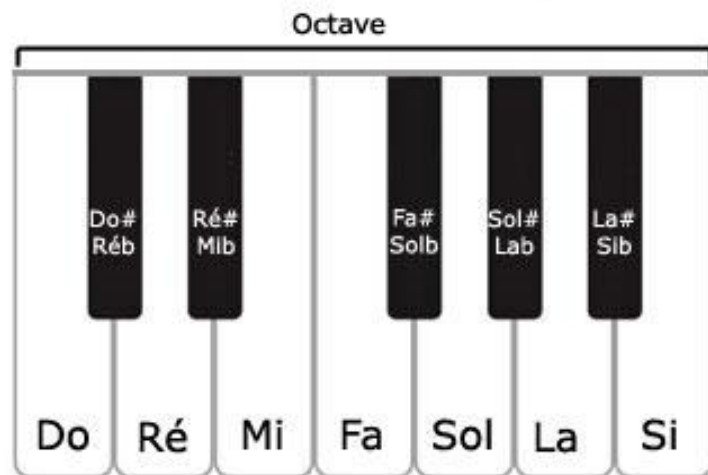
| | |
|--|----------------------------|
| Titre de la séance : Scratch : Dessin des touches de piano | Durée : 3/4 séances |
| Objectif de la séance : l'objectif est de dessiner les touches d'un piano correspondant à une octave. | |

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

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

Les touches du piano



Vous devez programmer un lutin afin qu'il dessine les touches d'un piano d'une octave.