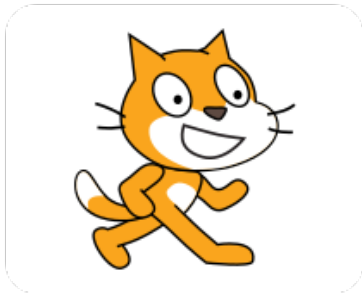


<https://maths.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article470>



Géométrie élémentaire

- Enseigner - Cycle 4 - Algorithmique et Programmation -



Publication date: vendredi 21 octobre 2016

Copyright © Mathématiques - Académie de Lyon - Tous droits réservés

<competences|>

- Logiciel : scratch.
- Niveau : cycle 4.
- Objectifs : écrire des scripts courts en lien avec les définitions d'objets mathématiques de référence (cercle, médiatrice, cercle circonscrit à un triangle), travail sur le test IF, la boucle for, le tirage au hasard.
- Auteur : groupe UPO (jm mény)
- Travail

- le travail sur le cercle permet de prendre en main les instructions scratch utiles..

On définit deux lutins dont le dessin se réduit à un pixel. Le premier lutin a un seul costume noir. L'autre lutin a deux costumes colorés.

A l'ouverture (un clic sur le drapeau), le lutin noir se place au hasard en un point au voisinage du centre.

Le second lutin exécute, lui, le script suivant :



Question : quelle est la nature de la frontière entre les deux zones colorées après avoir exécuté le script ?



énoncé pour le premier script (script cercle.sb2)

- Les élèves remanipulent ces notions en répondant à la question suivante : "définir un script scratch permettant de faire apparaître une médiatrice de segment, le principe du script sera le même que celui du cercle.
- Reprendre le script sur la médiatrice en l'adaptant à une situation à trois points. Que dire du point à l'intersection des trois zones colorées ?

remarque : pour exécuter les scripts, l'utilisateur aura à intérêt à sélectionner l'outil édition/mode turbo dans le menu.

[Impossible de lire la video]