

Quand / Comment intégrer une vidéo dans une séquence pédagogique ?

2^e journée de formation maths et vidéo
Christelle Chevalier

Introduction de séquence

Opérations sur les nombres relatifs en 5ième

Lou joue avec les jetons d'un jeu de dames : les uns sont noirs et les autres blancs. Dans son jeu, elle organise des « rencontres » entre deux groupes de jetons et imagine qu'à chaque fois qu'un jeton noir rencontre un jeton blanc, les deux jetons disparaissent. Elle compte le nombre de jetons restants. Voici certaines des rencontres imaginées par Lou.

Rencontre 1



Rencontre 2



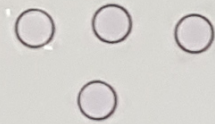
Rencontre 3



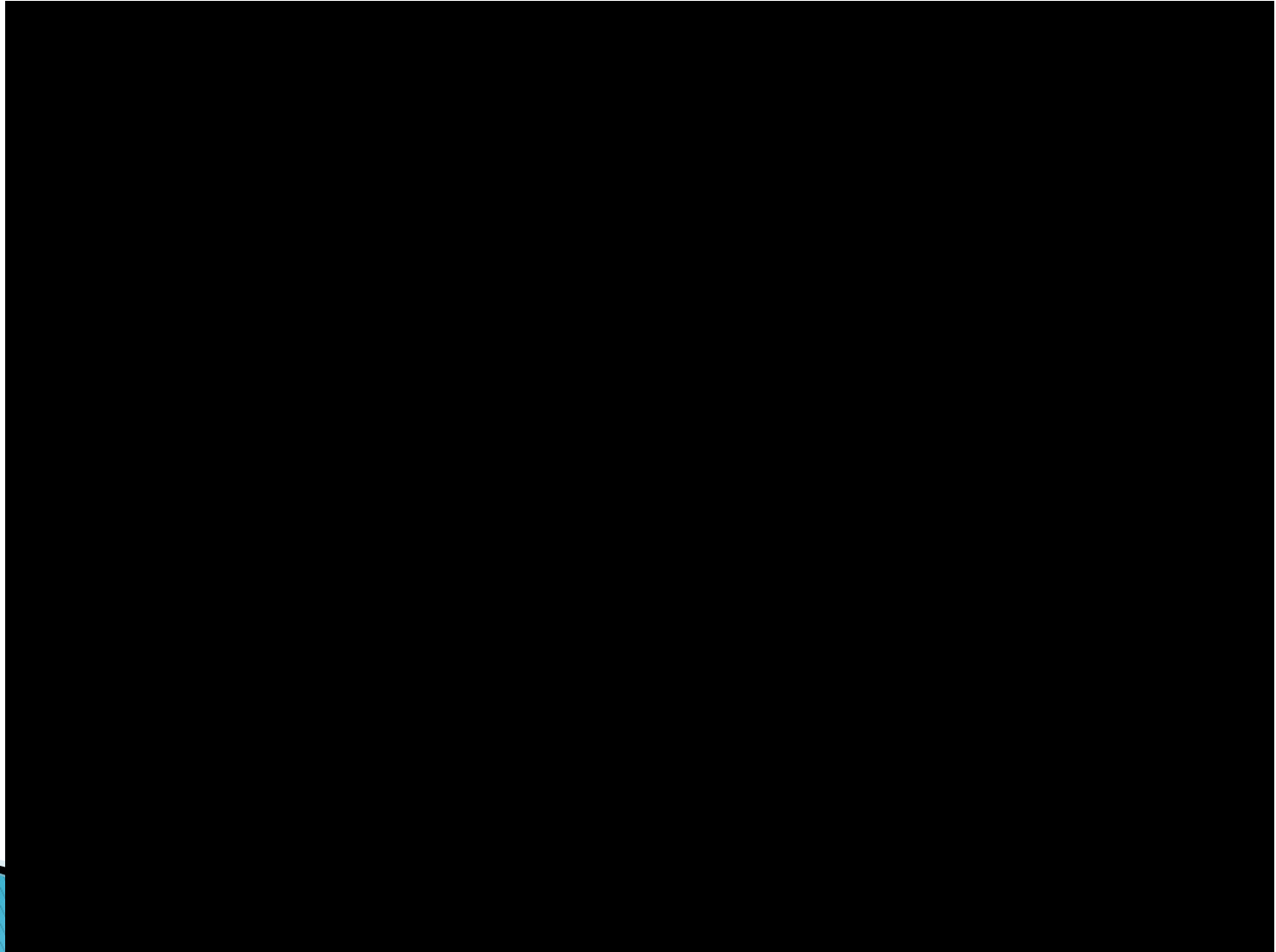
1. Quel est le résultat de chacune de ces rencontres de jetons ?
2. On symbolise chaque jeton blanc par le nombre $(+1)$ et chaque jeton noir par le nombre (-1) .
 - a) Par quel nombre peut-on alors symboliser cinq jetons noirs ? cinq jetons blancs ?
 - b) Lou décrit la première rencontre par le calcul $(-5) + (-2)$? Comment peut-on en noter le résultat ?
 - c) À quelles rencontres correspondent les calculs $(-2) + (+4)$ et $(-7) + (+5)$? Quels en sont les résultats ?



$$(+4) + (-6) = (-2)$$



Écriture fractionnaire en 6ème



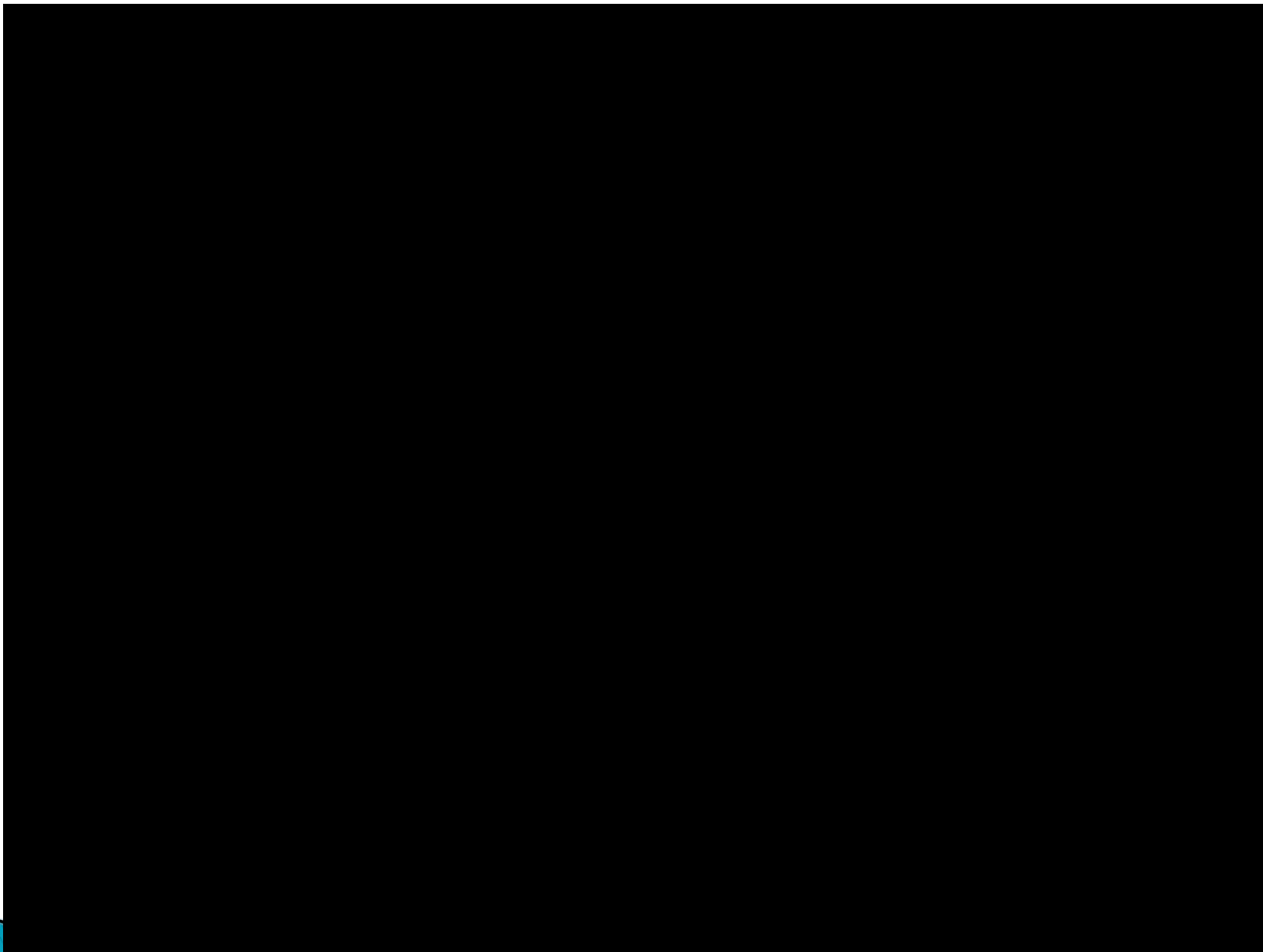
Bilan d'activité

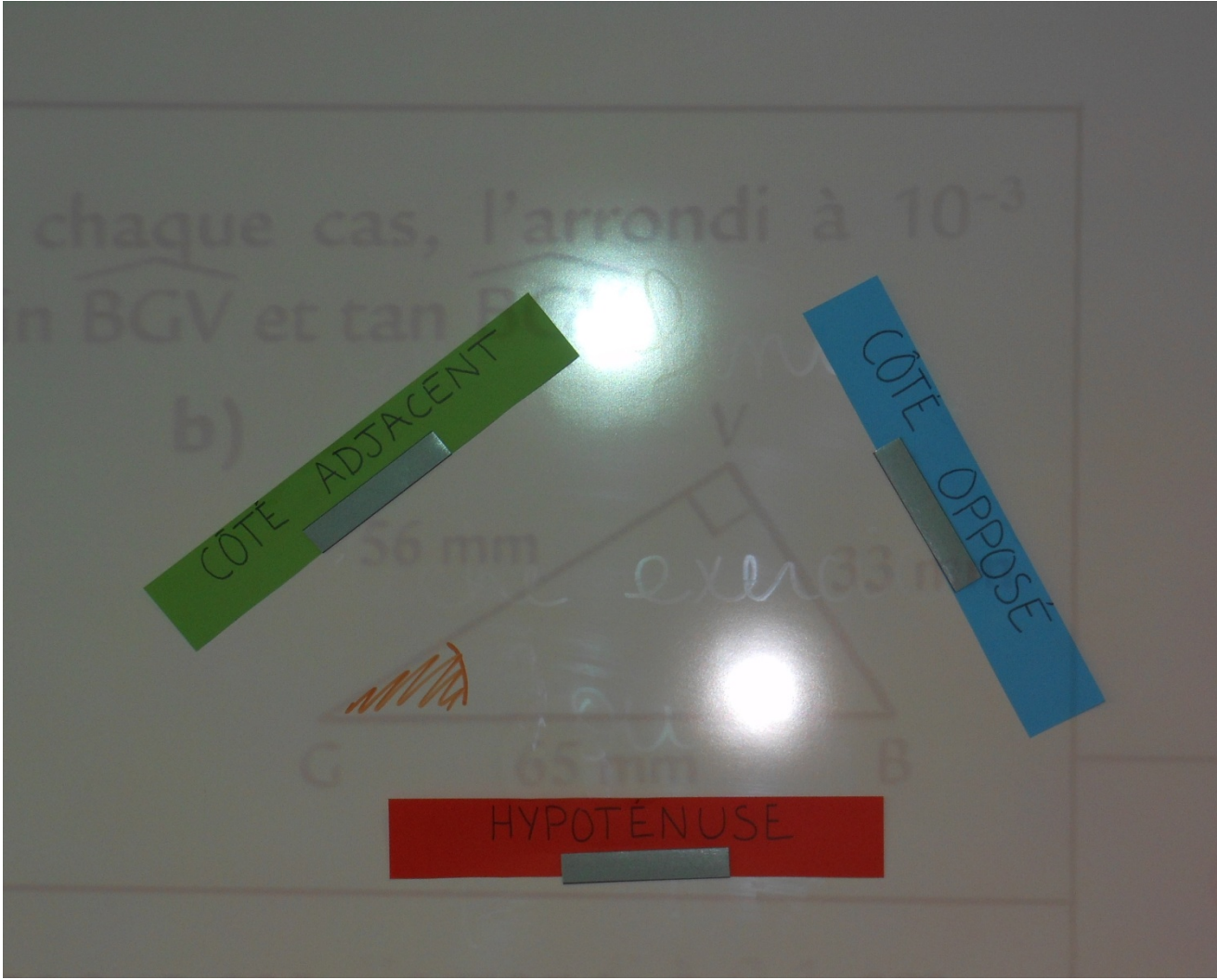
Trigonométrie en 3ième

A Conjecturer

- 1 Tracer un angle aigu \widehat{xOy} de sommet O.
- 2
 - a. Placer un point E sur la demi-droite $[Ox)$, puis tracer la droite perpendiculaire à $[Oy)$ passant par E ; elle coupe $[Oy)$ en E'.
 - b. Mesurer les longueurs OE et EE'.
 - c. Calculer l'arrondi au dixième du quotient $\frac{EE'}{OE}$.
- 3
 - a. Placer un point F, distinct de E, sur la demi-droite $[Ox)$.
Tracer la droite perpendiculaire à $[Oy)$ passant par F ; elle coupe $[Oy)$ en F'.
 - b. Mesurer les longueurs OF et FF'.
 - c. Calculer l'arrondi au dixième du quotient $\frac{FF'}{OF}$.
- 4 Comparer les quotients $\frac{EE'}{OE}$ et $\frac{FF'}{OF}$. Que constate-t-on ?
- 5 Reprendre les questions 1 à 4 en modifiant la mesure de l'angle \widehat{xOy} .

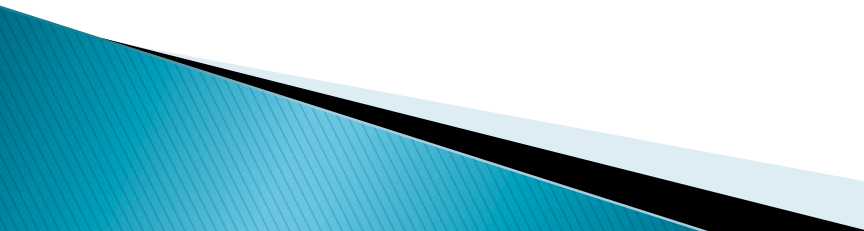




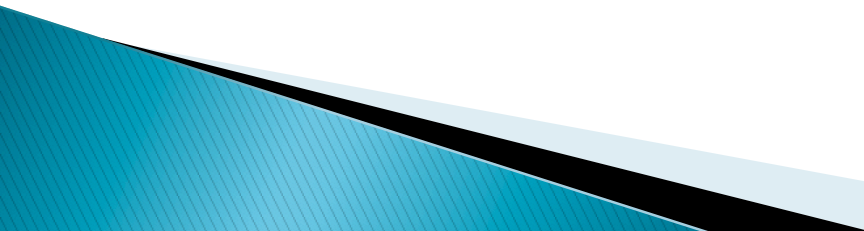


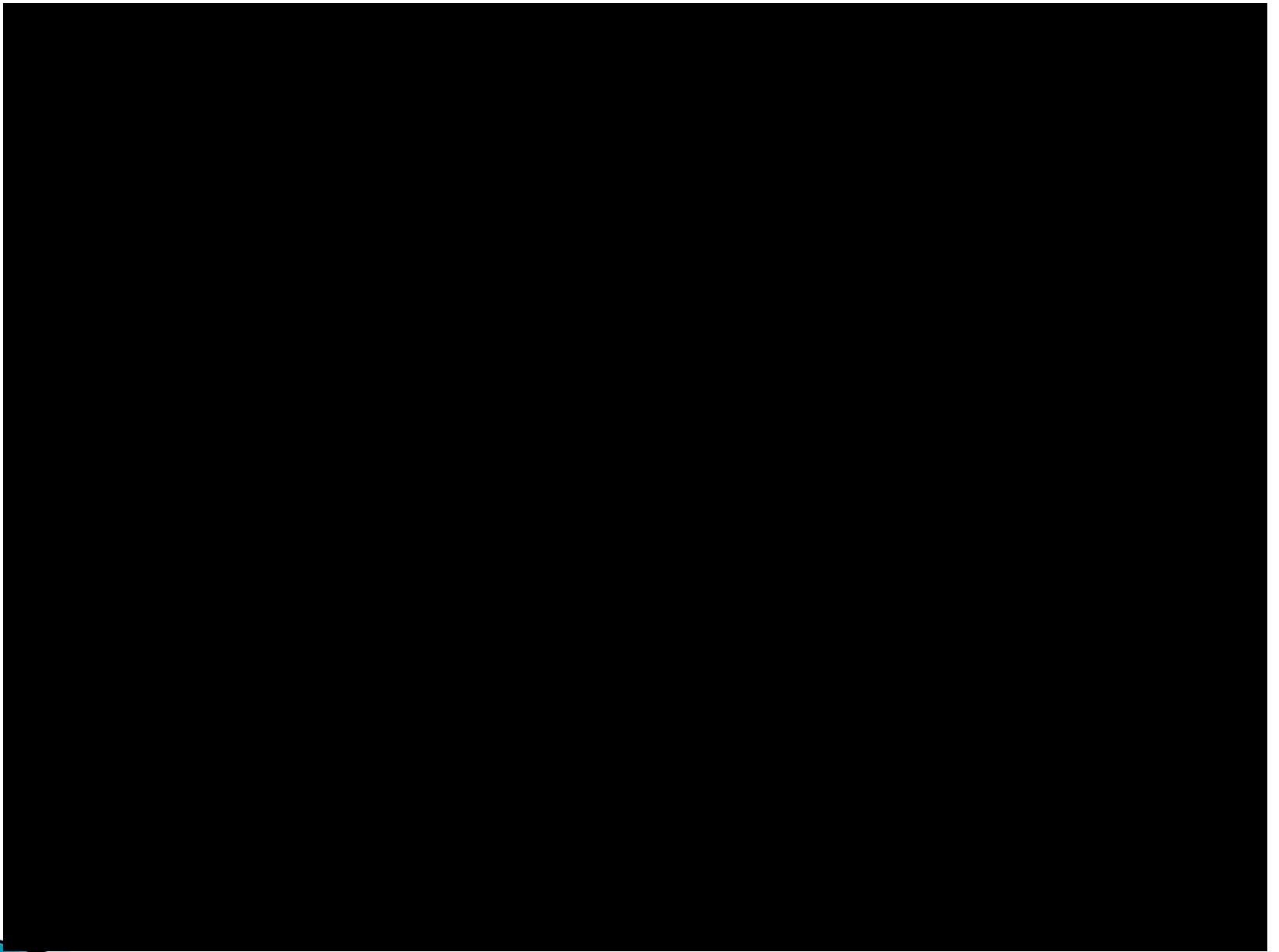
Rappels

Réactivation des
connaissances

- ▶ À la maison en amont du début de séquence, ou de la leçon, avec des exercices d'application à résoudre.
 - ▶ En classe avec exercices d'application.
 - ▶ À disposition sur ordinateur/ tablette en classe.
 - ▶ À disposition sur Edpuzzle ou ENT : création d'une banque de ressources.
- 

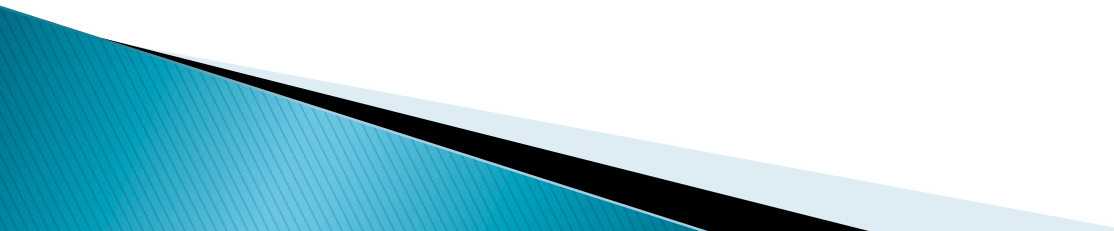
Tutoriels

- ▶ À disposition sur ordinateur/ tablette en classe.
 - ▶ Visualisée en classe, qui peut tourner en boucle au tableau.
 - ▶ À disposition sur Edpuzzle ou ENT : création d'une banque de ressources.
- 



Exercices

Problèmes ouverts

- ▶ Devoirs maison
 - ▶ Exercices de recherche
 - ▶ Exercices à prise d'initiative
 - ▶ Problèmes ouverts
 - ▶ ...
- 

	DM n°4	3ème C
Nom - Prénom :		



web

Scanner ce Qr-Code : vous pourrez alors visualiser une vidéo.
Résoudre le problème posé.

-> pensez à faire un(des) schéma(s)

-> **ATTENTION** : il est impératif de rédiger toutes vos pensées, vos idées, vos difficultés, les recherches effectuées (s'il y en a), vos raisonnements,....

