



2- Scenario :

Ce qui a été fait avant :

<i>positionnement de l'élève, diagnostique, place dans la progression...</i>	
<p><b>Triangle rectangle : théorème de Pythagore. (Géométrie 4<sup>e</sup>)</b></p> <p><b>Vitesse moyenne. (Grandeurs et Mesures 4<sup>e</sup>)</b></p> <p><i>* Calculer des distances parcourues, des vitesses moyennes et des durées de parcours en utilisant l'égalité <math>d = vt</math>.</i></p> <p><i>* Changer d'unités de vitesse (kilomètre par heure et mètre par seconde).</i></p>	

Pendant la séance :

<i>contexte, déroulement, gestion des classes, expérimentation TIC ....</i>			<i>Supports et outils (logiciels, fiches méthodologiques, ressources documentaires...)</i>	<i>Compétences développées</i>
<p><b><u>Etape 1 : Appropriation de la situation et de la problématique</u></b> L'élève s'approprié la situation et la problématique, propose des pistes de résolutions. L'enseignant recentre, favorise les questionnements</p>	X	X	L'énoncé	<p><i>Rechercher, extraire et organiser l'information utile</i></p> <p><i>Présenter la démarche envisagée, communiquer à l'aide d'un langage adapté</i></p>
<p><b><u>Etape 2 : Proposition de démarche de résolution</u></b> L'élève propose une démarche de résolution. L'enseignant questionne, contredit et favorise les échanges.</p>	X	X		
<p><b><u>Etape 3 : Résolution du problème</u></b> L'élève résout le problème. Il critique ses résultats puis il les exploite pour répondre à la problématique.  L'enseignant accompagne l'élève dans l'organisation de son travail et l'incite à rendre compte de son travail de manière claire et cohérente.</p>	X	X	<p><b><u>Indices</u></b> Fiche sur le théorème de Pythagore. Conversions m / km et/ou s/h</p> <p>Matériel de géométrie</p>	<p><i>Raisonner</i> <i>Réaliser, calculer</i> <i>Argumenter</i></p> <p><i>Présenter, à l'écrit, la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</i></p>
<p><b><u>Etape 4 : Echange argumenté</u></b>  L'élève communique les solutions obtenues et les interrogations qui subsistent devant la classe et débat de la validité des propositions.  L'enseignant anime le débat et incite les élèves à la précision dans leur présentation.</p>	X	X	PC- Vidéoprojecteur	<p><i>Argumenter</i></p> <p><i>Présenter, à l'oral, la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</i></p>

### 3- Items de la compétence 3 du LPC : Grille chronologique

C-1 : Pratiquer une démarche scientifique ou technologique	Attendus	Niveau d'acquisition		
		0	1	2
C-1.1-Rechercher, extraire et organiser l'information utile.	Extraire de l'énoncé les informations utiles (longueurs, vitesses).			
C-1.2-Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes.	Calculer les durées des deux trajets Utiliser le théorème de Pythagore pour calculer la diagonale du terrain de foot			
C-1.3-Raisonnement, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer.	Proposer une démarche de résolution.			
C-1.4-Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté.	Présenter la démarche envisagée de manière claire avec un vocabulaire adapté.			
C-1.1-Rechercher, extraire et organiser l'information utile.	Convertir les km/h en m/s			
C-2 : Savoir utiliser des connaissances et des compétences mathématiques	Attendus	Niveau d'acquisition		
		0	1	2
C-2.2-Nombres et calculs	Calculer la somme de la longueur et de la largeur du terrain de foot			
	Comparer les deux durées			
C-2.3-Géométrie	Appliquer le théorème de Pythagore pour calculer la diagonale			
C-2.4-Grandeurs et mesures	Calculer la racine carrée d'un nombre			