

Prénom :

**MES MISSIONS DE CONSTRUCTIONS GEOMETRIQUES AVEC
DES LOGICIELS INFORMATIQUES
EN UTILISANT LA TABLETTE NUMERIQUE ET L'ORDINATEUR**



Compétences travaillées

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques

Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie

Commencer à s'approprier un environnement numérique

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués

Se repérer dans l'espace et le représenter

Comment utiliser ce livret ?

Tu devras réaliser les missions suivantes en utilisant les logiciels suivants : GEOGEBRA, LIBREOFFICE DRAW, TINKERCAD.

Un camarade, un adulte ou toi-même pourront valider la mission

MISSION 1

*Compétence : représenter une longueur donnée sur le logiciel
GEOGEBRA*

| Segments à réaliser | |
|---------------------|--|
| [AB] = 3 cm | |
| [CD] = 5 cm | |
| [EF] = 2 cm | |
| [GH] = 7 cm | |
| [IJ] = 4 cm | |

MISSION 2

*Compétence : reproduire des figures géométriques sur le logiciel
GEOGEBRA*

| Figures à réaliser | |
|--------------------------------|--|
| Un polygone avec 4 côtés | |
| Un polygone avec 3 côtés | |
| Un polygone avec 6 côtés | |
| Un polygone avec 4 côtés égaux | |

MISSION 3

*Compétence : Construire une figure simple en connaissant la longueur
sur le logiciel GEOGEBRA*

| Figures à réaliser | |
|--|--|
| Un carré avec des côtés de 4 cm | |
| Un rectangle avec une longueur de 4 cm et une largeur de 2cm | |
| Un triangle rectangle avec un côté qui mesure 3 cm | |
| Un triangle avec deux côtés égaux de 3 cm | |

MISSION 4

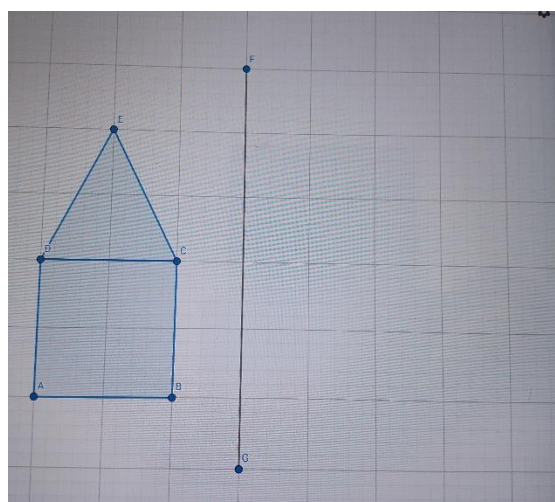
Compétence : Construire un cercle en connaissant son rayon sur le logiciel GEOGEBRA

| | |
|--------------------------------|--|
| Figures à réaliser | |
| Un cercle de rayon 3 cm | |
| Un cercle de rayon 4 cm | |

MISSION 5

Compétence : Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe avec le logiciel GEOGEBRA

| | |
|---|--|
| Figure à réaliser | |
| Compléter la figure du modèle en utilisant l'axe de symétrie | |



MISSION 6

Compétence : Réaliser une figure géométrique en suivant un programme de construction élaboré par un camarade avec le logiciel GEOGEBRA

| | |
|--|--|
| Figure à réaliser | |
| Réaliser une figure géométrique en suivant un programme de construction | |

MISSION 7

Compétence : Réaliser le patron d'un cube avec le logiciel GEOGEBRA

| | |
|-------------------------------------|--|
| Figure à réaliser | |
| Réaliser le patron d'un cube | |

MISSION 8

Compétence : Réaliser le patron d'un pavé droit avec le logiciel GEOGEBRA

| | |
|---|--|
| Figure à réaliser | |
| Réaliser le patron d'un pavé droit | |

MISSION 9

Compétence : Reproduire des figures géométriques simples avec le logiciel LIBREOFFICE DRAW pour réaliser la maquette du jeu de société

| | |
|--|--|
| Figure à réaliser | |
| Reproduire des figures géométriques simples | |

MISSION 10

Compétence : Réaliser une équerre avec le logiciel TINKERCAD après l'avoir faite en version papier

| | |
|-----------------------------|--|
| Figure à réaliser | |
| Réaliser une équerre | |