Suggestions d'utilisation

Cycle 1

Traitement de texte



Art numérique



Mathématiques





L'écrit



Reproduction de figures

Monsieur Patate

Tuto Monsieur Patate

Cycle 2

Géométrie

Geogebra

Programmes-geogebra-cycle2.zip

Défis logiques



Programmation

Source: https://cbiot.fr

Programmation et robotique en classe - Algorithmes et Scratch - Séances 1-2-3.pdf

fiche_12.pdf

fiche_13.pdf

fiche_14.pdf

fiche_15.pdf

biot-deplacement.sb

deplacement-fa-tinu-sm.sb

Programmation et robotique en classe - Encoder une image - Séances 3-4-5.pdf

aseba:fiche_16.pdf

aseba:fiche_17.pdf

aseba:fiche_18.pdf

aseba:fiche_39.pdf

aseba:fiche_40.pdf

Cycle 3

Conjugaison



Géométrie

Source: https://cbiot.fr

Geogebra

Informatique:programme-1.pdf

Informatique:programme-2.pdf

Informatique:triangle-equilateral-1.pdf

Informatique:triangle-equilateral-2.pdf

Informatique:triangle-isocele.pdf

Liens:

- Plans de construction cycle III, collège
- Des programmes de construction
- Des activités pour la classe en ligne
- Autres programmes de construction

Programmes

- **Programmes-Geogebra-cycle3.zip**

Défis logiques



Programmation

Kturtle

Source: https://cbiot.fr



KTurtle

Kturtle: activités préparatoires

À la découverte de kturtle

Quelques figures géometriques

Quelques figures géometriques (suite)

Se déplacer dans le canevas

La boucle "repeat"

Dialoguer avec l'ordinateur

Écrire avec Kturtle

Parlons nombre

Nombres, géométrie, boucles

Et le hasard dans tout cela?

La boucle "if"

Une boucle de comptage

Géographie



Revision #20
Created 27 March 2024 15:33:12 by Admin
Updated 16 June 2024 14:21:51 by Admin