

Titre clair et précis (afin d'identifier) et courte description	Les polygones 3 ^e Sphero
Matière à l'étude	Mathématiques 3 ^e année Géométrie et sens de l'espace
Attentes / Contenus touchés	Attente : représenter et construire diverses figures planes et divers solides afin de développer une compréhension de leurs propriétés Contenus : tracer et construire divers polygones réguliers et irréguliers (p. ex., triangle, quadrilatère, pentagone, hexagone, heptagone, et octogone), à l'aide de matériel concret et semi-concret (p. ex., géoplan, papier à points, papier quadrillé, pentomino, mosaïque géométrique)
Compétences globales ciblées	Élaborer et utiliser des modèles Communiquer des informations Esprit critique, résolution de problèmes et prise de décision
Déroulement de l'activité	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demander à l'élève de tracer chaque type de polygones réguliers ou irréguliers sur du papier quadrillé. L'élève devrait pouvoir dessiner chaque polygone autant régulier qu'irrégulier sur son papier avant de pouvoir les faire en ruban adhésif sur le plancher. 2. Lorsque l'élève a fait ses modèles sur papier, il peut maintenant refaire les mêmes polygones (en plus gros) en utilisant du ruban adhésif. 3. Utiliser le SPHERO pour retracer les divers polygones réguliers ou irréguliers. L'élève devra faire le codage pour chacun de ses polygones.
Matériel	-papier quadrillé -ruban adhésif -SPHERO
Feuilles de route / annexes	Annexe 1 – Codage d'un carré
Liens possibles avec ressources utilisées	La leçon peut également être utilisée dans le domaine de Mesure.
Autres détails pertinents	
Critères d'évaluation	S'assurer que l'élève représente chaque sorte de polygone. Il est possible d'évaluer les polygones dessinés sur le papier quadrillé pour vérifier s'il peut identifier chaque type de polygones selon leurs propriétés.

iPad 2:36 PM 45%

← Start

on start program

loop 4 times

- roll 0° at 49 speed for 1s
- delay for 1s
- roll 90° at 49 speed for 1s
- delay for 1s
- roll 180° at 49 speed for 1s
- delay for 1s
- roll 270° at 49 speed for 1s

total accelerometer pitch orientation pitch gyroscope total velocity total location distance speed he

Movements Lights & Sounds Controls Operators Comparators Sensors Events