

LES DESIGNERS GÉOMÈTRES

FICHE PROFESSEUR

- **Niveau et Durée : 5ème 1h15**
- **Objectif pédagogique (compétence contextualisée attendue) :**
Construire une figure ayant un centre de symétrie
- **La situation-problème :**
Décrite dans la fiche élève
- **Réalisation attendue :**
Un logo soigné, accompagné du nom de la marque qu'il représente et des produits que cette marque commercialise
- **Modalités de travail (déroulement) :**

Séance 1 :

Étape 1 : Recherche individuelle (5 min)

Étape 2 : Travail par groupe de trois (45 min)

Séance 2 :

Scanner les travaux d'élèves

Étape 3 : Débats en plénière sur l'existence du centre de symétrie et la précision des dessins

- **Dans les programmes du niveau visé :**
Construire à l'aide d'instruments usuels la figure symétrique d'une figure donnée,
- **Dans la grille de référence**

items	Les capacités à évaluer en situation	Indicateurs de réussite
Compétence 1 : Dire	Formuler clairement un propos simple	Le nom de la marque évoque les produits vendus
Compétence 3 : Reasonner, manipuler	Construire une figure en utilisant des outils	L'élève a exploité un quadrillage L'élève a utilisé ses instruments de géométrie
Compétence 3 : Présenter la démarche suivie, communiquer	Présenter un résultat par une représentation adaptée	Dessiner avec précision une figure géométrique de qualité
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	Respecter les règles d'écoute et de prise de parole	L'élève respecte les règles d'écoute et de prise de parole au sein de la classe - Modulation du volume sonore - Rangement de la salle en fin de séance
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel	Respecter l'autre dans ses différences	L'élève s'implique dans son équipe travail en groupe hétérogène de manière positive (respect, coopération)
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	S'impliquer dans la mise en œuvre du projet collectif,	assumer un rôle personnel au sein d'un groupe

Les aides ou « coup de pouce » :

Aide à la démarche de résolution :

- Que devez-vous produire ?
- Vidéo-projeter les exemples de logos de marques connues (en annexe)
- Par quelle partie du dessin peut-on commencer ?
- Que faire pour vérifier si la figure obtenue a bien un centre de symétrie

Apport de connaissances :

Définition du centre de symétrie d'une figure