



## COMPARAISON DE TARIFS AU CLUB DE SQUASH SCENARIO

**Les modalités** : ce travail a été donné en classe, à la fin du chapitre sur les fonctions affines. Le travail se fait seul, en utilisant la plateforme Capytale.

**Type d'activité** : Il utilise la programmation avec l'application Codabloc (programmation Scratch).

**Description de l'activité** : il s'agit de comparer trois types de tarifs dans un club de squash. La recherche de la modélisation par les fonctions affines a été effectuée en amont en classe. Il s'agit ici de programmer cette modélisation avec Scratch.

**Durée** : Maximum 1h. Ce travail peut -si besoin- être prolongé en devoir maison.

Pour accéder à l'activité, il y a différentes possibilités :

-Soit les élèves se connectent d'abord à l'ENT, puis vont sur Capytale : ils choisissent alors l'activité dont on leur fournit le code : 2c22-3304176

-Soit les élèves utilisent le lien URL d'accès direct (mais ensuite ils devront s'identifier sur l'ENT sans avoir à préciser leur région) : <https://capytale2.ac-paris.fr/web/c/2c22-3304176>



-Soit les élèves flashent le QR-code d'accès direct (mais ensuite ils devront s'identifier sur l'ENT et auront à sélectionner leur région).

## RETOURS D'EXPERIENCE

Le fichier disponible est déjà pré-rempli, ce qui fait gagner un temps certain. Le rappel de la description des tarifs sur l'écran a facilité la programmation. La mise à disposition des outils nécessaires (opérateurs, variables...) a rassuré certains élèves.

Les élèves ont pu réinvestir les tableaux de calculs faits en classe afin de vérifier que leur programme fonctionnait bien : bien penser à leur rappeler d'amener leur cahier/classeur lors de la séance.

Le professeur n'a pas besoin d'intervenir sur chaque élève ; il reste disponible pour les élèves moins à l'aise.

Après la séance, certains ont pu poursuivre le travail à la maison.

Grâce à Capytale, le professeur peut corriger, en lieu et moment de son choix, laisser des commentaires d'amélioration à l'élève, et peut décider de lui laisser une chance de se corriger avant évaluation finale : cela permet de rendre l'élève plus acteur et responsable de ses apprentissages.

THEMATIQUE 2023-2024 :  
LE NUMERIQUE AU SERVICE  
DE LA REUSSITE DANS LES  
APPRENTISSAGES

Cycle :

3

4

Lycée

Niveaux de classe :

3ème

Outil utilisé :



Compétences CRCN  
travaillées

2.2 Partager et publier

2.4 S'insérer dans le monde numérique

3.2 Développer des documents multimédias

3.4 Programmer

THEMES MATHÉMATIQUES

Thème 1

Fonctions affines

Thème 2

Algorithmique