

# Rendre les maths dynamiques avec **desmos** explorations



<http://bit.ly/grms101201>

Animateur : Frédéric Ouellet



ouelletf@cskamloup.qc.ca

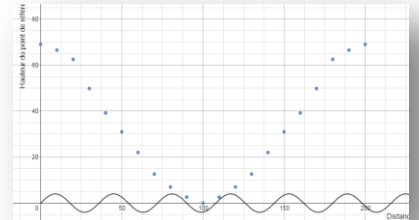
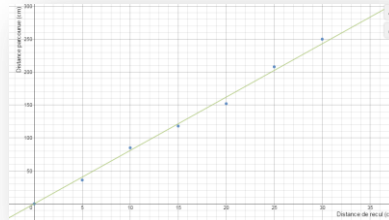


@fredouellet0

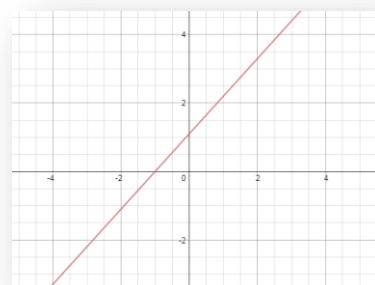
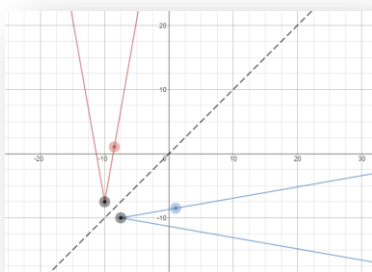


## Voici ce que l'on peut faire avec desmos

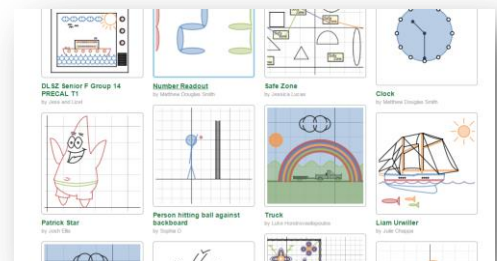
### 1. Animation et modélisation



### 2. Exploration et conjectures



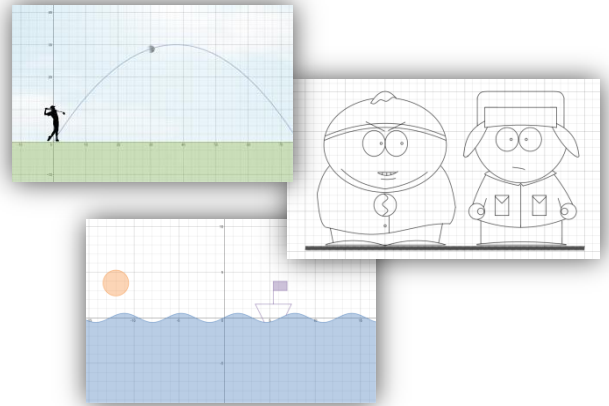
### 3. Reproduire des formes et utiliser son imagination



## 1. PRÉSENTATION DES FONCTIONS DE BASE DE DESMOS

[www.desmos.com/calculator](http://www.desmos.com/calculator)






- a. Les différents boutons
- b. Tracer des courbes
- c. Placer des couples de points
- d. Faire des tables de valeurs
- e. Les curseurs
- f. Les inéquations
- g. Les points d'intersection
- h. Les fonctions par parties
- i. Insérer une image
- j. Rendre une image dynamique



## 2. LES ACTIVITÉS «CLÉ EN MAIN» DESMOS (EN ANGLAIS)

Pour créer ses classes : <https://teacher.desmos.com/>

Pour faire les activités en mode élève : <https://student.desmos.com>

<p><b><u>Central Park</u></b></p>  <p>Class Code: 7vnk <input type="button" value="Submit"/></p>	<p><b><u>Water Line</u></b></p>  <p>Class Code: acxr <input type="button" value="Submit"/></p>	<p><b><u>Function Carnival</u></b></p>  <p>Class Code: zyk9 <input type="button" value="Submit"/></p>	<p><b><u>Desman</u></b></p>  <p>Class Code: veje <input type="button" value="Submit"/></p>	<p><b><u>Penny Circle</u></b></p>  <p>Class Code: qg7m <input type="button" value="Submit"/></p>
---	---	--	---	---

Nouveauté arrivée cette semaine! -> **Régression**

<https://preview.desmos.com/calculator?tour=regression>

### 3. DESMOS : MAINS SUR LES TOUCHES

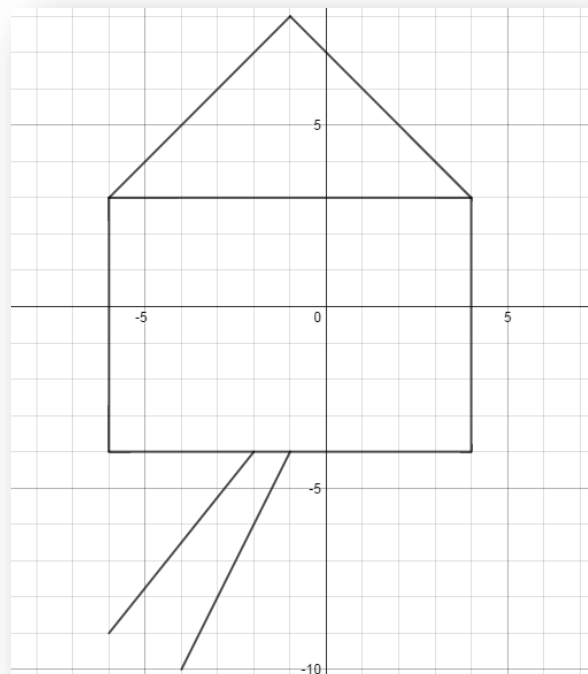
#### a. Initiation : Activité de création

(C'est possible de la faire dans la classe Desman pour afficher au tableau les créations!)

1. Reproduisez la maison ci-contre à l'aide des bonnes équations.
2. Ajoutez-y des éléments afin d'embellir votre maison.

Utilisez :

- des inéquations;
- des fonctions variées;
- des éléments dynamiques;
- des images, etc.



#### b. Se créer un compte [Desmos](#)

#### c. Se créer une activité du type [Canadiens-Bruins](#)

#### d. Se créer une activité du type [Joueur de golf](#)

#### e. Se créer une activité du type [Qu'est-ce?](#)

#### f. Se créer une activité du type [Les Olympiques](#)

#### g. Des exemples d'activités

<http://bit.ly/activitésdesmos>



info@desmos.com



@desmos



facebook.com/desmosinc

Besoin d'aide?



[http://bit.ly/Desmos\\_Playlist](http://bit.ly/Desmos_Playlist)

Besoin d'idées d'activités?

Répertoire d'activités Desmos

<http://bit.ly/ideesdesmos>