

Pour l'enseignant

<http://www>

SUR LE SITE COMPAGNON



Livre du professeur



Ressources complémentaires

ENSEIGNANTS

Consultation en ligne sans inscription
jusqu'à fin septembre 2019

SPECIMEN

Cette version de démonstration contient :

- Toutes les pages du manuel
- L'accès direct aux ressources à flasher

Parution prévue de la version complète : juillet 2019



MATHS

2^{de}

Coordination

Hélène GRINGOZ et Frédéric WEYERMANN

Auteurs

Delphine BAU
Jérémy COUTEAU
Hélène GRINGOZ
Marie HASCOËT
Didier KRIEGER
Mathieu PRADEL
Frédéric WEYERMANN

Programme 2019

Les auteurs et les éditions MAGNARD remercient vivement :
Anna IRIBARNE pour sa contribution au développement du projet initial.
Les relectrices et relecteurs du manuel pour leurs remarques et leurs suggestions.
L'ensemble des enseignant·e·s pour leur participation aux études menées sur ce manuel.

MAGNARD

Partie 1

ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION



Algorithmique et programmation



■ Pour prendre un bon départ	13
■ Activités	14
■ Cours	18
1. Types de variables	18
2. Affectation	18
3. Instructions conditionnelles	19
4. Boucles bornées	20
5. Boucles non bornées	20
6. Fonctions	21
Pour programmer en PYTHON	22
■ Exercices résolus	24
d'application	30
bilan	33
d'approfondissement	34
■ Travaux pratiques	35
■ En autonomie	39



Identités remarquables, calculs algébriques et équations

■ Pour prendre un bon départ	91
■ Activités	92
■ Cours	94
1. Calcul algébrique et identités remarquables	94
2. Quelques résolutions algébriques d'équations	95
■ Exercices résolus	97
d'application	100
d'entraînement	102
bilan	106
d'approfondissement	107
■ Travaux pratiques	108
■ En autonomie	110

Partie 2

NOMBRES ET CALCULS



2	Nombres et calculs numériques
■ Pour prendre un bon départ	43
■ Activités	44
■ Cours	46
1. Multiples, diviseurs et nombres premiers	46
2. Puissances entières d'un nombre relatif	47
3. Racine carrée	48
4. Ensemble de nombres	49
■ Exercices résolus	50
d'application	54
d'entraînement	57
bilan	61
d'approfondissement	62
■ Travaux pratiques	64
■ En autonomie	66



Intervalles et inégalités

■ Pour prendre un bon départ	69
■ Activités	70
■ Cours	72
1. Intervalles	72
2. Inégalités, inéquations et modélisation	73
3. Valeur absolue d'un nombre réel	74
■ Exercices résolus	75
d'application	78
d'entraînement	81
bilan	84
d'approfondissement	85
■ Travaux pratiques	86
■ En autonomie	88



Repérage et problèmes de géométrie

■ Pour prendre un bon départ	115
■ Activités	116
■ Cours	118
1. Géométrie sans repère	118
2. Géométrie avec repère	119
■ Exercices résolus	120
d'application	122
d'entraînement	124
bilan	127
d'approfondissement	128
■ Travaux pratiques	130
■ En autonomie	132



Vecteurs du plan

■ Pour prendre un bon départ	135
■ Activités	136
■ Cours	138
1. Translations et vecteurs associés	138
2. Somme de deux vecteurs	139
3. Produit d'un vecteur par un nombre réel	140
4. Base, repère et coordonnées	140
5. Colinéarité de vecteurs	142
■ Exercices résolus	144
d'application	150
d'entraînement	154
bilan	156
d'approfondissement	157
■ Travaux pratiques	158
■ En autonomie	160



Droites du plan et systèmes d'équations

7	Pour prendre un bon départ	163
	Activités	164
	Cours	166
	1. Vecteur directeur d'une droite	166
	2. Équation cartésienne d'une droite	166
	3. Équation réduite d'une droite	167
	4. Positions relatives de deux droites	168
	5. Résolution de systèmes de deux équations à deux inconnues	169
	Exercices résolus	170
	d'application	174
	d'entraînement	177
	bilan	179
	d'approfondissement	180
	Travaux pratiques	182
	En autonomie	184



Signe d'une fonction et inéquations

10	Pour prendre un bon départ	241
	Activités	242
	Cours	244
	1. Étude du signe d'une fonction	244
	2. Étude du signe d'une fonction affine	245
	3. Signe et opérations	246
	4. Position relative de courbes de référence	247
	Exercices résolus	248
	d'application	252
	d'entraînement	255
	bilan	258
	d'approfondissement	259
	Travaux pratiques	262
	En autonomie	264

Partie 4

FONCTIONS



Généralités sur les fonctions, fonctions de référence

8	Pour prendre un bon départ	189
	Activités	190
	Cours	192
	1. Notion de fonction	192
	2. Courbe représentative d'une fonction	193
	3. Fonction paire et fonction impaire	194
	4. Quelques fonctions de référence	195
	Exercices résolus	197
	d'application	200
	d'entraînement	203
	bilan	208
	d'approfondissement	209
	Travaux pratiques	210
	En autonomie	214

Partie 5

STATISTIQUES ET PROBABILITÉS



Proportions et évolutions en pourcentage

11	Pour prendre un bon départ	269
	Activités	270
	Cours	272
	1. Proportion de proportion	272
	2. Évolution en pourcentage	272
	Exercices résolus	274
	d'application	276
	d'entraînement	278
	bilan	280
	d'approfondissement	281
	Travaux pratiques	283
	En autonomie	284



Statistiques descriptives

12	Pour prendre un bon départ	287
	Activités	288
	Cours	290
	1. Moyenne	290
	2. Écart-type	292
	3. Quartile et écart interquartile	293
	Exercices résolus	294
	d'application	296
	d'entraînement	298
	bilan	302
	d'approfondissement	303
	Travaux pratiques	304
	En autonomie	308



Variations et extrêmes

9	Pour prendre un bon départ	217
	Activités	218
	Cours	220
	1. Variations d'une fonction	220
	2. Variations de fonctions de référence	221
	3. Extrémum d'une fonction	222
	Exercices résolus	223
	d'application	226
	d'entraînement	229
	bilan	233
	d'approfondissement	234
	Travaux pratiques	236
	En autonomie	238



Probabilités et échantillonnage

■ Pour prendre un bon départ	311
■ Activités	312
■ Cours	316
1. Loi de probabilité et modélisation	316
2. Événement	317
3. Opérations sur les événements	318
4. Échantillon et simulation	319
5. Fluctuation et estimation	320
■ Exercices résolus	321
d'application	326
d'entraînement	331
bilan	337
d'approfondissement	339
■ Travaux pratiques	340
■ En autonomie	344

Dicomaths

■ Lexique	347
■ Définitions et propriétés de géométrie	354
■ Formulaire de géométrie	359
■ Logique et raisonnement	360
■ Fiches logiciels	366

Corrigés

372

Pour tous les chapitres, les corrigés des exercices dont le numéro est sur fond bleu 100 dans les rubriques

A vous de jouer

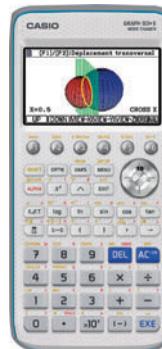
Exercices d'application

En autonomie

Les calculatrices

Présentation générale et principales fonctionnalités (rabats I, II, III) Utilisation de PYTHON (rabats IV, V, VI)

- Casio Graph 90+E



- TI-83 Premium CE



- Numworks



Tous les pictos pour se repérer dans le manuel

Logique & Démonstration

Cours, activités et exercices en lien avec la démonstration.

Exercices faisant appel à la logique.

Algo & Prog

Utilisation d'algorithmes et programmation en PYTHON (Python logo) et en langage naturel.

TICE

Utilisation de logiciels (tableur, GeoGebra, géométrie dynamique...)

Les autres disciplines

Lien entre les Maths et les enseignements de Français, Histoire, Géographie, Histoire des maths, Arts, Philosophie, SVT, SES, EPS, Physique Chimie...

Problème ouvert

Situation de recherche dont la solution peut être trouvée de différentes façons.



AP Exercices supplémentaires de réinvestissement des notions essentielles



Calculatrice



Calculatrice non autorisée

Chercher

Modéliser

Raisonner

Calculer

Communiquer

Représenter

Compétences mises en jeu dans les travaux pratiques

Le numérique dans votre manuel

Un accès simple à vos ressources

Par lien-mini dans le manuel papier • En un clic dans le manuel numérique.

Des parcours différenciés

Un **parcours différencié de réinvestissement** pour chacun des exercices de la rubrique Pour prendre un bon départ.

- Des **conseils** sont proposés en cas d'erreur.
- Les exercices proposés s'adaptent à votre niveau.
- Chaque exercice est **corrigé**.

Exo Parcours différenciés
[Lienmini.fr/math2-01](https://lienmini.fr/math2-01)

Question 1 sur 3
Score : 1

Développement.

Il faut développer et réduire $A = (x + 2)^2$ en 4 étapes maximum. Appuyer sur la touche Entrée pour valider toutes les étapes, puis sur le bouton OK après la réponse finale pour valider.

$A \neq x^2 + 4x$

$A = x^2 + 4x + 4$

On utilise le produit remarquable $(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$ en remplaçant a par x et b par 2.

$A = x^2 + 2x \times 2 + 2^2 = x^2 + 4x + 4$

Donc $A = x^2 + 4x + 4$ qui est la réponse attendue.

C'est bien !

Suite ➤

Des exercices de gammes

Une **version interactive** des exercices résolus portant sur les **méthodes essentielles** du programme.

- Des **conseils** sont proposés en cas d'erreur.
- Chaque exercice est **corrigé**.
- Les **paramètres** de l'exercice sont **renouvelés** à chaque ouverture afin de pouvoir faire des **gammes**.

Exo Versions interactives
[Lienmini.fr/math2-02](https://lienmini.fr/math2-02)

Des fichiers logiciels

Les **fichiers logiciels** à télécharger pour vos travaux pratiques.

Doc Fichiers TICE
[Lienmini.fr/math2-03](https://lienmini.fr/math2-03)

Mon espace Python



[Lienmini.fr/math2-653](https://lienmini.fr/math2-653)

Un accès en ligne à tous les **programmes Python** du manuel

Selectionner l'activité ou l'exercice du manuel.



Afficher, modifier, compléter le programme.

```
1 x = float(input("Saisir un nombre : "))
2 if x >= 0:
3     print("Le nombre est positif.")
4 else :
5     print("Le nombre est strictement négatif.")
6     print("Son opposé est : ")
7     print(-x)
```

Saisir un nombre : 25
Le nombre est positif.
-25.0

Affichage des résultats du programme.

Exécuter le programme.

Voir le résultat Télécharger

Enregistrer le programme.

Nombres et calculs

• Manipuler les nombres réels

Contenus

- Ensemble \mathbb{R} des nombres réels, droite numérique.
- Intervalles de \mathbb{R} . Notations $+\infty$ et $-\infty$.
- Notation $|a|$. Distance entre deux nombres réels.
- Représentation de l'intervalle $[a - r, a + r]$ puis caractérisation par la condition $|x - a| \leq r$.
- Ensemble \mathbb{D} des nombres décimaux. Encadrement décimal d'un nombre réel à 10^n près.
- Ensemble \mathbb{Q} des nombres rationnels. Nombres irrationnels ; exemples fournis par la géométrie, par exemple 2 et π .

Dans le manuel

2

3

2

3

3

Tous les chapitres

Capacités attendues

- Associer à chaque point de la droite graduée un unique nombre réel et réciproquement.
- Représenter un intervalle de la droite numérique. Déterminer si un nombre réel appartient à un intervalle donné.
- Donner un encadrement, d'amplitude donnée, d'un nombre réel par des décimaux.
- Dans le cadre de la résolution de problèmes, arrondir en donnant le nombre de chiffres significatifs adapté à la situation étudiée.

Démonstrations

- Le nombre rationnel $\frac{1}{3}$ n'est pas décimal.
- Le nombre réel $\sqrt{2}$ est irrationnel.

2

Exemple d'algorithme

- Déterminer par balayage un encadrement de $\sqrt{2}$ d'amplitude inférieure ou égale à 10^n .

Approfondissements possibles

- Développement décimal illimité d'un nombre réel.
- Observation, sur des exemples, de la périodicité du développement décimal de nombres rationnels, du fait qu'un développement décimal périodique correspond à un rationnel.

• Utiliser les notions de multiple, diviseur et de nombre premier

Dans le manuel

Contenus

- Notations \mathbb{N} et \mathbb{Z} .
- Définition des notions de multiple, de diviseur, de nombre pair, de nombre impair.

Capacités attendues

- Modéliser et résoudre des problèmes mobilisant les notions de multiple, de diviseur, de nombre pair, de nombre impair, de nombre premier.
- Présenter les résultats fractionnaires sous forme irréductible.

2

Démonstrations

- Pour une valeur numérique de a , la somme de deux multiples de a est multiple de a .
- Le carré d'un nombre impair est impair.

Exemples d'algorithme

- Déterminer si un entier naturel a est multiple d'un entier naturel b .
- Pour des entiers a et b donnés, déterminer le plus grand multiple de a inférieur ou égal à b .
- Déterminer si un entier naturel est premier.

• Utiliser le calcul littéral

Contenus

- Règles de calcul sur les puissances entières relatives, sur les racines carrées.

2

2 3

$$\text{Relation } \sqrt{a^2} = |a|$$

- Identités $a^2 - b^2 = (a - b)(a + b)$, $(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$ et $(a - b)^2 = a^2 - 2ab + b^2$, à savoir utiliser dans les deux sens.

4

- Exemples simples de calcul sur des expressions algébriques, en particulier sur des expressions fractionnaires.

3

- Somme d'inégalités. Produit d'une inégalité par un réel positif, négatif, en liaison avec le sens de variation d'une fonction affine.

9

- Ensemble des solutions d'une équation, d'une inéquation.

3

4

10

Capacités attendues

- Effectuer des calculs numériques ou littéraux mettant en jeu des puissances, des racines carrées, des écritures fractionnaires.

2

4

- Sur des cas simples de relations entre variables (par exemple $U = Rl$, $d = vt$, $S = \pi r^2$, $V = abc$, $V = \pi r^2 h$), exprimer une variable en fonction des autres. Cas d'une relation du premier degré $ax + by = c$.

3

- Choisir la forme la plus adaptée (factorisée, développée réduite) d'une expression en vue de la résolution d'un problème.

3

- Comparer deux quantités en utilisant leur différence, ou leur quotient dans le cas positif.

4

8

- Modéliser un problème par une inéquation.

3

8

- Résoudre une inéquation du premier degré.

Démonstrations

- Quels que soient les réels positifs a et b , on a $\sqrt{ab} = \sqrt{a}\sqrt{b}$.

3

- Si a et b sont des réels strictement positifs, $\sqrt{a+b} < \sqrt{a}\sqrt{b}$.

2

- Pour a et b réels positifs, illustration géométrique de l'égalité $(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$.

9

Exemple d'algorithme

- Déterminer la première puissance d'un nombre positif donné supérieure ou inférieure à une valeur donnée.

2

Approfondissements possibles	
• Développement de $(a + b + c)^2$.	4
• Développement de $(a + b)^3$.	9

Géométrie	
• Manipuler les vecteurs du plan	Dans le manuel
Contenus <ul style="list-style-type: none"> Vecteur $\vec{HH'}$ associé à la translation qui transforme M en M'. Direction, sens et norme. Égalité de deux vecteurs. Notation \vec{u}^+. Vecteur nul. Somme de deux vecteurs en lien avec l'enchaînement des translations. Relation de Chasles. Base orthonormée. Coordonnées d'un vecteur. Expression de la norme d'un vecteur. Expression des coordonnées de \vec{AB} en fonction de celles de A et de B. Produit d'un vecteur par un nombre réel. Colinéarité de deux vecteurs. Déterminant de deux vecteurs dans une base orthonormée, critère de colinéarité. <p>Application à l'alignement, au parallélisme.</p>	6
Capacités attendues <ul style="list-style-type: none"> Représenter géométriquement des vecteurs. Construire géométriquement la somme de deux vecteurs. Représenter un vecteur dont on connaît les coordonnées. Lire les coordonnées d'un vecteur. Calculer les coordonnées d'une somme de vecteurs, d'un produit d'un vecteur par un nombre réel. Calculer la distance entre deux points. Calculer les coordonnées du milieu d'un segment. Caractériser alignement et parallélisme par la colinéarité de vecteurs. Résoudre des problèmes en utilisant la représentation la plus adaptée des vecteurs. 	5
Démonstration <ul style="list-style-type: none"> Deux vecteurs sont colinéaires si et seulement si leur déterminant est nul. 	6
Approfondissement possible <ul style="list-style-type: none"> Définition vectorielle des homothéties. 	9
• Résoudre des problèmes de géométrie	Dans le manuel
Contenus <ul style="list-style-type: none"> Projeté orthogonal d'un point sur une droite. 	5
Capacités attendues <ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de géométrie plane sur des figures simples ou complexes (triangles, quadrilatères, cercles). Calculer des longueurs, des angles, des aires et des volumes. Traiter de problèmes d'optimisation. 	5 8 9
Démonstrations <ul style="list-style-type: none"> Le projeté orthogonal du point M sur une droite Δ est le point de la droite Δ le plus proche du point M. Relation trigonométrique $\cos^2(\alpha) + \sin^2(\alpha) = 1$ dans un triangle rectangle. 	6
Approfondissements possibles <ul style="list-style-type: none"> Démontrer que les hauteurs d'un triangle sont concourantes. Expression de l'aire d'un triangle : $\frac{1}{2} ab \sin C$ Formule d'Al-Kashi. Le point de concours des médiatrices est le centre du cercle circonscrit. 	7
• Représenter et caractériser les droites du plan	Dans le manuel
Contenus <ul style="list-style-type: none"> Vecteur directeur d'une droite. Équation de droite : équation cartésienne, équation réduite. Pente (ou coefficient directeur) d'une droite non parallèle à l'axe des ordonnées. 	7
Capacités attendues <ul style="list-style-type: none"> Déterminer une équation de droite à partir de deux points, un point et un vecteur directeur ou un point et la pente. Déterminer la pente ou un vecteur directeur d'une droite donnée par une équation ou une représentation graphique. Tracer une droite connaissant son équation cartésienne ou réduite. Établir que trois points sont alignés ou non. Déterminer si deux droites sont parallèles ou sécantes. Résoudre un système de deux équations linéaires à deux inconnues, déterminer le point d'intersection de deux droites sécantes. 	8
Démonstration <ul style="list-style-type: none"> En utilisant le déterminant, établir la forme générale d'une équation de droite. 	7
Exemples d'algorithme <ul style="list-style-type: none"> Étudier l'alignement de trois points dans le plan. Déterminer une équation de droite passant par deux points donnés. 	8
Approfondissements possibles <ul style="list-style-type: none"> Ensemble des points équidistants d'un point et de l'axe des abscisses. Représentation, sur des exemples, de parties du plan décrites par des inégalités sur les coordonnées. 	7

Programme

Fonctions

• Se constituer un répertoire de fonctions de référence	Dans le manuel
Contenus	
• Fonctions carré, inverse, racine carrée, cube : définitions et courbes représentatives.	8
Capacités attendues	
• Pour deux nombres a et b donnés et une fonction de référence f , comparer $f(a)$ et $f(b)$ numériquement ou graphiquement.	9
• Pour les fonctions affines, carré, inverse, racine carrée et cube, résoudre graphiquement ou algébriquement une équation ou une inéquation du type $f(x) = k$, $f(x) < k$.	3 8 10
Démonstration	
• Étudier la position relative des courbes d'équation $y = x$, $y = x^2$, $y = x^3$, pour $x \geq 0$.	10
• Représenter algébriquement et graphiquement les fonctions	Dans le manuel
Contenus	
• Fonction à valeurs réelles définie sur un intervalle ou une réunion finie d'intervalles de \mathbb{R} .	
• Courbe représentative : la courbe d'équation $y = f(x)$ est l'ensemble des points du plan dont les coordonnées (x,y) vérifient $y = f(x)$.	8
• Fonction paire, impaire. Traduction géométrique.	
Capacités attendues	
• Exploiter l'équation $y = f(x)$ d'une courbe : appartenance, calcul de coordonnées.	
• Modéliser par des fonctions des situations issues des mathématiques, des autres disciplines.	8 9 10
• Résoudre une équation ou une inéquation du type $f(x) = k$, $f(x) < k$, en choisissant une méthode adaptée : graphique, algébrique, logicielle.	3 4 8 10
• Résoudre une équation, une inéquation produit ou quotient, à l'aide d'un tableau de signes.	10
• Résoudre, graphiquement ou à l'aide d'un outil numérique, une équation ou inéquation du type $f(x) = g(x)$, $f(x) < g(x)$.	
Approfondissement possible	
• Étudier la parité d'une fonction dans des cas simples.	8
• Étudier les variations et les extrema d'une fonction	Dans le manuel
Contenus	
• Croissance, décroissance, monotonie d'une fonction définie sur un intervalle. Tableau de variations.	9
• Maximum, minimum d'une fonction sur un intervalle.	
• Pour une fonction affine, interprétation du coefficient directeur comme taux d'accroissement, variations selon son signe.	7 9
• Variations des fonctions carré, inverse, racine carrée, cube.	
Capacités attendues	
• Relier représentation graphique et tableau de variations.	9
• Déterminer graphiquement les extrema d'une fonction sur un intervalle.	
• Exploiter un logiciel de géométrie dynamique ou de calcul formel, la calculatrice ou Python pour décrire les variations d'une fonction donnée par une formule.	10
• Relier sens de variation, signe et droite représentative d'une fonction affine.	
Démonstration	
• Variations des fonctions carré, inverse, racine carrée.	9
Exemples d'algorithme	
• Pour une fonction dont le tableau de variations est donné, algorithmes d'approximation numérique d'un extremum (balayage, dichotomie).	
• Algorithme de calcul approché de longueur d'une portion de courbe représentative de fonction.	8
Approfondissement possible	
• Relier les courbes représentatives de la fonction racine carrée et de la fonction carré sur \mathbb{R}^+ .	

Statistiques et probabilités

• Utiliser l'information chiffrée et statistique descriptive	Dans le manuel
Contenus	
• Proportion, pourcentage d'une sous-population dans une population.	
• Ensembles de référence inclus les uns dans les autres : pourcentage de pourcentage.	11
• Évolution : variation absolue, variation relative.	
• Évolutions successives, évolution réciproque : relation sur les coefficients multiplicateurs (produit, inverse).	
• Indicateurs de tendance centrale d'une série statistique : moyenne pondérée.	
• Linéarité de la moyenne.	12
• Indicateurs de dispersion : écart interquartile, écart type.	
Capacités attendues	
• Exploiter la relation entre effectifs, proportions et pourcentages.	
• Traiter des situations simples mettant en jeu des pourcentages de pourcentages.	
• Exploiter la relation entre deux valeurs successives et leur taux d'évolution.	11
• Calculer le taux d'évolution global à partir des taux d'évolution successifs. Calculer un taux d'évolution réciproque.	
• Décrire verbalement les différences entre deux séries statistiques, en s'appuyant sur des indicateurs ou sur des représentations graphiques données.	12

• Pour des données réelles ou issues d'une simulation, lire et comprendre une fonction écrite en Python renvoyant la moyenne m , l'écart type s , et la proportion d'éléments appartenant à $[m - 2s, m + 2s]$.	12
• Modéliser le hasard, calculer des probabilités	Dans le manuel
Contenus <ul style="list-style-type: none">• Ensemble (univers) des issues. Événements. Réunion, intersection, complémentaire.• Loi (distribution) de probabilité. Probabilité d'un événement : somme des probabilités des issues.• Relation $P(A \cup B) + P(A \cap B) = P(A) + P(B)$.• Dénombrément à l'aide de tableaux et d'arbres. Capacités attendues <ul style="list-style-type: none">• Utiliser des modèles théoriques de référence (dé, pièce équilibrée, tirage au sort avec équiprobabilité dans une population) en comprenant que les probabilités sont définies a priori.• Construire un modèle à partir de fréquences observées, en distinguant nettement modèle et réalité.• Calculer des probabilités dans des cas simples : expérience aléatoire à deux ou trois épreuves. Python renvoyant la moyenne m , l'écart type s , et la proportion d'éléments appartenant à $[m - 2s, m + 2s]$.	13
• Échantillonnage	Dans le manuel

Algorithmique et programmation

• Utiliser les variables et les instructions élémentaires	Dans le manuel
Contenus <ul style="list-style-type: none">• Variables informatiques de type entier, booléen, flottant, chaîne de caractères.• Affectation (notée \leftarrow en langage naturel).• Séquence d'instructions.• Instruction conditionnelle.• Boucle bornée (for), boucle non bornée (while). Capacités attendues <ul style="list-style-type: none">• Choisir ou déterminer le type d'une variable (entier, flottant ou chaîne de caractères).• Concevoir et écrire une instruction d'affectation, une séquence d'instructions, une instruction conditionnelle.• Écrire une formule permettant un calcul combinant des variables.• Programmer, dans des cas simples, une boucle bornée, une boucle non bornée.• Dans des cas plus complexes : lire, comprendre, modifier ou compléter un algorithme ou un programme.	1
• Notion de fonction	Dans le manuel
Contenus <ul style="list-style-type: none">• Fonctions à un ou plusieurs arguments.• Fonction renvoyant un nombre aléatoire. Série statistique obtenue par la répétition de l'appel d'une telle fonction. Capacités attendues <ul style="list-style-type: none">• Écrire des fonctions simples ; lire, comprendre, modifier, compléter des fonctions plus complexes. Appeler une fonction.• Lire et comprendre une fonction renvoyant une moyenne, un écart type. Aucune connaissance sur les listes n'est exigée.• Écrire des fonctions renvoyant le résultat numérique d'une expérience aléatoire, d'une répétition d'expériences aléatoires indépendantes.	1

Vocabulaire ensembliste et logique

• Utiliser les variables et les instructions élémentaires	Dans le manuel
Les élèves doivent connaître les notions d'élément d'un ensemble, de sous-ensemble, d'appartenance et d'inclusion, de réunion, d'intersection et de complémentaire, et savoir utiliser les symboles de base correspondant : \in , \subset , \cap , \cup , ainsi que la notation des ensembles de nombres et des intervalles. Ils rencontrent également la notion de couple. Pour le complémentaire d'un sous-ensemble A de E , on utilise la notation des probabilités \bar{A} , ou la notation $E \setminus A$.	Dicomaths
Les élèves apprennent en situation à : <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître ce qu'est une proposition mathématique, à utiliser des variables pour écrire des propositions mathématiques ; - lire et écrire des propositions contenant les connecteurs « et », « ou » ; - formuler la négation de propositions simples (sans implication ni quantificateurs) ; - mobiliser un contre-exemple pour montrer qu'une proposition est fausse ; - formuler une implication, une équivalence logique, et à les mobiliser dans un raisonnement simple ; - formuler la réciproque d'une implication ; - lire et écrire des propositions contenant une quantification universelle ou existentielle (les symboles \forall et \exists sont hors programme). Par ailleurs, les élèves produisent des raisonnements par disjonction des cas et par l'absurde. 	Tous les chapitres

Algorithmique et programmation

Le mot *algorithme* vient du nom du mathématicien Al-Khwarizmi. Ce dernier a classé les différents algorithmes connus de son époque ; son opération *al-jabr* a d'ailleurs donné le mot *algèbre*.

Euclide
(vers 325 av. J.-C. –
vers 265 av. J.-C.)



Gottfried Wilhelm Leibniz
(1646 – 1716)



Euclide est l'auteur d'un algorithme servant à déterminer le plus grand diviseur commun à deux entiers naturels. L'algorithme d'Euclide reste le plus connu.

↳ Dicomaths p. 349

Leibniz imagine une machine pouvant effectuer des calculs. Il est le premier à exposer l'utilité de la numération binaire pour le calcul automatique.

↳ Dicomaths p. 351

Mon parcours du collège au lycée



Au collège, j'ai appris ce qu'était un algorithme, un programme et une variable informatique. J'ai aussi appris à écrire, à mettre au point et à exécuter un programme simple utilisant des boucles et des conditions.



En 2^{de}, je vais consolider mes connaissances en y ajoutant la notion de fonction et en programmant dans un langage informatique.