

Outil en ligne CAPYTALE

---

# Kézaco?

---

Outil de travail sur python en ligne hébergé par l'académie de Paris

- ✓ **Créer des activités de codage**
- ✓ Partager des activités de codage entre enseignants et élèves.
- ✓ Système fonctionnant **entièrement en ligne**
- ✓ Accessible via le bureau **toutatice** pour les profs et via **capytale2.ac-paris.fr** pour tout le monde



# Quels avantages ?

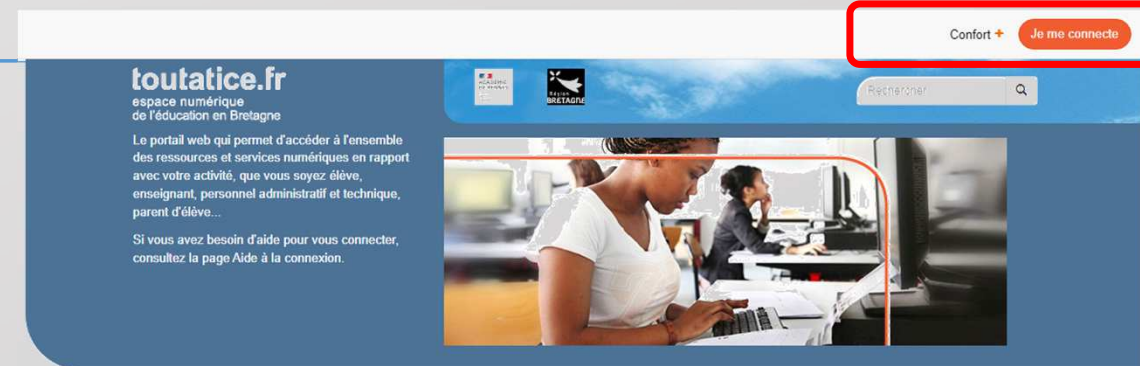
---

- Pas d'installation de logiciel ni de création de compte
- Utilisable en classe ou à la maison par les élèves (accès par le navigateur)
- Les activités créées par l'enseignant peuvent être partagées aux élèves
- Possibilité de récupérer le travail proposé aux élèves, de le corriger d'y ajouter des commentaires, d'évaluer et de le renvoyer

# Comment y accéder ?

- Se connecter à son compte toutatice

## ① Application Capytale visible



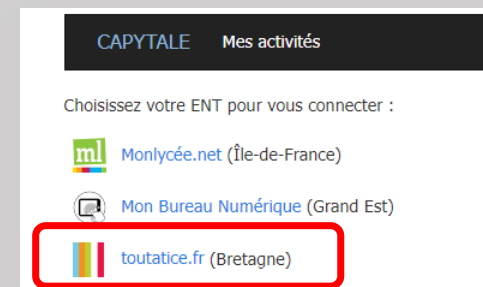
## ② Application Capytale non visible

- ✓ Ouvrir la page

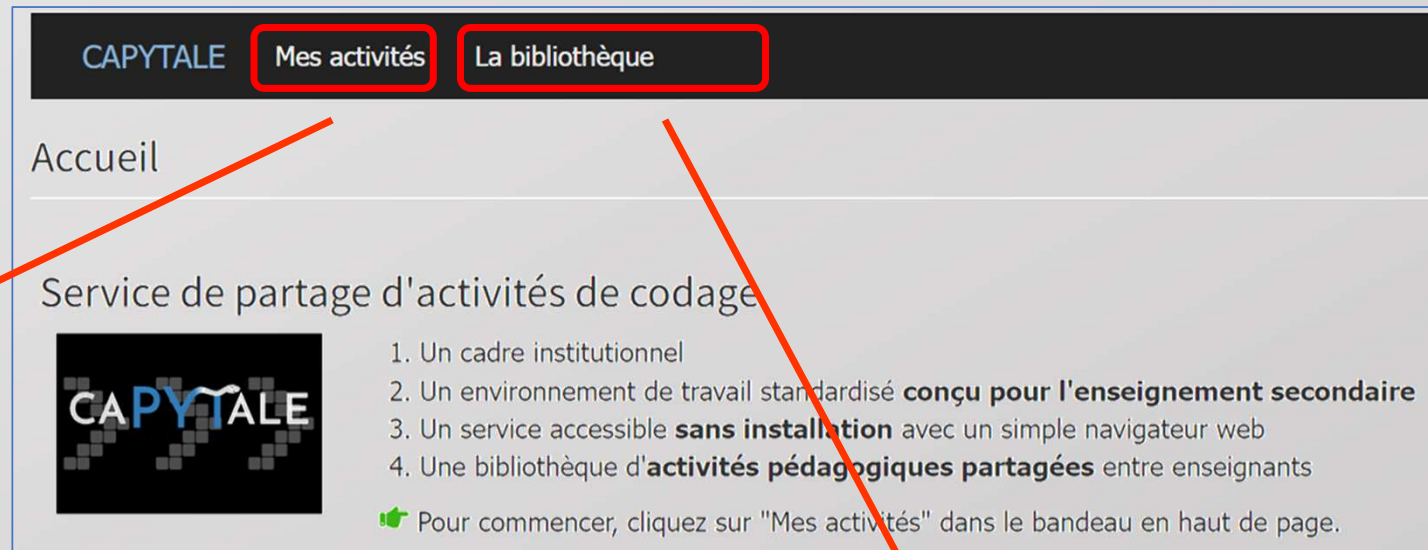
<https://capytale2.ac-paris.fr/web/c-auth/list>

- ✓ Sélectionner

toutatice.fr (Bretagne)



# Page d'accueil



Liste de vos  
activités

Liste des activités  
partagées par les  
autres utilisateurs

# Mes activités

CAPYTALE

Mes activités

La bibliothèque

① Accéder à une activité via un code

② Créer une activité de type :

- ✓ Script-Console
- ✓ Notebook
- ✓ SQL
- ✓ HTML+CCS+JS

③ Accéder à ma liste d'activités


Entrez un code pour accéder à une activité

a12b-345678


Créer une activité +

Gérer mes services


+ Script-Console

 Créer une activité Python avec une interface pédagogique autour d'un script et d'une console. [i](#)


+ Notebook

 Créer une activité Python avec des cellules de texte et de code exécutable. [i](#)


+ SQL

 Créer une activité SQL dans un notebook. [i](#)

+ HTML+CSS+JS

 Créer une activité sur les langages du Web : HTML, CSS et JavaScript. [i](#)

Ma liste d'activités

 Mes étiquettes [i](#)

# Ma liste d'activités

CAPYTALE

Mes activités

La bibliothèque















## Ma liste d'activités

Mes étiquettes

Je suis créateur

Je suis apprenant

Je suis associé

Rechercher							
Type	Titre	Nb vues	Dernier accès	Partage	Mode / État		
	<a href="#">DS 5 TP</a>	<a href="#">11 vues</a>	01/03/22 à 14:54	4551-378596 		T NSI	...
	<a href="#">essai script console</a>	0 vue	01/03/22 à 14:51	b9a8-395091 			...
	<a href="#">DM programmation dynamique</a>	0 vue	01/03/22 à	e84b-387880 		T NSI	...
	<a href="#">Recherche du chemin le plus court</a> <a href="#">Algorithme de Dijkstra</a>						...
	<a href="#">Etude des lois de la réfraction</a>	<a href="#">27 vues</a>	01/03/22 à 10:59	2e09-380078 		2de Physique	...
	<a href="#">Rappels sur les tableaux et les dictionnaires</a>	0 vue	28/02/22 à 14:02	5b11-40470 		1NSI	...

# Objectifs des activités à réaliser

+ Notebook



## Atelier 1 : Utiliser une vidéo

- ✓ Réaliser des pointages sous MecaChrono et enregistrer les données dans un format exploitable par python
- ✓ Tracer une trajectoire
- ✓ Tracer des vecteurs vitesses et accélérations
- ✓ Modéliser selon une courbe polynomiale

**CODE A UTILISER**

## Atelier 2 : Avancement chimique

- ✓ Utiliser l'instruction *Input*
- ✓ Créer une fonction avec *def*
- ✓ Utiliser la structure conditionnelle *if/else*
- ✓ Utiliser de la boucle *for*

**CODE A UTILISER**

## Atelier 3 : La loi de BEER LAMBERT

- ✓ Importer des bibliothèques
- ✓ Extraire des données de mesures contenues dans un fichier .csv
- ✓ Réaliser un graphique puis le modéliser
- ✓ Utiliser l'outil curseur

**CODE A UTILISER**