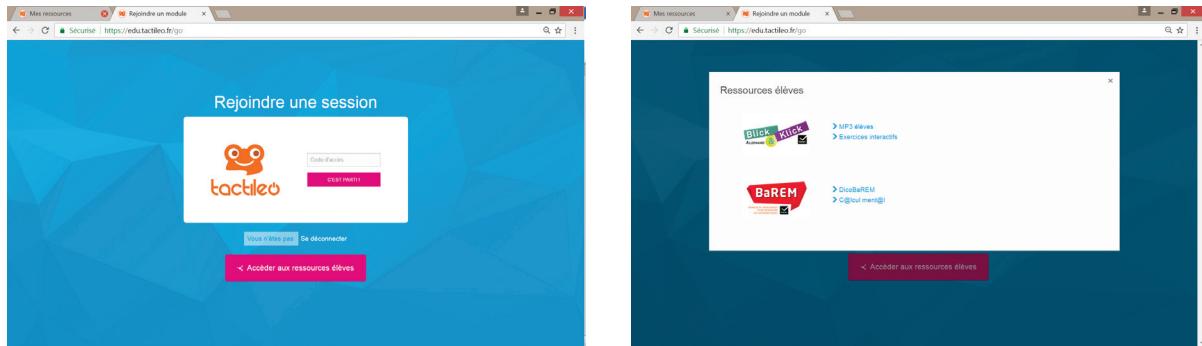


► Présentation de la banque de ressources maths cycle 4

1. Espace élève

<https://edu.tactileo.fr/go>



a. Dico BaREM

Deux fonctionnalités facilitent l'accessibilité :

- 🔊 : écouter la version audio de la propriété ou de la définition
- Dys : afficher les textes dans la police « OpenDyslexic »

+ liens hypertexte permettent de naviguer facilement d'une entrée à l'autre

b. Calcul mental (version élève)

The screenshot shows the main landing page of the BaREM mental calculation module. At the top, there are tabs for "Mes ressources", "Rejoindre un module", "Calcul mental", and "Hatier". Below the tabs, a search bar indicates a secure connection. The main area features a cartoon character of a percentage sign with arms and legs, and another of a fraction with arms and legs. Text above them says: "Tu peux voir tous les objectifs en cliquant sur « Sommaire général »..." and "...ou voir les objectifs classés par niveaux en cliquant sur « Sommaire par niveaux ».". Below the characters are two buttons: "Sommaire général" and "Sommaire par niveaux". A small "Hatier" logo is at the bottom right.

- Temps limité mais on peut continuer même si temps dépassé

This screenshot shows a mental calculation test interface. On the left, a vertical list of options A through J is shown, with F being the current selected item. In the center, a cartoon fraction character says: "Tu dispose de deux minutes pour effectuer les dix calculs : concentre-toi !". To the right is a circular timer set to 02:00. On the far right, a "RÉSULTAT DU TEST" box displays: "Réponses exactes : 10 /10", "Bravo !", and "Tu as dépassé la durée de 0 min 10 s : essaie d'être plus rapide.".

- Génération aléatoire

- Affichage progressif des réponses et affichage du résultat à la fin du test

This screenshot shows a mental calculation test interface. On the left, a vertical list of options A through J is shown, with F being the current selected item. In the center, a question is displayed: "59 + 88,2 + 61 = 208,2" and "Réponse exacte.". To the right is a numeric keypad with keys for 0-9, a decimal point, and arrows for navigation. On the far right, a "RÉSULTAT DU TEST" box displays: "Réponses exactes : 6 /10", "C'est encourageant mais tu devrais encore t'entraîner.", and a small icon of a person with a red X over it.

2. Espace enseignant

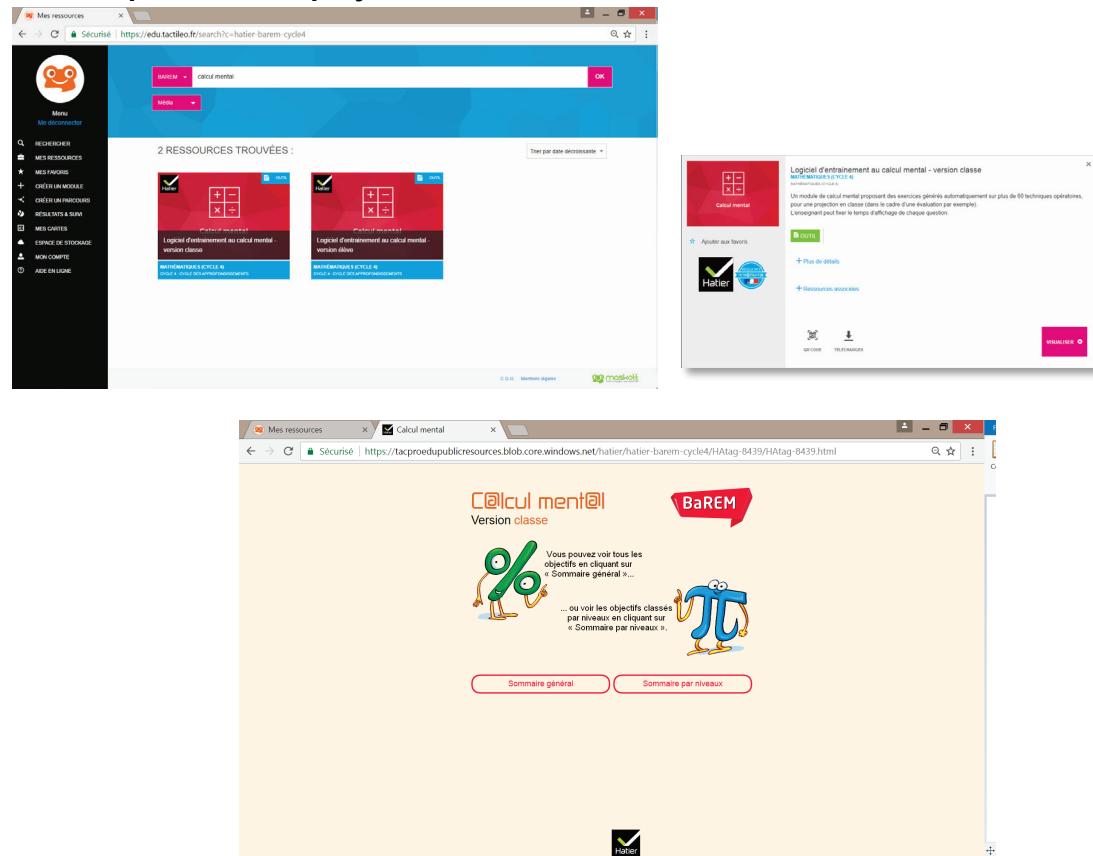
a. Calcul mental (version classe)

Version téléchargeable 

[TÉLÉCHARGER](#)

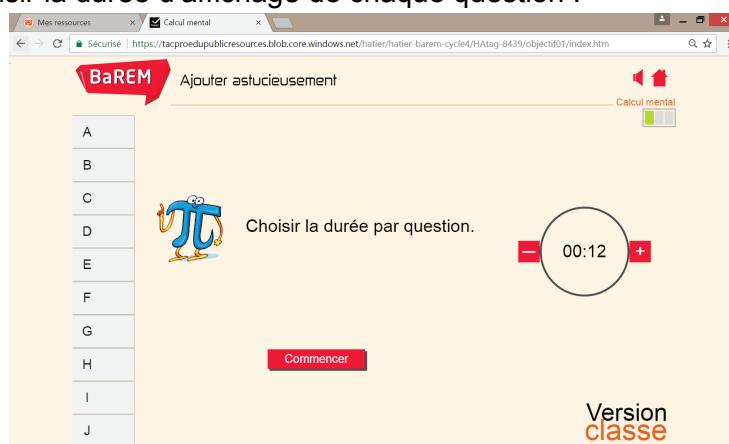
Taper « calcul mental » et/ou sélectionner le média « outil ».

Version pour la vidéoprojection.



The screenshot shows the BaREM software interface. At the top, there's a search bar with 'calcul mental' typed in. Below it, a sidebar lists various menu options like 'Mes ressources', 'RECHERCHER', 'MES RÉSOURCES', 'MES FAVORIS', etc. The main area displays two resource cards under '2 RESSOURCES TROUVÉES :'. Both cards are titled 'Logiciel d'entraînement au calcul mental - Version classe' and show a preview of mathematical operations (+, -, ×, ÷). To the right of these cards is a detailed view of the first one, which includes a 'Ajouter aux favoris' button, a 'BaREM' logo, and a 'TÉLÉCHARGER' button. Below this detailed view is another window titled 'C@lcul ment@l Version classe' featuring cartoon characters of a percent sign and a pi symbol, along with buttons for 'Sommaire général' and 'Sommaire par niveaux'.

Possibilité de choisir la durée d'affichage de chaque question :



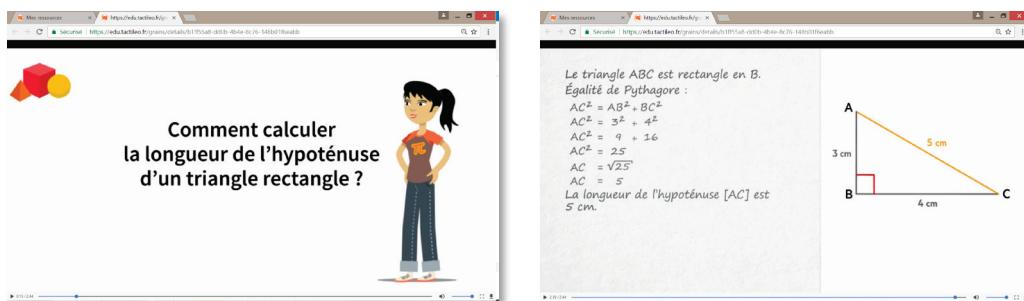
This screenshot shows the duration selection screen. On the left, there's a vertical list of letters A through J. In the center, there's a cartoon character of a pi symbol. To the right of the character is the text 'Choisir la durée par question.' Below this is a circular timer set at '00:12', with a minus sign on the left and a plus sign on the right. At the bottom left is a red 'Commencer' button, and at the bottom right is the text 'Version classe'.

b. Vidéos de géométrie et modules associées

Vidéos téléchargeables [TÉLÉCHARGER](#)

Sélectionner le média « vidéo » et le thème « espace et géométrie » → 40 vidéos.

Pour la plupart, une question, une méthode pas-à-pas, un résumé/rappel des principales étapes.



Chaque vidéo est associée à un module :

UN MODULE VIDEO
=
LA VIDEO
+
DES EXERCICES INTERACTIFS
POUR ÉVALUER LA COMPRÉHENSION DE LA VIDÉO

→ Peut être assigné aux élèves



+ CRÉER UNE SESSION

→ Code d'accès à transmettre aux élèves

c. Des outils pour mettre en œuvre la pédagogie inversée

Taper « pédagogie inversée ».

Trois types de ressources :

Les scénarios pédagogiques



= parcours d'exercices différencierés incluant une évaluation diagnostique et des capsules vidéos « hors la classe »

Les quiz interactifs



= exercices interactifs pour évaluation diagnostique

Les modules vidéos



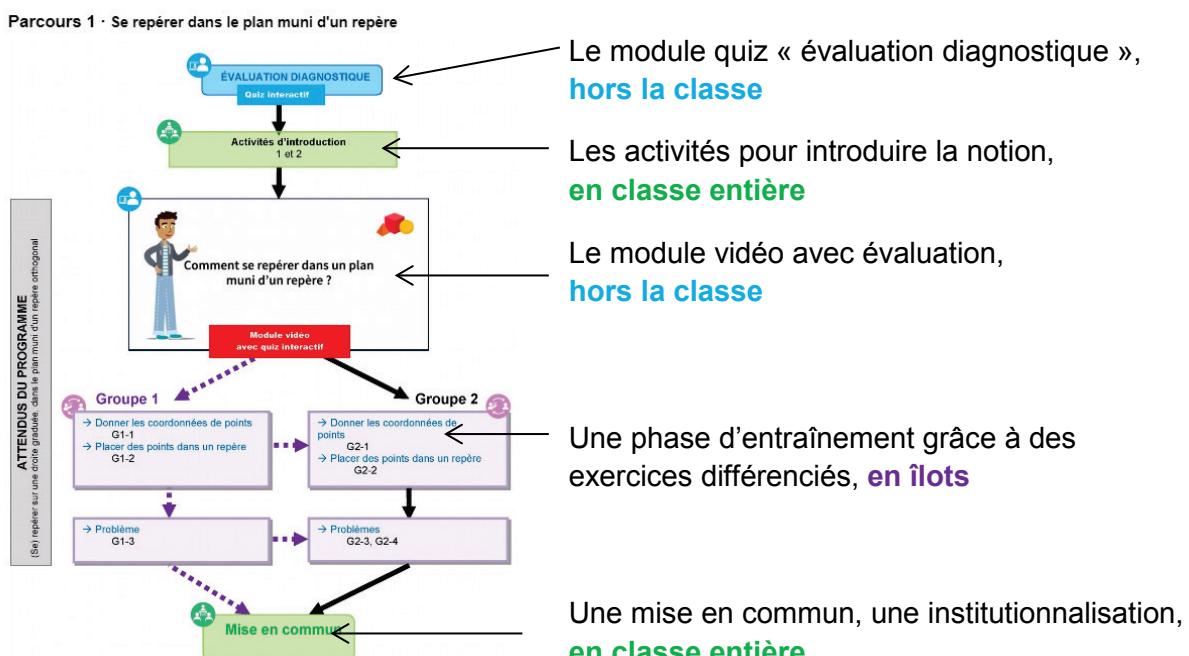
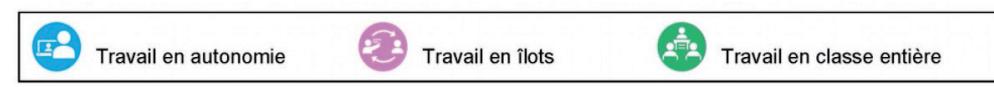
= vidéo + exercices interactifs

40 scénarios pédagogiques clé-en-main

- 27 parcours « classiques » (par exemple « Se repérer dans le plan muni d'un repère »)
- 4 parcours de remédiation (par exemple « Tracer deux droites perpendiculaires ou parallèles »)
- 9 parcours de synthèse (par exemple « Résoudre des problèmes mettant en jeu les transformations du plan »)

Dans chaque parcours :

Une proposition pédagogique « clé-en-main » selon trois modalités :



Tous les exercices au format modifiable.

Les modules composant le scénario pédagogique sont accessibles via la fiche (dans la rubrique « Ressources associées ») :

Parcours 1 – Se repérer dans le plan muni d'un repère
MATHÉMATIQUES CYCLE 4
ESPACE ET GÉOMÉTRIE (MATHÉMATIQUES CYCLE 4)

Parcours imprimable permettant de proposer aux élèves une vidéo explicative et des exercices différenciés en fonction de leurs résultats à des quiz d'évaluation.
Objectif : Monter à l'élève comment on peut se repérer dans le plan, en associant à chaque point des coordonnées dans un repère.

Ajouter aux favoris

Hatier

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Plus de détails

Ressources associées

1. Repérage sur une droite graduée (Module)
2. Utiliser les coordonnées d'un point dans le plan (Module)

QR CODE TÉLÉCHARGER

VISUALISER

d. La possibilité de personnaliser les modules

Possibilité d'éditer tous les modules.

Calculer la longueur de l'hypoténuse
MATHÉMATIQUES CYCLE 4
ESPACE ET GÉOMÉTRIE (MATHÉMATIQUES CYCLE 4)

Ce module est composé de la vidéo "Comment calculer la longueur de l'hypoténuse d'un triangle rectangle ?", suivie d'un quiz d'évaluation. Il peut être utilisé dans le parcours "Utiliser le théorème de Pythagore pour calculer la longueur d'un côté d'un triangle rectangle".

MODULE CYCLE 4 > 4E PAS DE LIMITÉ DE TEMPS 3

Mis à jour le 20/02/2017 à 11h32 par ÉDITIONS HATIER

AUTEUR ÉDITIONS HATIER

Ajouter aux favoris

QR CODE DUPLIQUER ÉDITER TÉLÉCHARGER ENVOYER

VISUALISER

Plus de détails

Module

RECHERCHER

CRÉER UN MODULE

Titre du module : Calculer la longueur de l'hypoténuse (4e B)

Description : Ce module est composé de la vidéo "Comment calculer la longueur de l'hypoténuse d'un triangle rectangle ?", suivie d'un quiz d'évaluation. Il peut être utilisé dans le parcours "Utiliser le théorème de Pythagore pour calculer la longueur d'un côté d'un triangle rectangle".

Module vidéo

Vous pouvez changer l'ordre des éléments dans le module, en cliquant-déplaçant les étiquettes ci-dessous

Eléments du module :

- 1) Comment calculer la longueur de l'hypoténuse d'un triangle rectangle ?
RESSOURCES MODIFIER SUPPRIMER
- 2) Calculer la longueur de l'hypoténuse / exercice 1
QUESTION À CHOIX MULTIPLES MODIFIER SUPPRIMER
- 3) Calculer la longueur de l'hypoténuse / exercice 2
QUESTION À CHOIX MULTIPLES MODIFIER SUPPRIMER

+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT AJOUTER DES ÉLÉMENTS

MODIFIER LES ÉLÉMENTS

MODIFIER L'ORDRE DES ÉLÉMENTS

Possibilité d'ajouter des éléments de la banque de ressources, ses propres ressources ou de créer des exercices interactifs.

The screenshot shows a web browser window titled "Module" with the URL "https://edu.tactileo.fr/Edi". A blue header bar contains the text "+ AJOUTER À MON MODULE". Below the header, there are two sections of icons:

- Éléments évalués** (Evaluated Elements):
 - Question à choix multiples
 - Question à trous
 - Légendier une image
 - Question audio
 - Réponse ouverte
 - Grouper des éléments
 - Relier des éléments
 - Ordonner des éléments
 - Recomposer un texte
 - Elément Scorm
- Éléments d'information** (Information Elements):
 - Video
 - Page internet / objet incorporé
 - Document (Pdf OpenDocument)
 - Page multimédia
 - Ressources

Pour ajouter un élément de la banque :

A screenshot of a user interface showing a "Ressources" section. On the left is a circular icon with a document and a plus sign. To its right is a button labeled "Sélectionner une ressource". An arrow points from this button to a larger screenshot below.

Exemple : cliquer sur « Sélectionner une ressource », puis taper « théorème de Pythagore ». Cliquer sur la ressource « Théorème de Pythagore » (définition). Vous pouvez alors ajouter cette ressource au module, par exemple pour rappeler à l'élève le théorème avant de regarder la vidéo...

A screenshot of a module content list. It shows a list of items under the heading "Eléments du module" (Elements of the module):

- 1) Comment calculer la longueur de l'hypoténuse d'un triangle rectangle ? (RESSOURCES) - with "Modifier" and "Supprimer" buttons
- 2) Calculer la longueur de l'hypoténuse / exercice 1 (QUESTION À CHOIX MULTIPLES) - with "Modifier" and "Supprimer" buttons
- 3) Calculer la longueur de l'hypoténuse / exercice 2 (QUESTION À CHOIX MULTIPLES) - with "Modifier" and "Supprimer" buttons
- 4) Théorème de Pythagore (RESSOURCES) - with "Modifier" and "Supprimer" buttons

..., ou comme remédiation s'il échoue au premier exercice. Pour cela, possibilité de paramétriser l'affichage des éléments du modèle en fonction de la réussite de l'élève.

The screenshot shows the "Paramétrage" (Parametrization) section for a resource. It includes three main sections:

- Comportement si réponse correcte :**
 - Passer à l'élément suivant
 - Terminer le module (succès)
 - Passer à l'élément

3) Calculer la longueur de l'hypoténuse / exercice 2
- Message si réponse fausse :**

ABC est un triangle rectangle en B. Son hypoténuse est donc le côté [AC], côté opposé à l'angle droit. La bonne égalité est donc $AC^2 = AB^2 + BC^2$
- Comportement si réponse fausse :**
 - Passer à l'élément suivant
 - Terminer le module (échec)
 - Passer à l'élément

-- Choisir un élément --

e. Autres ressources

Enseigner la programmation avec Scratch

Les ressources associées :

- **35 tutoriels**
- **35 activités** constituées de :

- un énoncé pdf
- un énoncé vidéo
- une fiche d'accompagnement pour l'enseignant
- le fichier corrigé



Cartes mentales

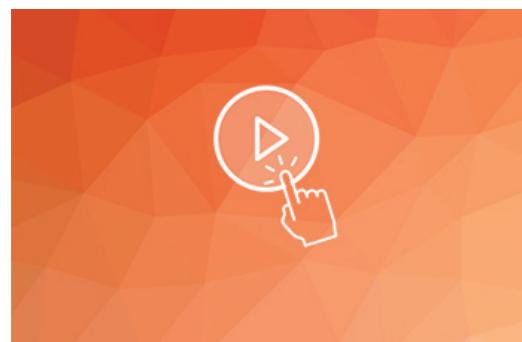
- **40 cartes mentales** sous deux formes :

- version imprimable
- version interactive



Animations (ressources Cabri)

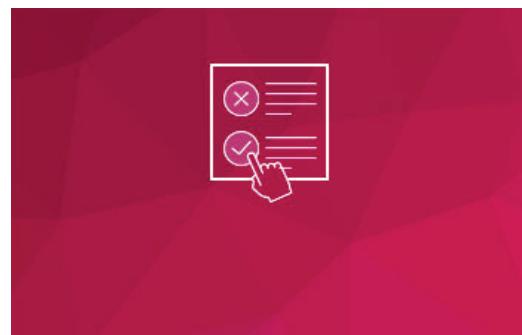
- **98 animations**



Exercices interactifs

- **96 QCM interactifs**

+ tous les exercices interactifs des modules de géométrie



Sujets et projets EPI

- **9 sujets** composés de :

- présentation du sujet
- quatre exercices
- deux projets

+ regroupées en 9 modules enseignant



Mises en train = activités de début d'heure pour enseigner une notion (ici la proportionnalité) de manière spirale

- **60 mises en train** :

- énoncé
- fiche professeur

+ regroupées en 10 modules enseignant



Banque d'exercices modifiables

(activités, exercices, problèmes, QCM, question flash, etc.)

- **Plus de 1 500 énoncés modifiables**

(format odt) / chaque exercice est associé à son corrigé (également modifiable)

+ **200 exercices tableur et géométrie dynamique (GeoGebra)**

Énoncés Tice



Corrigés Tice



Énoncés



Corrigés



+ **200 tableurs pour générer des exercices**

