



Mathématiques Cycle 3 Cm1 Cm2 6^{ème}

1100 ressources granulaires permettent de travailler les six compétences majeures des mathématiques : chercher, modéliser, représenter, calculer, raisonner et communiquer. Ces ressources sont utilisables en ligne et téléchargeables. La démarche pédagogique adoptée **privilégie l'activité mathématique** des élèves : ils peuvent investir connaissances et raisonnements, manipuler, se livrer à des essais, effacer pour recommencer.

Des services de création et gestion de parcours pédagogiques (classiques ou interactifs) personnels, directement interfacés avec les contenus, prennent en charge les **affectations individuelles** aux élèves, et le **suivi des résultats**. Des services et outils complémentaires sont disponibles pour des usages pédagogiques diversifiés et la production de ressources par les enseignants.

L'interface s'adapte à tous les équipements.

Un portail de ressources alliant performance et innovation pédagogique

- L'enseignant trouve immédiatement **la ressource dont il a besoin** grâce à la recherche sur les nouveaux programmes et sur les compétences du socle, et les filtres orientés pédagogie et usages (indexation conforme au standard ScoLOMFR recommandée par le ministère de l'Éducation nationale).

Sco **LOM** FR

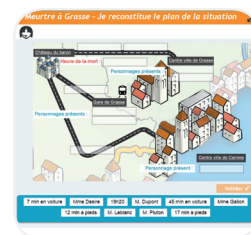
- Le moteur de recherche présente des fonctionnalités avancées : autosuggestion, correction orthographique automatique, recherche dans les notices et le contenu.

- Les **parcours prêts à l'emploi** accompagnent les enseignants dans la mise en place de pratiques innovantes pour mettre les élèves en activité.

Des ressources en lien avec les compétences du socle, couvrant l'ensemble du programme de mathématiques du cycle 3



- Collections « Résoudre un problème complexe » : 10 situations : une évaluation diagnostique, un problème complexe à résoudre accompagné d'aides (aides à la compréhension et à l'appropriation du problème, aides à la planification de la tâche, aides à la résolution de chaque sous-tâche élémentaire) et aides transversales (capsules vidéos sur les techniques opératoires, outils ...)
- Collections « Comprendre un énoncé mathématique » : Ensembles de ressources granulaires pour travailler les différentes compétences à maîtriser, en amont de la résolution de problème.



- Collections « 1,2,3 Cabri » : exercices d'entraînement, d'évaluations, ateliers pour manipuler.
- Tâches complexes, sollicitant liens entre numérique et géométrie (« Calculer », « Représenter »), recherche et raisonnement (« Chercher », « Reasonner »).
- Ressources tirant partie des possibilités de géométrie dynamique à la fois 2D et 3D de la technologie Cabri.
- Pour l'enseignant, services de prise en main des contenus.



- Animations, vidéos, exercices et simulations qui permettent de découvrir des notions de base sur les thèmes « Nombres et Calculs », « Grandeurs et mesures » et « Espace et Géométrie »



Des parcours personnalisables pour répondre aux besoins des élèves et suivre leur travail

- Il est possible de modifier des parcours existants, ou de **créer des séquences pédagogiques personnalisées** en assemblant et organisant à volonté ressources granulaires du portail et/ou ressources personnelles.
- Depuis le tableau de bord, **l'affectation de chaque ressource de façon différenciée** à chaque élève se fait en un clic.
- L'utilisation de chaque ressource est paramétrable pour s'adapter à la démarche de l'enseignant.
- Le suivi des élèves se fait grâce à la **visualisation de leur progression** et par la consultation de leurs travaux et de leurs **résultats individuels**.

Des activités personnelles simples et rapides à créer

- La création d'exercices à choix multiples exploitant texte, son, images, peut être enrichie avec aides, supports de réflexion, lexiques. Des modes différents de gestion des erreurs et de calcul du taux de réussite sont **paramétrables en fonction de l'objectif pédagogique**.
- Les activités de Cabrilog sont paramétrables par l'enseignant.

PLAN NUMÉRIQUE
POUR L'ÉDUCATION

BANQUE DE RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

AVEC LE SOUTIEN DE :

