

Smart Enseigno



Smart Enseigno



- En collaboration avec le groupe « Référentiel et IA » de l'IREM de Grenoble :
 - <https://irem.univ-grenoble-alpes.fr/recherche-action/anciens-groupes/referentiels-et-intelligence-artificielle-889755.kjsp?RH=1550848389967>
 - <https://irem.univ-grenoble-alpes.fr/fr/>
- Accessible gratuitement à tous les enseignants du premier degré :
 - <https://www.smartenseigno.fr/>

Smart Enseigno

Objectif initiale de la création de SmartEnseigno :

- Créer une bibliothèque de ressources numériques interactives couvrant une partie du programme de mathématiques de cycle 2.
- Créer un système de diagnostic des élèves et une remédiation basée sur l'IA, à choix de l'enseignant.

Ressource 1

Des petites souris mangent un fromage. Mais 2 petites souris ont trop mangé et décident de partir. Il ne reste plus que 3 petites souris sur le fromage.

Combien de souris étaient sur le fromage au début ?



Essai 1

Ressource en mode apprentissage

Des petites souris mangent un fromage. Mais 2 petites souris ont trop mangé et décident de partir. Il ne reste plus que 3 petites souris sur le fromage.

Combien de souris étaient sur le fromage au début ?

Tu peux ajouter des petites souris en les prenant dans le nid et te servir des nombres affichés.



Essai 2

Des petites souris mangent un fromage. Mais 2 petites souris ont trop mangé et décident de partir. Il ne reste plus que 3 petites souris sur le fromage.

Combien de souris étaient sur le fromage au début ?

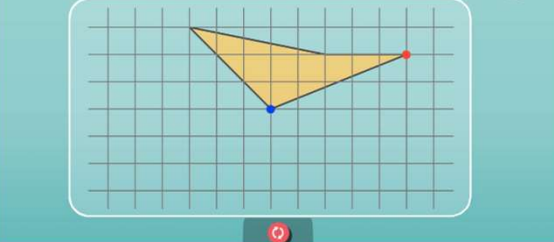
Un conseil : ajoute sur le fromage le nombre de souris qui sont parties.



Essai 3

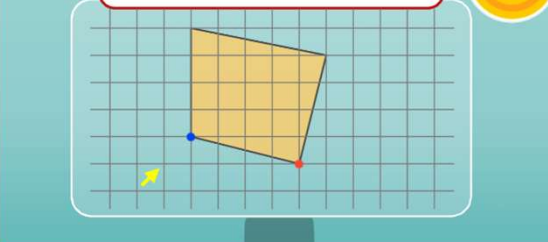
Ressource 2

Transforme le polygone en un carré en déplaçant le point bleu et le point rouge sur les nœuds du quadrillage.



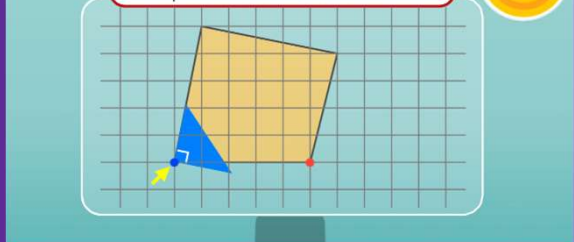
Transforme le polygone en un carré en déplaçant le point bleu et le point rouge sur les nœuds du quadrillage.

La flèche jaune te montre l'un des sommets du carré.



Transforme le polygone en un carré en déplaçant le point bleu et le point rouge sur les nœuds du quadrillage.

Le gabarit d'angle droit peut t'aider à trouver le quatrième sommet du carré.



Ressource en mode évaluation

Ressource 1

Des petites souris mangent un fromage. Mais 2 petites souris ont trop mangé et décident de partir. Il ne reste plus que 3 petites souris sur le fromage.

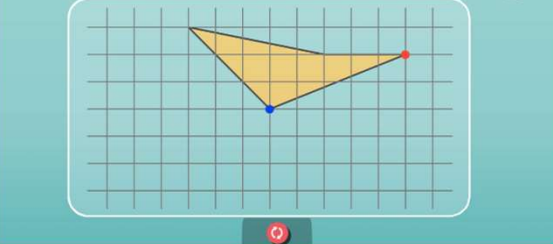
Combien de souris étaient sur le fromage au début ?



Essai 1

Ressource 2

Transforme le polygone en un carré en déplaçant le point bleu et le point rouge sur les nœuds du quadrillage.



Problèmes de transformation

Variables :

- Taille des nombres
 - Intervalle 1 = $[0;10[$
 - Intervalle 2 = $[10;100[$
 - Intervalle 3 = $[100;1000[$
- Type de transformation
 - Positive
 - Négative
- Question portant sur
 - État initial
 - Transformation
 - État finale

Problèmes de transformation

Variables sélectionnées :

- Taille des nombres
 - Intervalle 1 = [0;10[
- Type de transformation
 - Négative

Question portant sur :

Etat initial

Transformation

Etat final

Des souris ont trop mangé

Des petites souris mangent un fromage. Mais 5 petites souris ont trop mangé et décident de partir. Il ne reste plus que 3 petites souris sur le fromage.

Combien de souris étaient sur le fromage au début ?



Des canards en promenade

Des canards habitent l'étang. Il y en a 6. Des canards partent en promenade. Il ne reste alors que 3 canards dans l'étang.

Combien de canards sont partis ?



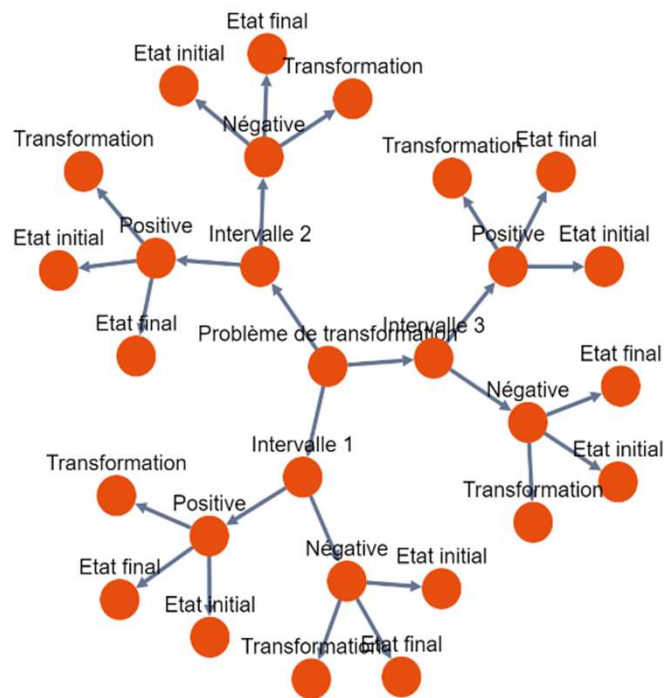
On vend des pommes au marché

Au marché, il y a 8 pommes à vendre. Marie en achète 4.

Combien de pommes restent à vendre ?



Référentiel de connaissances et compétences (CoCons)

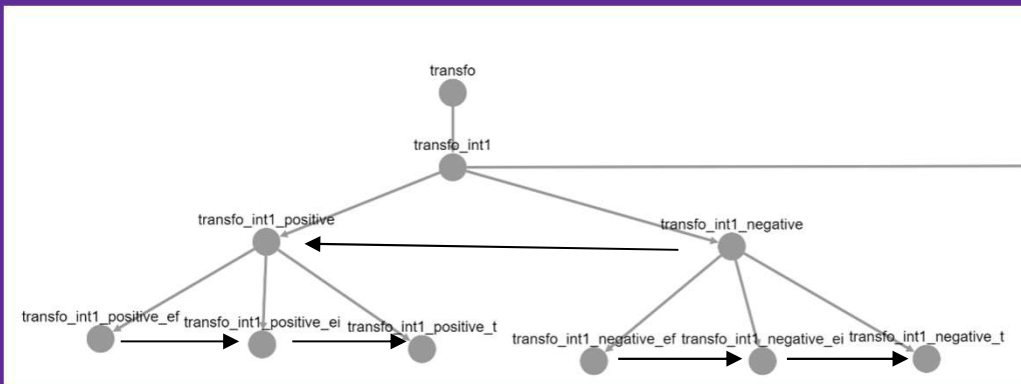


Référentiel R04 : problème additif de transformation.

Sous partie du référentiel global.
Elaboré par le groupe IREM « Référentiels et Intelligence Artificielle ».

Membres :

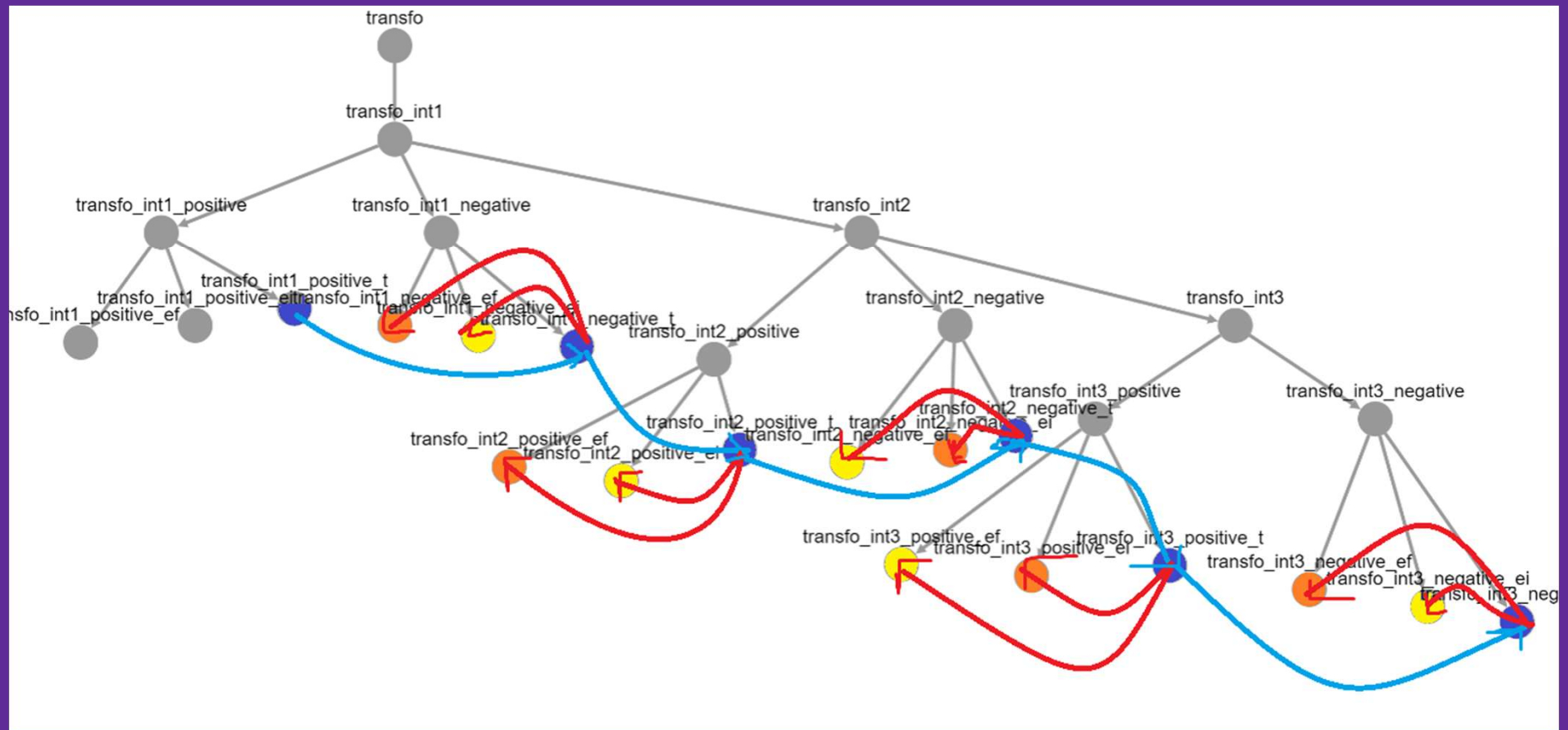
Marie-Caroline Croset
Sophie Soury-Lavergne
Sophie Térrouanne

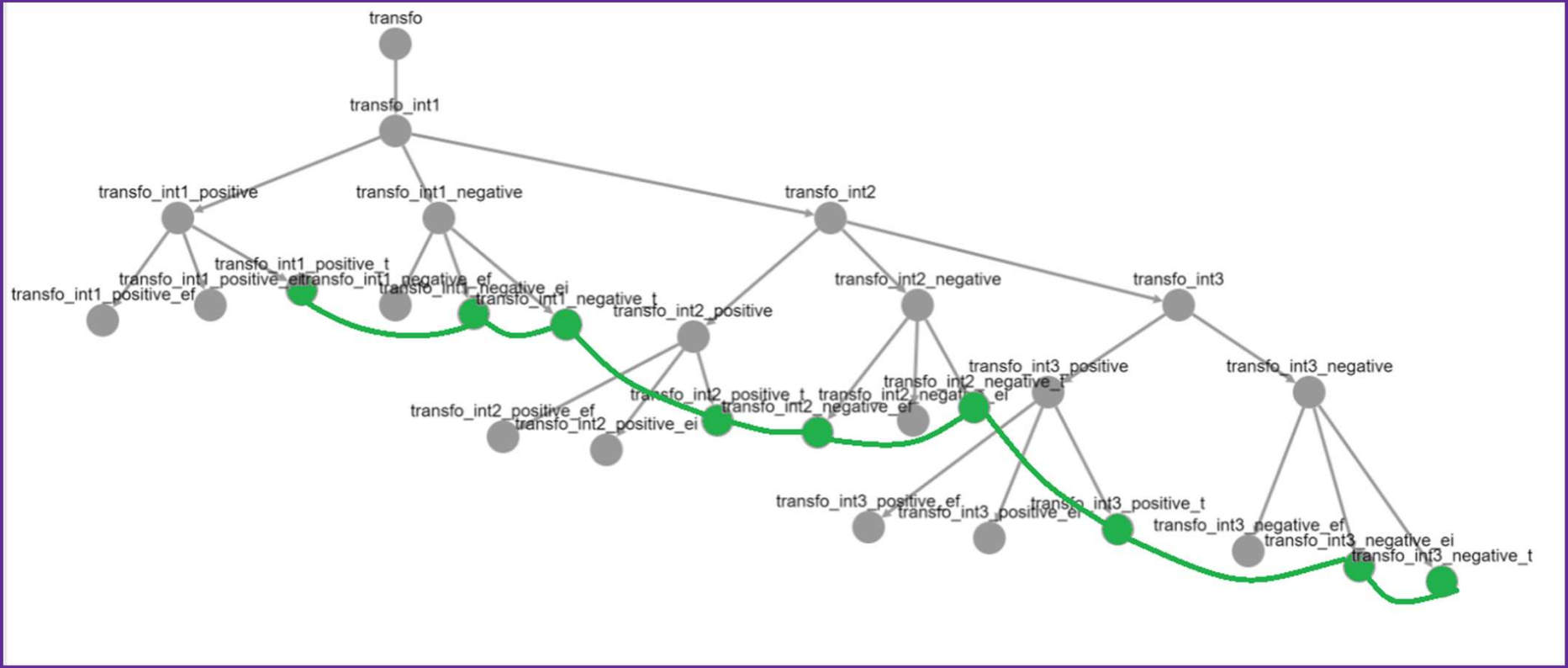


B → A

Les flèches noires sont ajoutées manuellement dans le graphe et basé sur la littérature en didactique. On dira que A est « un levier de compréhension » pour B

- V1 :
 - [0;10] : int1
 - [10;100] : int3
 - [100;1000] : int3
- V2 :
 - Positive : positive
 - Négative : negative
- V3 :
 - Etat initial : ei
 - Transformation : t
 - Etat final : ef





Création de parcours

Parcours manuel

Vous choisissez les ressources et vous composez vous même votre parcours.



Évaluation

parcours jouable une seule fois, sans corrections



Apprentissage

parcours rejouable à volonté, avec corrections



Évaluation

parcours jouable une seule fois, sans corrections



Évaluation des prérequis

parcours jouable une seule fois, sans corrections

Parcours automatique

Vous choisissez des compétences, puis des ressources vous seront proposées.

Profil d'acquisition

NON ATTEINT (4)



Résoudre un problème additif ou soustractif de recherche d'une partie ou d'un tout 45%

Reconnaitre un solide 47%

Résoudre un problème de comparaison du champ additif 58%

Construire un polygone 59%

EN COURS D'ACQUISITION (2)



Décoder l'écriture chiffrée d'un nombre pour créer une collection 61%

Coder par une écriture chiffrée le nombre d'objets d'une collection 62%

ATTEINT (7)



Reconnaitre un polygone 80%

Résoudre un problème de transformation du champ additif 86%

Construire un solide 86%

Nommer un polygone 88%

Résoudre un problème de division-quotition 90%

Résoudre un problème de division-partition 98%

Nommer un solide 100%



Profil d'acquisition



Propositions



Marine18

 Rafraîchir

16 Février 2023 

Difficulté

L'élève rencontre des difficultés sur 2 compétences.

Nouvelle acquisition

1

« Construire, en contrôlant les angles, un triangle rectangle en position prototypique »



Acquisition perdue



[Envoyer un parcours de Remédiation](#)

Progression

2

« Construire, en contrôlant plusieurs propriétés, un triangle rectangle en position non prototypique »



Renforcement



[Envoyer un parcours de Remédiation](#)

Smart Enseigno

- 273 Ressources numériques
- Modèle de “profil d’acquisition”, détection de difficultés sur des CoCons.
- Des parcours automatiques qui intègrent une remédiation fonction du profil d’acquisition, à choix de l’enseignant