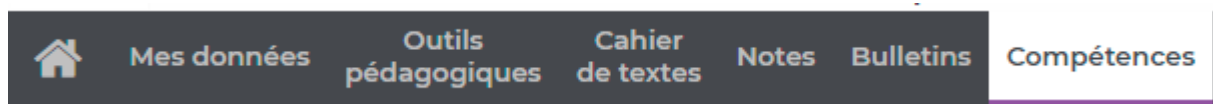


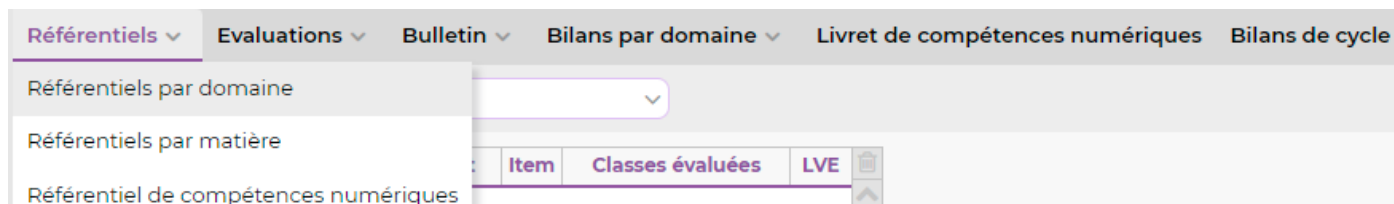
I. Onglet Compétences



Dans cet onglet vous pouvez consulter les référentiels (quand ils sont saisis...), saisir une évaluation en compétences, accéder aux bilans de cycle ...

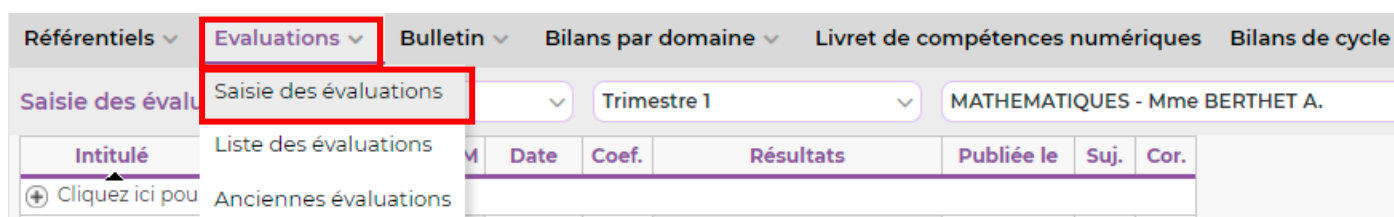
- **Consulter les référentiels**

➤ Cliquer sur Référentiels



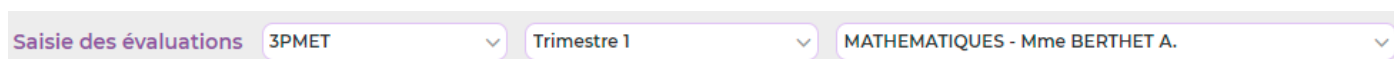
Vous aurez accès aux référentiels par domaine ou par matière.

- **Saisir une évaluation par compétences (exemple avec les 3PM)**



➤ Cliquer sur Saisie des évaluations

➤ Sélectionner la classe et la période correspondantes



➤ Sélectionner l'ajout d'évaluation :



➤ Compléter les informations (intitulé, descriptif, date, publication ... comme une évaluation « normale »)

➤ Sélectionner Ajouter des compétences



- Compléter les compétences de l'évaluation, penser aux coefficients si les compétences sont évaluées plusieurs fois

Choix des compétences à évaluer

Référentiels par domaine Référentiels par matière Compétences numériques

Cycle 4 (3) MATHÉMATIQUES (3)

<input type="checkbox"/>	Nb.	Compétences	Domaines
<input type="checkbox"/>		Respecter la parole d'autrui.	D3
<input type="checkbox"/>		Respecter les autres.	D3
<input type="checkbox"/>		Respecter les règles communes.	D3
<input type="checkbox"/>		▲ Chercher	D2, D4
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances.	D4
<input type="checkbox"/>		S'engager dans une démarche scientifique, observer, questionner, manipuler, expérimenter (sur une feuille de papier, avec des objets, à l'aide de logiciels), émettre des hypothèses, chercher des exemples ou des contre-exemples, simplifier ou particulariser une situation, émettre une conjecture.	D4
<input type="checkbox"/>		Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.	D4
<input type="checkbox"/>		Décomposer un problème en sous-problèmes.	D4
<input type="checkbox"/>		▲ Modéliser	D1.3, D2, D4
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Reconnaître et traiter des situations de proportionnalité.	D1.3
<input type="checkbox"/>		Traduire en langage mathématique une situation réelle (par exemple à l'aide	D1.3

- Le total des compétences se calcule et pour créer l'évaluation il faut penser à cliquer sur

Valider

- Un récapitulatif s'affiche alors :

Code	Compétences évaluées	Coef.	Niv.
+ Ajouter des compétences			
MATH	3.1 : Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances.	1	
MATH	4.1 : Reconnaître et traiter des situations de proportionnalité.	1	
MATH	4.1 : Reconnaître et traiter des situations de proportionnalité.	1	

- Finaliser la création de l'évaluation avec le bouton

Valider

- L'évaluation se crée et la liste des élèves apparaît à droite :

24 élèves	Extraire d'...	Reconnait...	Reconnait...
Alyssa			
R Julien			
T Clara			
NG Louna			
T Romane			
axence			
Célia			
sthis			

- Les trois compétences de cet exemple se retrouvent en tête de colonne dans l'ordre où elles apparaissent dans le référentiel


- 



- | | | |
|--|------------------------|---|
| + | Très bonne maîtrise | 6 |
| ● | Maîtrise satisfaisante | 5 |
| ● | Presque maîtrisé | 4 |
| ● | Maîtrise fragile | 3 |
| ● | Début de maîtrise | 2 |
| ● | Maîtrise insuffisante | 1 |
| A | Absent | A |
| ○ | Non évalué | N |
| D | Dispensé | D |
| Aucune évaluation | | 0 |
| Ajouter un commentaire | | |

24 élèves	Extraire d'...	Reconnaît...	Reconnaît...
Alyssa	●	●	●
R Julien	●	+	●

- Bilan périodique de l'élève et de la classe

- | Matières |  Éléments du programme travaillés |
|----------|--|
| | |

- | Éléments du programme travaillés |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Comprendre et utiliser des notions élémentaires de probabilités Écrire, mettre au point un programme simple Utiliser les notions de géométrie plane pour démontrer Calculer Chercher |

- **Faire un bilan de cycle (exemple avec les 3PM)**

➤ Sélectionner la période fin de cycle :

Fin de cycle ▾

Trimestre 1
 Trimestre 2
 Trimestre 3
Fin de cycle

➤ Les évaluations par compétences de l'ensemble de l'équipe pédagogique apparaissent, un positionnement se fait automatiquement par pronote :

Bilan de cycle de l'élève		3PMET	Fin de cycle		Cycle 4		
Domaines	Évaluations	Nb Pts	Σ Niveau de maîtrise				
			d	●	●	●	+
D1.1 - Langue française à l'oral et à l'écrit	T3	33				✓	
	T2						
	T1						
D1.2 - Langues étrangères et régionales	T3	34				✓	
	T2						
	T1						
D1.3 - Langages mathématiques, scientifiques et informatiques	T3	23			✓		
	T2						
	T1						
	HP						
D1.4 - Langage des arts et du corps	T1	29				✓	
D2 - Les méthodes et outils pour apprendre	T3	32				✓	
	T2						
	T1						
	HP						

Prénom :

Nom :

Date :

Devoir n°4

**Bilan général :**

Compétences	Connaissances et compétences associées	Questions	Évaluation			
			I	F	S	M
Chercher CH	Extraire d'un document des informations utiles. (6)	1 3.4 5.1 5.2 6.1 6.3				
Modéliser MO	Valider ou invalider un modèle (1)	6.2				
Représenter RE						
Raisonner R	Utiliser un raisonnement logique. (1)	4				
Calculer C	Calculer la probabilité d'un événement (11) Calculer avec des nombres rationnels (1)	2 3.1 3.2 3.3 3.5 3.6 3.7 5.3 5.4 5.5 5.6 6.3				
Communiquer CO	Expliquer sa démarche à l'écrit. (1)	4				

Exercice 1

On réalise les 4 expériences aléatoires décrites ci-dessous.

CH

Compléter les issues possibles pour chaque expérience aléatoire.

① On tire à pile ou face.



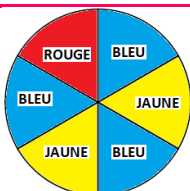
Issues possibles :

② On note chaque lettre du mot ANANAS sur des bouts de papier et on en tire un au sort.



Issues possibles :

③ On fait tourner cette roue de loterie et on regarde la couleur :



Issues possibles :

④ On lance 2 dés à 6 faces et on additionne les 2 nombres obtenus.



Issues possibles :

Exercice 2

Samira et Charlotte jouent une partie du jeu Wasabi.



Chaque joueur doit lancer au départ 4 dés et le but du jeu est de n'avoir plus aucun dé en sa possession.

Explication des faces du dé :



Permet de donner un dé à un adversaire (1 face du dé)






Permet de piocher une carte action (2 faces du dé)



Permet de réaliser une action face « Wasabi » (3 faces du dé)

C Compléter le tableau ci-dessous :

Face du dé			
Probabilité (Fraction)	$\frac{1}{6}$		
Probabilité (Nombre décimal)	0.17		
Probabilité (Pourcentage)	17 %		

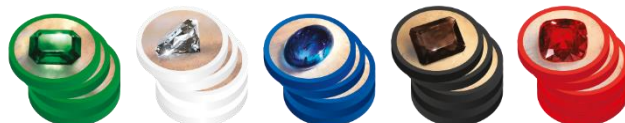
Exercice 3

Arthur et Julien jouent une partie du jeu Splendor.



Chaque joueur doit récupérer 15 points de prestige le plus rapidement possible. Pour cela plusieurs actions sont possibles au cours du jeu.

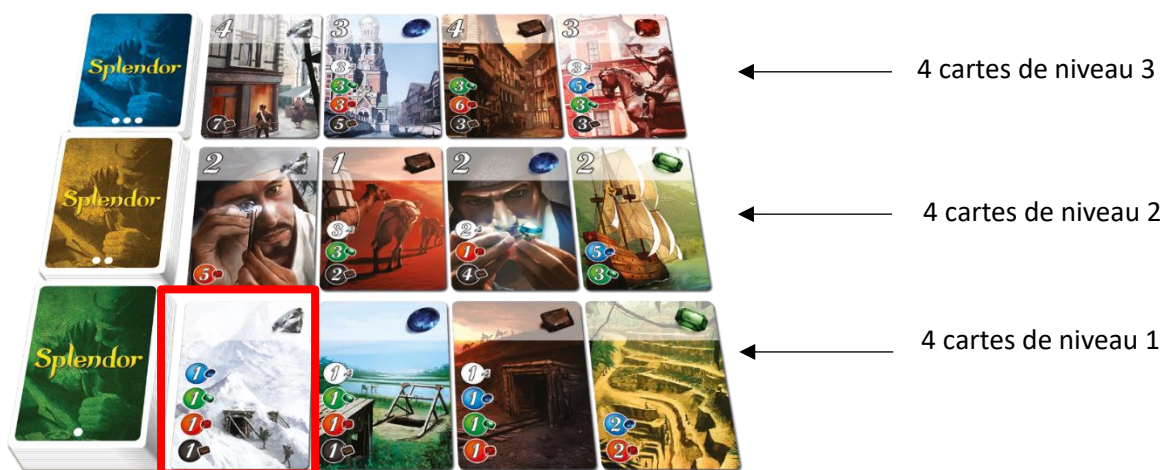
Au premier tour du jeu, Julien choisit de piocher trois jetons de couleurs différentes parmi les jetons ci-contre :



On ne s'intéresse qu'au premier jeton choisi par Julien.

- C 1) Déterminer la probabilité qu'il choisisse un jeton rouge.
- C 2) Déterminer la probabilité qu'il choisisse un jeton vert ou blanc.
- C 3) Déterminer la probabilité qu'il ne choisisse pas un jeton noir.

Après quelques tours de jeu, Arthur choisit de prendre une carte présente sur le plateau.

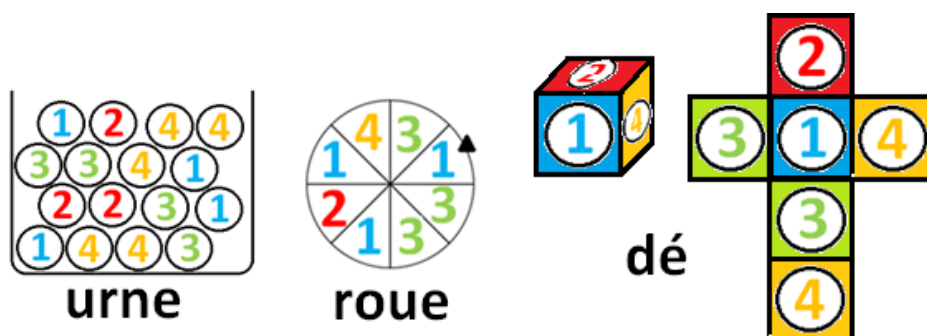


- | | |
|----|---|
| CH | 4) Calculer le nombre de possibilités qu'à Arthur pour piocher une carte. |
| C | 5) Déterminer la probabilité qu'il choisisse une carte de niveau 1. |
| C | 6) Déterminer la probabilité qu'il choisisse une carte de niveau 1 ou 2. |
| C | 7) Déterminer la probabilité qu'il choisisse la carte encadrée en rouge. |

Exercice 4

Doryan se rend une fête foraine près de chez lui.

Dans un stand, le forain propose trois jeux. Pour gagner il faut obtenir le chiffre 3.



- | | |
|----|--|
| R | Déterminer le jeu à choisir entre l'urne, la roue et le dé pour avoir le plus de chance de gagner. |
| CO | Les calculs et le raisonnement doivent apparaître sur la copie. |

Exercice 5

Daylon et Delsy jouent à la bataille navale.

Le jeu de la bataille navale consiste pour les deux joueurs à placer 5 bateaux sur une grille de 10 par 10 cases et à couler ceux de son adversaire.

Voici les bateaux à placer :

- 1 Porte-avions (5 cases)
- 3 Destroyers (3 cases)
- 2 Patrouilleurs (2 cases)
- 1 Sous-marin (3 cases)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

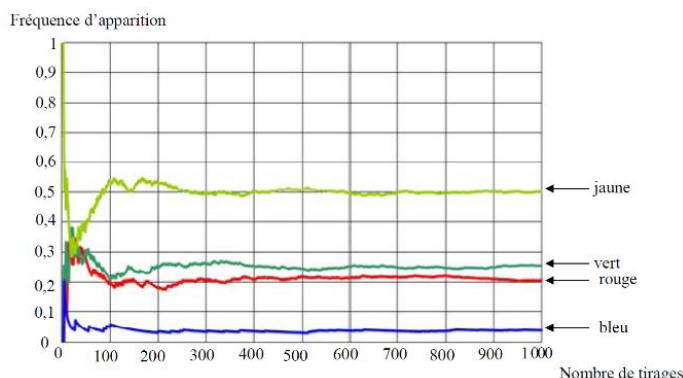
- | | |
|----|---|
| CH | 1) Déterminer le nombre de cases possibles sur la grille de la bataille navale. |
| CH | 2) Déterminer le nombre de cases prises par l'ensemble des bateaux. |
| C | 3) Calculer la probabilité que Daylon touche un bateau de Delsy au premier coup. |
| C | 4) Calculer la probabilité que le premier coup de Delsy tombe à l'eau. |
| | 5) Calculer la probabilité que Delsy touche le Porte-avions au premier coup. |
| | 6) Calculer la probabilité que Delsy touche un bateau de 3 cases de long au premier coup. |

Exercice 6

Un sac contient 20 jetons qui sont soit jaunes, soit verts, soit rouges soit bleus.

On tire au hasard un jeton, on note sa couleur et on remet le jeton dans le sac. Chaque jeton a la même probabilité d'être tiré.

Mme Berthet, qui connaît la composition du sac, a simulé un grand nombre de fois l'expérience avec un tableur. Voici le graphique obtenu pour 1000 tirages :



- | | |
|----|---|
| CH | 1) Déterminer la couleur dominante (la plus fréquente) des jetons du sac en justifiant. |
|----|---|

Romane estime qu'elle a moins d'une chance sur dix de piocher un jeton bleu au hasard.

- | | |
|----|--|
| MO | 2) Prouver l'affirmation de Romane. |
| CH | 3) Calculer le nombre de jetons rouges du sac. |

C