

# MODES DE JEU

## Aventure :

Propulse l'élève dans une histoire dont il est le héros, entre cinématique et apprentissage personnalisé géré par l'IA à partir de son profil de compétences.

Ne touchez plus à rien, on s'occupe de tout !



## Entraînement :

Ce mode vous permet de choisir l'exercice ou le parcours qui vous convient parmi l'ensemble des activités proposées.

Vous pouvez également choisir directement un parcours d'apprentissage prédéfini.



## Vidéos :

Bibliothèque de courtes vidéos pédagogiques sur de nombreuses thématiques.

L'endroit parfait pour agrémenter et compléter vos cours avec une petite touche envoûtante !



# MODES DE JEU

## Parcours assignés :

Votre élève retrouvera dans cette salle les parcours d'apprentissage que vous lui aurez assignés depuis votre plateforme enseignant.

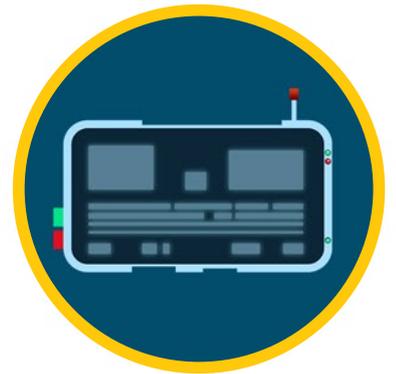
Cette salle ne s'affiche que si vous avez assigné un parcours à votre élève et elle est disponible également depuis la salle aventure.



## Journal de bord :

Plusieurs fonctionnalités se cachent derrière le journal de bord.

Il permet de consulter en un clin d'œil les dernières activités effectuées par votre élève avec leur score ainsi que les récompenses gagnées au cours de son aventure.



# PARAMÈTRES D'ACTIVITÉ

## Préambule :

Huit gabarits sont proposés, avec vocation de couvrir l'ensemble du programme de mathématiques au primaire, ainsi que d'apporter une pluralité des approches dans l'apprentissage d'une notion.

## Niveau de difficulté :



Compétences de CP



Compétences de CE1



Compétences de CE2

## Description du matériel :



Tablette, ordinateur  
ou smartphone



Pyramide  
holographique  
(multijoueur)



Vitre holographique

## Modes de jeu :



Découverte :  
25 questions



Entraînement :  
10 questions



Défi :  
10 questions  
jusqu'à erreur

## Modes de réponse :



Supra vocal



Astro ardoise



Cosmo clavier

# GABARITS

## Résolution de problèmes



Nombres et calculs

**Description** : résoudre un problème posé traitant d'une situation de la vie quotidienne.

**Compétences** : résoudre des problèmes traitant des quatre opérations en choisissant l'opération adaptée.

## Jeu de l'heure



Grandeurs et mesures

**Description** : donner l'heure affichée sur une horloge analogique ou digitale.

**Compétences** : lire l'heure sur une montre à aiguilles

## Jeu de Kim



Espaces et géométrie

**Description** : nommer le solide qui a été caché sur un plateau comportant plusieurs solides.

**Compétence** : reconnaître et nommer les solides usuels.

## Découverte des solides



Espaces et géométrie

**Description** : manipuler un solide pour en découvrir les propriétés.

**Compétence** : reconnaître, nommer, décrire et reproduire les solides usuels, reconnaître des solides simples dans son environnement proche.

# GABARITS

## Calcul mental

$$23 + 17 = ?$$

Nombres et  
calculs

**Description** : nommer un nombre affiché, résoudre une opération posée en ligne.

**Compétences** : nommer un nombre, trouver rapidement le résultat de calculs relevant des quatre opérations, mémoriser des faits numériques.

## Nombres autrement



Nombres et  
calculs

**Description** : écrire en chiffre un nombre affiché, résoudre une opération utilisant différentes représentations des nombres.

**Compétences** : utiliser diverses représentations des nombres, trouver rapidement le résultat de calculs relevant des quatre opérations.

## Jeu du furet



Nombres et  
calculs



**Description** : compter en donnant la valeur de la planète suivante.

**Compétence** : itérer une suite croissante ou décroissante.

## Galaxie des calculs



Nombres et  
calculs

**Description** : résoudre une opération dont les valeurs sont indiquées en lignes et colonnes dans un tableau.

**Compétence** : mémoriser des faits numériques.

# OPTIONS ET ACCESSIBILITÉ

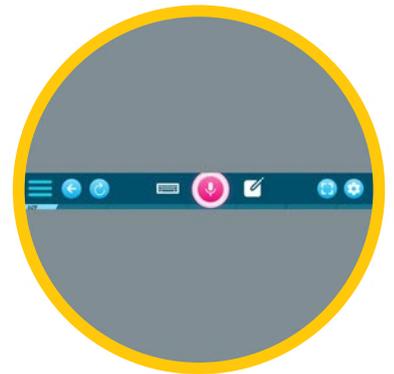
## Menu de gauche :

Il est accessible à tout moment depuis le bouton ☰ dans le coin supérieur gauche de la tool bar. Il donne accès à plusieurs outils facilitant la navigation dans l'app.



## Tool bar :

À retrouver sur le bord supérieur de l'écran. Elle donne accès à diverses actions comme le retour en arrière, le rafraîchissement de la page, le mode plein écran et surtout le menu paramètres. En jeu, elle est agrémentée de 3 boutons supplémentaires pour le choix du mode de réponse (clavier, reconnaissance vocale et ardoise).



## Menu paramètres :

Il est divisé en 2 parties :

- sur la gauche les paramètres de son, volume et synthèse vocale,
- sur la droite les paramètres d'accessibilité ainsi que le mode performance, pour les appareils à plus faible capacité.

Enfin, vous pourrez vous déconnecter en cliquant sur le bouton déconnexion.



# LES PARCOURS

## Qu'est-ce qu'un parcours d'apprentissage ?

Un parcours d'apprentissage est une suite d'exercices (2 - 5) visant à travailler une **compétence spécifique**.

Il commence par des exercices de découverte pour appréhender la notion, puis la difficulté augmente **progressivement** pour finir sur un exercice visant à tester la bonne maîtrise de la compétence.

## Quels sont les différents types de parcours ?

Il existe deux types de parcours d'apprentissage :

**Diagnostic** : ces parcours permettent d'établir le profil de compétence de chaque élève et de détecter les compétences à travailler,

**Remédiation** : ces parcours ont vocation à répondre à une difficulté rencontrée par l'élève en ciblant la compétence à travailler.

## Comment les utiliser ?

Les parcours d'apprentissage peuvent être **assignés** directement par l'enseignant (voir verso). Ils peuvent aussi être modifiés ou créés.

Ils sont également utilisés dans le mode aventure.

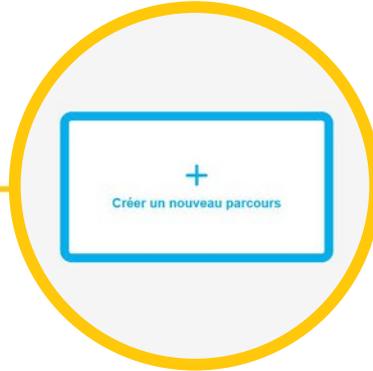
Le parcours adéquat est sélectionné par une **intelligence artificielle**, à partir du profil de compétence de chaque élève et son niveau.

# LES PARCOURS

## Création de parcours :



Rendez-vous sur : <https://lms.mathia.education>  
Dans le menu de gauche cliquez sur “parcours” puis “mes parcours”.



Cliquez ensuite sur “créer un nouveau parcours” en prenant soin de bien remplir les champs demandés et de sauvegarder.



Cliquez sur : “+ ajoutez un exercice” puis choisissez-en un présent dans la liste. Finissez par “sauvegarder”.

## Assignment de parcours :



Rendez-vous sur : <https://lms.mathia.education>  
Dans le menu de gauche cliquez sur “parcours” puis “mes parcours”.



À côté du titre, cliquez sur les trois points. Puis choisissez l'option : “Assigner”.



Entrez les infos de classe et terminez par “Valider”.