



Pour une meilleure transition de la troisième à la seconde et pour une explicitation des compétences attendues il est utile d'avoir un outil qui permette à la fois de clarifier les exigences, les capacités en cours de mathématiques dans un travail qui peut être collectif ou individualisé notamment dans le cadre de l'accompagnement personnalisé.

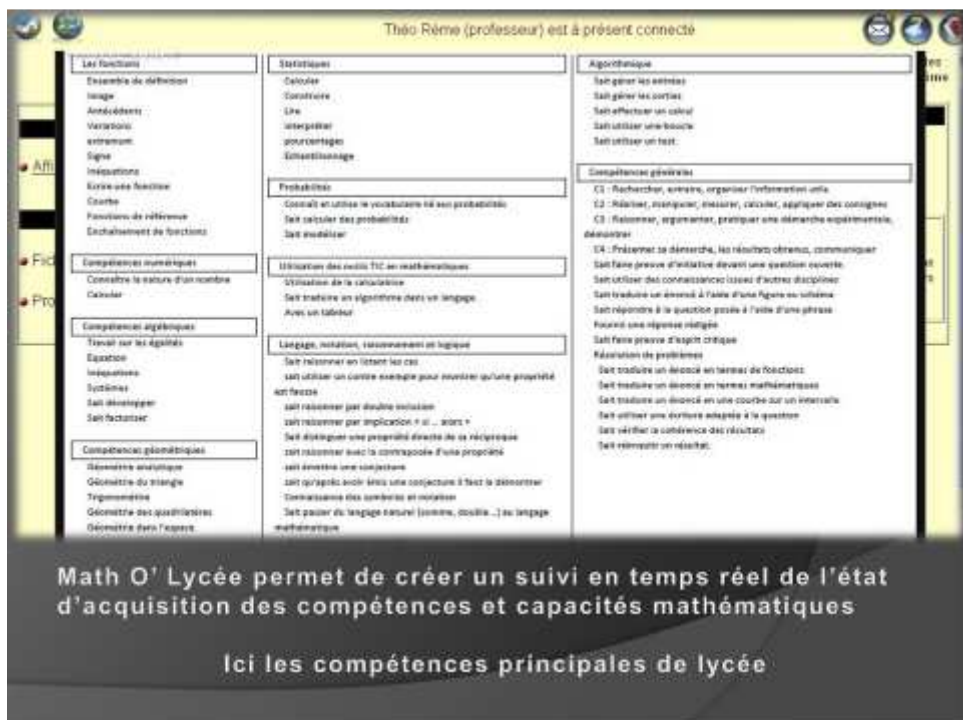
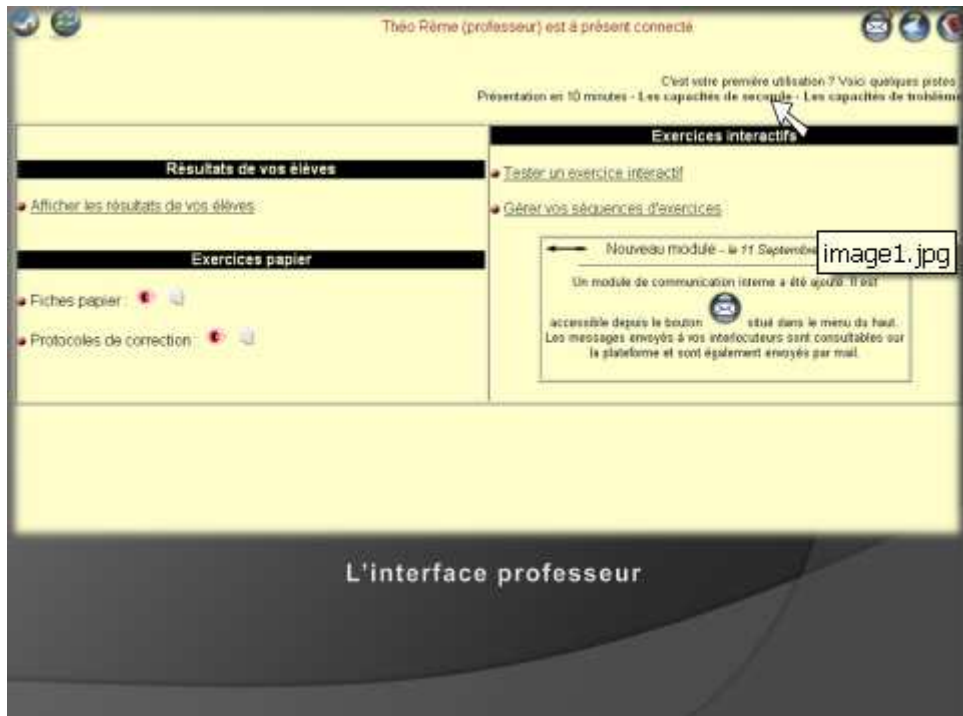
Votre nom d'utilisateur

Votre mot de passe

[Mot de passe oublié ?](#)

Il y a actuellement 62 exercices interactifs et 142 exercices papier en ligne

Pour une première utilisation, il faudra vous inscrire et avoir ainsi un mot de passe.



Théo Rémo (professeur) est à présent connecté




Les fonctions Image Amplitude Écrire une fonction Courbe Fonctions de référence Fonctions affines Compétences numériques Calculer Fractions Calcul sur les fractions Calcul avec des puissances Arrondissements Comparaison de nombres Proportionnalité Compétences algébriques Tracer un tel appelé Équation Inéquation Systèmes Set développer Set factoriser Compétences géométriques géométrie plane Triangles Set mesurer Calcul des périmètres	Géométrie dans l'espace Connait et utilise le vocabulaire de géométrie dans l'espace Les solides usuels vu au collège Représentation en perspective cavalière Parallèles Set calculer un volume Set que dans un agrandissement ou une réduction de rapport k Les sections de solides par des plans Set la nature des sections par un plan parallèle à une face Set la nature des sections par un plan parallèle à une arête Set la nature des sections de cylindre par un plan parallèle à son axe Set la nature des sections de cône par un plan perpendiculaire à son axe Set la nature de la section par un plan parallèle à la base Set la nature de la section d'une sphère par un plan Géométrie analytique Set lire les coordonnées d'un point Statistiques Calculer Comprendre Lire Interpréter pourcentages Probabilités Connait et utilise le vocabulaire lié aux probabilités Set calculer des probabilités Set modéliser	Langage, notation, raisonnement et logique Set raisonner en lisant les OI Set utiliser un contre exemple pour montrer qu'une propriété est fautive Set raisonner par double inclusion Set raisonner par implication " si ... alors " Set distinguer une propriété directe de sa réciproque Set raisonner avec la contraposée d'une proposition Set émettre une conjecture Set travailler avec deux conjectures il faut le démontrer Set passer du langage naturel (comme, donc...) au langage mathématique Set raisonner par analogie Compétences générales C1 : Rechercher, extraire, organiser l'information utile C2 : Raisonner, organiser, mesurer, vérifier, appliquer des connaissances C3 : Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche scientifique, démontrer C4 : Présenter sa démarche, les résultats obtenus, communiquer Set faire preuve d'initiative devant une question ouverte Set utiliser des connaissances issues d'autres disciplines Set traduire un énoncé à l'aide d'une figure ou schéma Set répondre à la question posée à l'aide d'une phrase Formuler une réponse rédigée Set faire preuve d'esprit critique Sélection de problèmes Set traduire un énoncé en termes de fonctions Set traduire un énoncé en termes mathématiques Set traduire un énoncé en une courbe sur un intervalle Set utiliser une écriture adaptée à la question Set utiliser le raisonnement des situations
--	---	--

Les compétences principales de collège

Math O' Lycée permet aussi d'avoir un suivi des compétences en collège.

Théo Rémo (professeur) est à présent connecté

C'est votre première utilisation ? Voici quelques pistes
 Présentation en 10 minutes - Les capacités de seconde - Les capacités de troisième

Résultats de vos élèves Afficher les résultats de vos élèves Exercices papier Fiches papier :  Protocoles de correction : 	Exercices interactifs Tester un exercice interactif Gérer vos séquences d'exercices <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>← Nouveau module - le 11 Septembre 2020</p> <p>Un module de communication interne a été ajouté. Il est accessible depuis le bouton  situé dans le menu de haut. Les messages envoyés à vos interlocuteurs sont consultables sur la plateforme et sont également envoyés par mail.</p> </div>
--	---

L'enseignant peut créer un « protocole de correction » qui regroupe tous les items qu'il veut évaluer durant une séance en classe, un devoir sur table, un exercice...

Théo Rémo (professeur) est à présent connecté

Nom: Sujet: Date: 11-09-2010

Exercice en classe

Filter: médiane [Ajouter un exercice](#) [Ajouter une question](#)

Exercice 1		↑	↓	×
<input type="checkbox"/>	S'est approprié la notion de médiane	↑	↓	×
<input type="checkbox"/>	Compétences autour de la notion de médiane	↑	↓	×
<input type="checkbox"/>	Sait déterminer la classe médiane	↑	↓	×
<input type="checkbox"/>	Sait répondre à la question posée à l'aide d'une phrase	↑	↓	×
<input type="checkbox"/>	Sait faire preuve d'esprit critique	↑	↓	×

- Compétences seconde
 - Compétences géométriques
 - Géométrie du triangle
 - Médianes
 - Statistiques
 - Calculer
 - Médiane
 - Lire
 - Interpréter
 - La médiane
- Compétences du collège

La création est rapide, il suffit de cliquer sur les items voulus, que l'on peut réorganiser à sa guise

Théo Rémo (professeur) est à présent connecté

Protocole	Date	Sujet	Actions
Exercice en classe	Samedi 11 Septembre 2010		<input type="button" value="Corriger"/>

[Créer un nouveau protocole](#)

Enregistrement de votre protocole « Exercices en classe » que l'enseignant peut alors renseigner une fois les exercices corrigés.

Théo Rémo (professeur) est à présent connecté

Changer de classe

Exercice en classe
Le 2010-09-11

2E

Julien : Enregistrer

[Exercice 1]

Document complet

Exercice complet

Document complet

Est approprié la notion de médiane	Document complet
Compétences autour de la notion de médiane	Document complet
Sait déterminer la classe médiane	Document complet
Sait répondre à la question posée à l'aide d'une phrase	Document complet
Sait faire preuve d'esprit critique	Document complet

La saisie des items se fait pour chaque élève.

Théo Rémo (professeur) est à présent connecté

C'est votre première utilisation ? Voici quelques pistes
Présentation en 10 minutes - Les capacités de seconde - Les capacités de troisième

Résultats de vos élèves

Afficher les résultats de vos élèves

Exercices papier

Fiches papier


Protocoles de correction

Exercices interactifs

Tester un exercice interactif

Gérer vos séquences d'exercices

Nouveau module - le 11 Septembre 2010

Un module de communication interne a été ajouté. Il est accessible depuis le bouton  situé dans le menu de haut. Les messages envoyés à vos interlocuteurs sont consultables sur le plateforme et sont également envoyés par mail.

L'enseignant peut aussi créer une fiche papier depuis une base d'exercices créés et dont les compétences ont déjà été extraites.
L'enseignant peut choisir de les garder ou de n'en sélectionner que quelques unes.

Théo Rémo (professeur) est à présent connecté

ABC est un triangle rectangle en A tel que $AB=4\text{cm}$ et $AC=3\text{cm}$. D et E sont deux points situés sur BC tels que $CG=GD$.

On construit les rectangles $ADGF$ et $ADHE$ ainsi que la figure ci-dessous.

La loi de Pappus est de déterminer les valeurs de x pour lesquelles les aires des rectangles $ADGF$ et $ADHE$ sont égales.

1. Déterminez que $GD = \frac{x}{2}$. (Aide : On pourra utiliser le théorème de Thalès).
2. En déduire alors l'aire des rectangles $ADGF$ en fonction de x .
3. Prouvez que $ED = x$.
4. Écrivez la longueur AD en fonction de x puis en déduisez une expression de l'aire du rectangle $ADHE$.
5. Montrez que le problème peut ramener à résoudre l'équation $3x^2 - 24x + 18 = 0$.
6. Répondez alors à la question.

Statistiques
 Probabilités
 Utilisation des outils TIC en mathématiques
 Langage, notation, raisonnement et logique
 Algorithmique
 Compétences générales
 Compétences du collège

2. Sélectionnez vos exercices

Passer sur un titre pour visiter un aperçu.

- EXERC. Exercice 173 : Rectangles dans un triangle
- EXERC. Exercice 167 : variations d'une fonction homographe
- EXERC. Exercice 166 : Vecteurs et points dans un repère
- EXERC. Exercice 161 : Hauteur d'eau dans un cylindre
- EXERC. Exercice 152 : Comparaison de double et de son inverse
- EXERC. Exercice 151 : Comparaison d'un nombre et de son inverse
- EXERC. Exercice 145 : la télévision **FILED**
- EXERC. Exercice 143 : Qui c'est lourd ...
- EXERC. Exercice 135 : Résultat d'examen et moyennes pondérées
- EXERC. Exercice 134 : vecteurs et centre de gravité
- EXERC. Exercice 116 : alignement et agrandissement
- EXERC. Exercice 101 : Le dé pipé
- EXERC. Exercice 92 : Fonction $(x-1)^2$ **FILED**
- EXERC. Exercice 89 : Etude de la fonction $f(x)=x^2+2$
- EXERC. Exercice 77 : Ensemble de définition
- EXERC. Exercice 70 : Algorithme de calcul
- EXERC. Exercice 64 : Léonard de Pise
- EXERC. Exercice 60 : Implé une fonction
- EXERC. Exercice 59 : Distance à la gare

3. Créer votre fiche papier

Voir PDF **VIDER**

Voici la liste des exercices choisis :

59 / 101

Pour sélectionner un exercice, on peut cibler rapidement les recherches grâce à différents filtres

Eureka FND (ZE) est à présent connecté

Les exercices interactifs

- Choisir un exercice librement

Etat de validation

- Viauser vos résultats
- Les derniers résultats
 - DS du 10 Mai
 - DS 26 Avril 2010
 - DS5
 - DS5bis
 - DS 5 : Repérage

Vos fiches papier

- Travailler un exercice papier librement
- Les dernières fiches :
 - Equations
 - 3x+1/2x
 - bu
 - demo VTI
 - Fiche de probas
 - Voir toutes les fiches

Informations

Nouveau module - le 11 Septembre 2010

Un module de communication interne a été ajouté. Il est accessible depuis le bouton "enveloppe" situé dans le menu de haut. Les messages envoyés à vos interlocuteurs sont consultables sur la plateforme et sont également envoyés par mail.

L'élève a lui la possibilité de récupérer les fiches qui lui sont destinées

Eureka FIND (ZE) est à présent connecté

Séances

Fonctions – Acquis : 80% – Testé : 54%

- Fonctions Acquis : 80% - Testé : 54%
- Nombres Acquis : 91% - Testé : 71%
- Algèbre Acquis : 100% - Testé : 80%
- Géométrie Acquis : 84% - Testé : 79%
- Statistiques Acquis : 90% - Testé : 28%
- Probabilités Non testé
- TICE Acquis : 85% - Testé : 14%
- Notation - Logique Non testé
- Algorithmes Non testé
- Calculatrices Acquis : 100% - Testé : 80%

Fonctions

- Ensemble de définition
- Image
- Est traduit un énoncé en terme d'images
- Graphiquement
- A partir d'un tableau de valeurs
- Par le calcul
- Antécédents
- Variations
- Extremum
- Signe
- Inéquations
- Est résolue graphiquement une inéquation du type $f(x) > 0$ ou $<$
- Ecrire une fonction
- Courbe
- Fonctions de référence
- Enchaînement de fonctions

Et peut visualiser l'état de validation de ses acquis.

Eureka FIND (ZE) est à présent connecté

Les exercices interactifs

- Choisir un exercice librement

Etat de validation

- Visualiser vos résultats
- Les derniers résultats
 - DS du 10/10/10
 - DS 26 Avril 2010
 - DSR
 - DS5bis
 - DS 5. Repérage

Vos fiches papier

- Travailler un exercice papier librement
- Les dernières fiches
 - Equations
 - demo IUTM
 - bug
 - demo AFJ
 - Fiche de probas
 - Voir toutes les fiches

Informations

Nouveau module - le 11 Septembre 2010

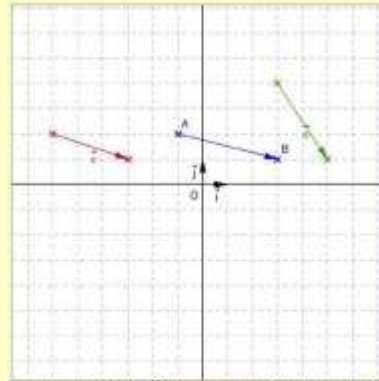
Un module de communication interne a été ajouté. Il est accessible depuis le bouton "enveloppe" situé dans le menu de haut. Les messages envoyés à vos interlocuteurs sont consultables sur la plateforme et sont également envoyés par mail.

L'élève peut aussi choisir de faire quelques exercices interactifs d'entraînement ou une séance programmée par l'enseignant.

Placez dans le repère $(O ; \vec{i}, \vec{j})$ les vecteurs \vec{AB} , \vec{u} et \vec{v} tels que :

$$\vec{AB} \begin{pmatrix} 4 \\ 2 \end{pmatrix} \quad \vec{u} \begin{pmatrix} -5 \\ -6 \end{pmatrix} \quad \text{et} \quad \vec{v} \begin{pmatrix} -3 \\ 5 \end{pmatrix}$$

et sans qu'aucun des représentants ne se touchent.



Tu peux utiliser les flèches et le zoom pour déplacer ton repère.
CTRL+Molette : Zoomer
Majuscule (Shift) + Souris : Déplacer.

Un exemple d'exercice sur les vecteurs.