

Notice d'utilisation à l'attention des professeurs- page 1

Lorsque l'apprenant décide de quitter Cool Calc', un code d'accès lui est donné pour une utilisation ultérieure. Ce code d'accès va dépendre de la progression de l'élève dans Cool Calc'.

Ainsi, si l'élève a validé :

- les niveaux 1 et 2 de la compétence 1. Il devra débloquent le niveau **3** de la compétence 1.
- les niveaux 1, 2 et 3 de la compétence 2. Il devra débloquent le niveau **4** de la compétence 2.
- le niveau 1 de la compétence 3. Il devra débloquent le niveau **2** de la compétence 3.
- les niveaux 1 et 2 de la compétence 4. Il devra débloquent le niveau **3** de la compétence 4.
- aucun niveau de la compétence 5. Il devra débloquent le niveau **1** de la compétence 5.

Le code d'accès **3 4 2 3 1** lui sera alors donné.

Ainsi, si le professeur souhaite, par exemple, plus particulièrement faire travailler son élève sur :

- Le niveau **4** de la compétence 1
- Le niveau **5** de la compétence 2
- Le niveau **3** de la compétence 3
- Le niveau **5** de la compétence 4
- Le niveau **4** de la compétence 5

Il proposera à son élève de saisir le code **4 5 3 5 4**

Avant de nous quitter, note ton code.

Il te permettra de reprendre tes challenges quand tu reviendras dans Cool Calc'.

4 5 3 5 4

Premier numéro du code	0	1	2	3	4	5
Deuxième numéro du code	0	1	2	3	4	5
Troisième numéro du code	0	1	2	3	4	5
Quatrième numéro du code	0	1	2	3	4	5
Cinquième numéro du code	0	1	2	3	4	5

Liste des compétences et des niveaux associés

	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3	Compétence 4	Compétence 5
	Connaître la table de multiplication	Multiplier des nombres entre eux	Multiplier par 10 ; 100 ; 1000 ou 0,1 ; 0,01 ; 0,001	Compléter une multiplication à trou	Reconnaître et traiter des situations multiplicatives
Niveau 1	Tables de 2 et 5 Premier chiffre du code : 1	Doubler ou tripler un nombre Deuxième chiffre du code : 1	entier \times 10 entier \times 100 entier \times 1000 Troisième chiffre du code : 1	Tables de 2 et 5 à l'envers Quatrième chiffre du code : 1	Problèmes simples ne nécessitant que l'application de la table Cinquième chiffre du code : 1
Niveau 2	Tables de 4 et 8 (lien aux doubles) Premier chiffre du code : 2	Multiplier un nombre à deux chiffres par un nombre à un chiffre Deuxième chiffre du code : 2	décimal \times 10 décimal \times 100 décimal \times 1000 Troisième chiffre du code : 2	Tables de 4 et 8 à l'envers Quatrième chiffre du code : 2	Problèmes simples proposant des situations multiplicatives et d'autres non (additives) Cinquième chiffre du code : 2
Niveau 3	Tables de 3 Premier chiffre du code : 3	Multiplier par 11 Deuxième chiffre du code : 3	entier/décimal \times 0,1 Troisième chiffre du code : 3	Tables de 3, 6 et 9 à l'envers Quatrième chiffre du code : 3	Problèmes plus complexes (par les valeurs numériques et/ou le type de problème) proposant des situations multiplicatives Cinquième chiffre du code : 3
Niveau 4	Table du 6 Table du 9 (lien au double et au triple) Premier chiffre du code : 4	Multiplier par 9 et par 99 Deuxième chiffre du code : 4	entier/décimal \times 0,01 Troisième chiffre du code : 4	Table du 7 et toutes les autres tables à l'envers Quatrième chiffre du code : 4	Problèmes simples de partage, mélangés à des problèmes multiplicatifs nécessitant uniquement la connaissance de la table de multiplication Cinquième chiffre du code : 4
Niveau 5	Table du 7 et toutes les autres tables Premier chiffre du code : 5	Multiplier par 1,5 Deuxième chiffre du code : 5	entier/décimal \times 0,001 Troisième chiffre du code : 5	Multiplications à trous (nombre à deux chiffres \times nombre à un chiffre) Quatrième chiffre du code : 5	Problèmes de partage, mélangés à des problèmes multiplicatifs nécessitant des calculs plus complexes Cinquième chiffre du code : 5