



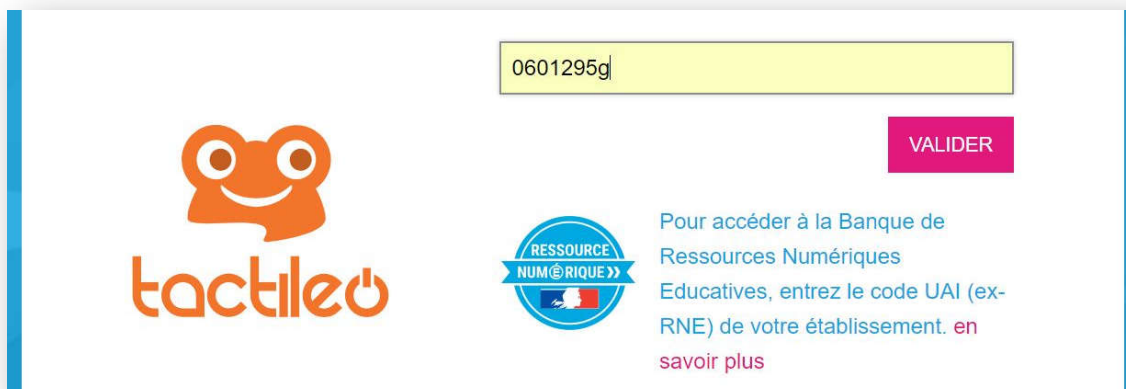
Utilisation de Tactileo



<i>I/ S'inscrire</i>	<i>p2</i>
<i>II/ Créer un module dans TACTILEO</i>	<i>p3</i>
<i>III/ Faire une recherche dans TACTILEO</i>	<i>p6</i>
<i>IV/ Les différents exercices et les rendus</i>	<i>p7</i>
<i>Légènder une image</i>	<i>p7</i>
<i>Question à trous</i>	<i>p8</i>
<i>QCM</i>	<i>p10</i>
<i>Sondage</i>	<i>p11</i>
<i>Question audio</i>	<i>p12</i>
<i>Question avec réponse ouverte</i>	<i>p13</i>
<i>Question «groupement des éléments »</i>	<i>p14</i>
<i>Question «relier des éléments »</i>	<i>p15</i>
<i>Question «ordonner des éléments »</i>	<i>p16</i>
<i>Question «recomposer un texte »</i>	<i>p17</i>
<i>V/ Paramétrage d'un module TACTILEO</i>	<i>p19</i>
<i>Barème</i>	<i>p19</i>
<i>Partage</i>	<i>p19</i>
<i>Indexation (association de compétences)</i>	<i>p20</i>
<i>Résultats et suivi</i>	<i>p20</i>

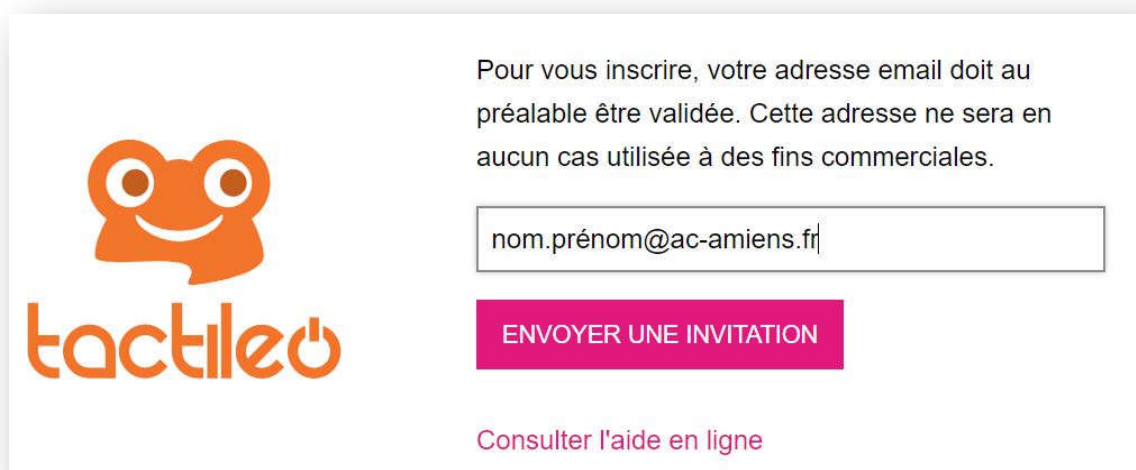
I/ S'inscrire

1. Se connecter au site : <https://edu.tactileo.fr/> En utilisant les navigateurs « Chrome » ou « Firefox » Entrer le code UAI de votre établissement et valider.



The screenshot shows the login interface for Tactileo. On the left is the Tactileo logo, which consists of two orange speech bubbles forming a face above the word "tactileo" in a lowercase, rounded font. In the center, there is a yellow input field containing the text "0601295g". To the right of this field is a pink button labeled "VALIDER". Below the input field is a circular blue badge with the text "RESSOURCE NUM@RIQUE" and a small French flag icon. To the right of the badge, there is a block of text: "Pour accéder à la Banque de Ressources Numériques Educatives, entrez le code UAI (ex-RNE) de votre établissement. en savoir plus".

2. Saisir son adresse professionnelle et cliquer sur « envoyer une invitation » :



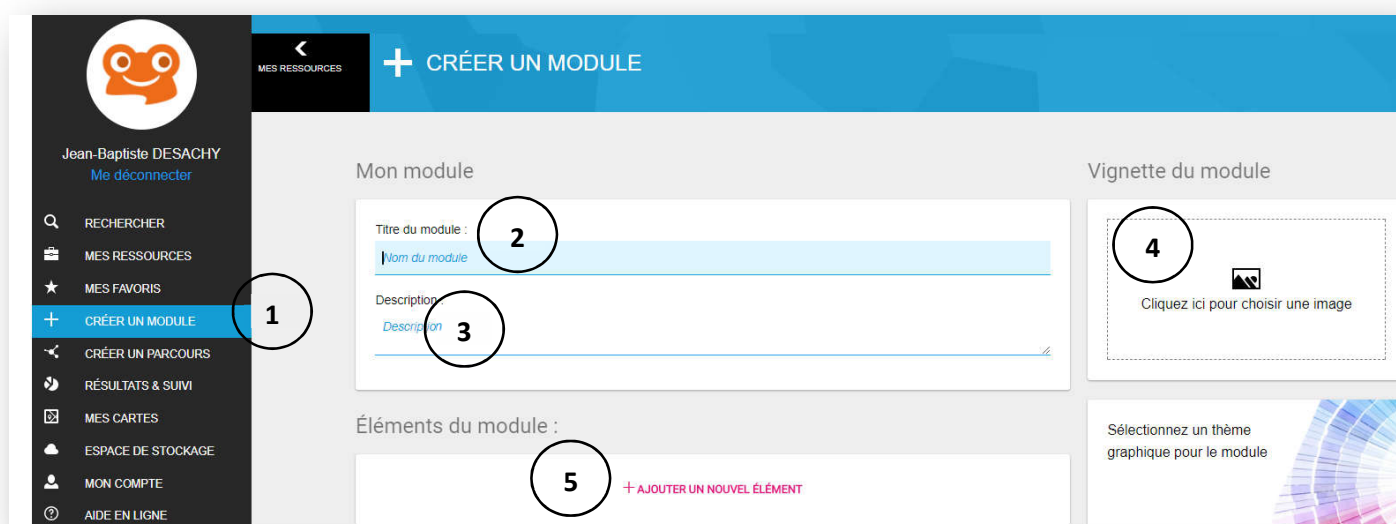
The screenshot shows the registration interface for Tactileo. On the left is the Tactileo logo. To the right, there is a block of text: "Pour vous inscrire, votre adresse email doit au préalable être validée. Cette adresse ne sera en aucun cas utilisée à des fins commerciales." Below this text is a white input field containing the text "nom.prénom@ac-amiens.fr". Below the input field is a pink button labeled "ENVOYER UNE INVITATION". At the bottom of the page, there is a link: "Consulter l'aide en ligne".

3. Se connecter à son adresse académique, attendre l'invitation et terminer l'inscription ;
4. Retourner sur le site : <https://edu.tactileo.fr/>

II/ Créer un module dans TACTILEO

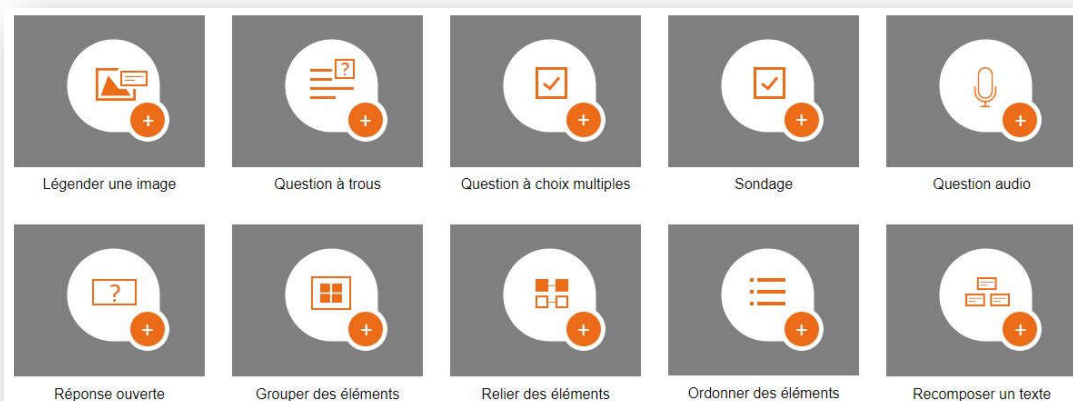
Première étape : Dans le menu de gauche, cliquer sur « créer un module » ①, puis compléter le titre du module ②, la description ③ ainsi qu'une image si vous le souhaitez ④.

Vous pouvez ensuite ajouter des éléments à votre module en cliquant sur « ajouter un nouvel élément » ⑤.

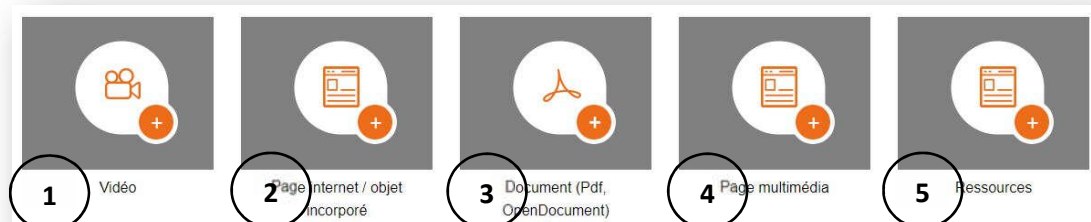


Il est possible de créer deux types d'éléments différents :

- les éléments évalués (qcm, texte à trous) ;



- les éléments d'information (vidéos, textes, animations...).



①->Intégrer un lien vidéo (moovly, powtoon, médiacad...) ; ②-> intégrer une page internet, un objet en 3D ; ③->Intégrer un document déjà créé ; ④-> Créer une page avec différents médias (texte, image, son...) ; ⑤-> Intégrer une ressource tactileo.

Deuxième étape : Une fois l'élément sélectionner, il suffit de le compléter comme dans le cas suivant qui consiste à légénder une image :

- ①-> Entrer le titre de l'élément ;
- ②-> Choisir ou modifier l'image de fond ;
- ③-> Formuler la question ;
- ④-> Ajouter les étiquettes ;
- ⑤-> Positionner les étiquettes ;
- ⑥-> Cliquer sur OK.

Titre de l'élément :
La carte arduino **1**

Élément / Consigne :
 Afficher dans une fenêtre

Styles ▾ B I U S x² x₂ [Liste de styles] [Section ▾]

Positionnez les étiquettes à l'emplacement approprié sur l'image **3**

Type d'affichage :
 Glisser déposer Saisie clavier

Liste des étiquettes :
Alimentation
Entrées/sorties digitale
Entrées analogiques

AJOUTER UNE ÉTIQUETTE **4**

Après avoir créé des étiquettes et choisi une image de fond, positionner les étiquettes à l'emplacement approprié sur l'image.

Image de fond : **5**

Alimentation **5**

Entrées/sorties digitale **5**

Entrées analogiques **5**

MODIFIER L'IMAGE DE FOND **2**

ANNULER **6** **OK**

Troisième étape : Il est possible d'ajouter autant d'éléments que l'on souhaite, ainsi que de les ordonner comme souhaités, pour cela il faut les glisser de haut en bas à votre guise en cliquant-déplaçant la « double flèche »①.

Détails des icônes de la page :

- ①-> Permet de déplacer les étiquettes ;
- ②-> Permet de visualiser l'élément une fois enregistré ;
- ③-> Permet de dupliquer un élément ;
- ④-> Permet de modifier l'élément ;
- ⑤-> Permet de jeter l'élément ;
- ⑥-> Permet d'enregistrer le module ;
- ⑦-> Permet de visualiser le module une fois enregistré.

Éléments du module :

Vous pouvez changer l'ordre des éléments dans le module, en cliquant-déplaçant les étiquettes ci-dessous

①	1) Connaître la composition d'une habitation LÉGENDER UNE IMAGE	③	⑤
	2) La composition d'une maison PAGE INTERNET / OBJET INCORPORÉ		
	3) Les fonctions techniques d'une habitation RELIER DES ÉLÉMENTS		
	4) Lexique PAGE MULTIMÉDIA	②	④

+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT

Sélectionnez un thème graphique pour le module

VOIR LES TEMPLATES

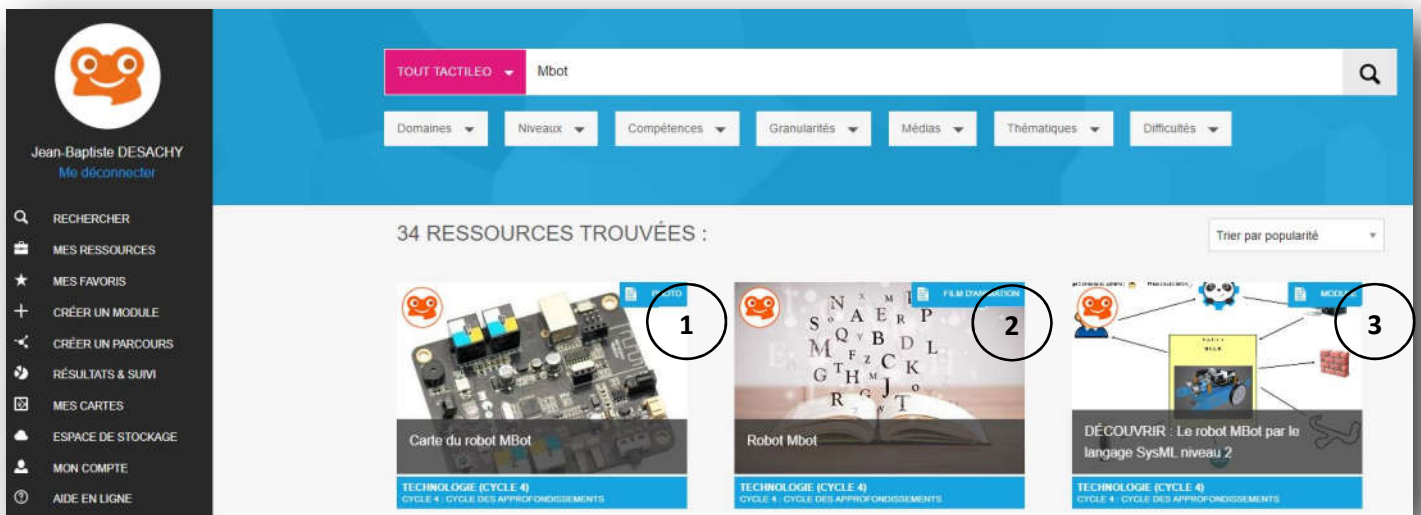
SUPPRIMER CRÉER UNE SESSION ENREGISTRER TÉLÉCHARGER VISUALISER

⑥ ⑦

III/ Faire une recherche dans TACTILEO

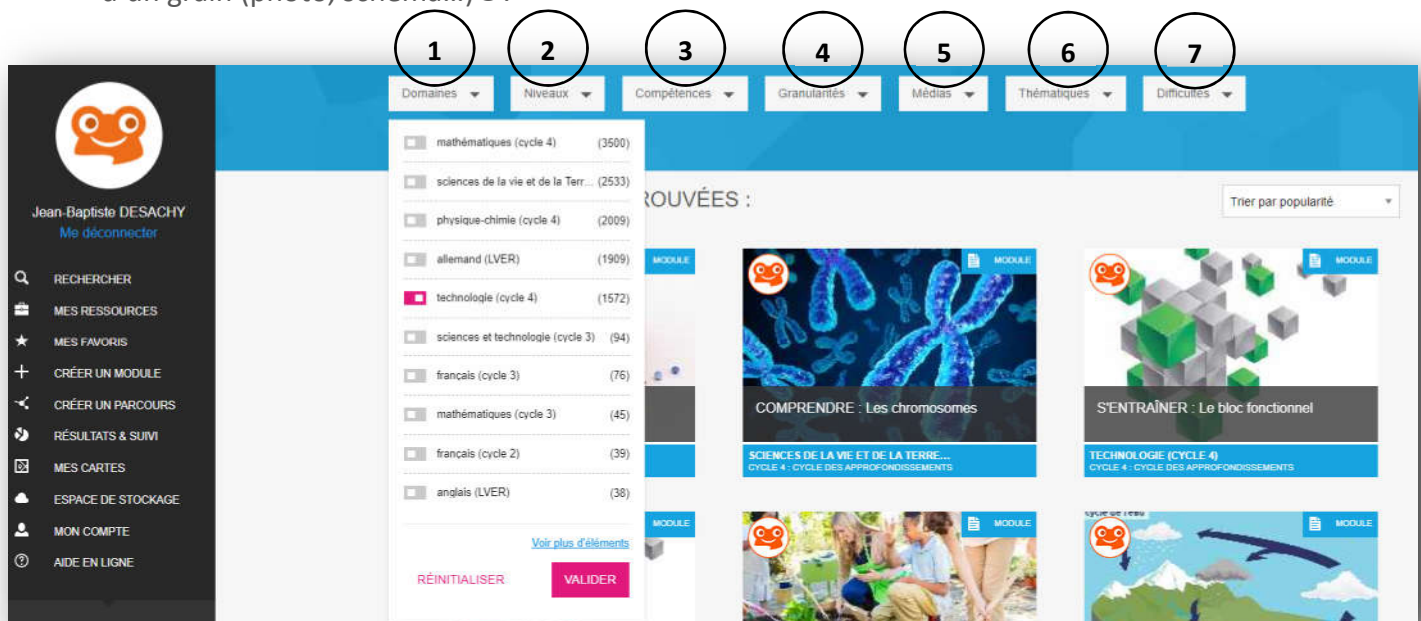
Il existe plusieurs façons de faire une recherche rapide sur tactileo :

- La première consiste à faire une **recherche rapide** comme ci-dessous en saisissant l'élément recherché comme par exemple « Mbot ». Dans ce cas, le logiciel propose différentes ressources telles que des grains (photos ①, films d'animation ②, schéma...) ou des modules (activités clé en main modifiables)③ :



- La seconde consiste à faire une **recherche avancée** :

Choisir le Domaine (la matière) ①, ne pas oublier de valider votre choix, le niveau (cycle 3 ou 4) ②, la ou les compétences associées③, la granularité (grain, module, parcours)④, le média dans le cas d'un grain (photo, schéma...)⑤.



La thématique (thèmes présentés ci-dessous) ⑥ et la difficulté (moyen, facile, difficile...)⑦

<input type="checkbox"/> Programmer un objet (83)	<input type="checkbox"/> Aménager un espace (60)	<input type="checkbox"/> Préserver les ressources (28)
<input type="checkbox"/> Assurer le confort dans une habitation... (27)	<input type="checkbox"/> Acquérir et transmettre des informat... (17)	<input type="checkbox"/> Rendre une construction robuste et s... (15)
<input type="checkbox"/> Identifier l'évolution des objets (13)	<input type="checkbox"/> Se déplacer sur terre, air, mer (11)	<input type="checkbox"/> Identifier les particularités d'un o... (9)
<input type="checkbox"/> Produire, distribuer et convertir un... (8)	<input type="checkbox"/> Préserver la santé et assister l'Hom... (4)	

IV/ Les différents exercices et les rendus

Il est possible de créer différents types d'éléments (exercices) pour évaluer, voici comment les réaliser et le rendu de chacun d'eux.

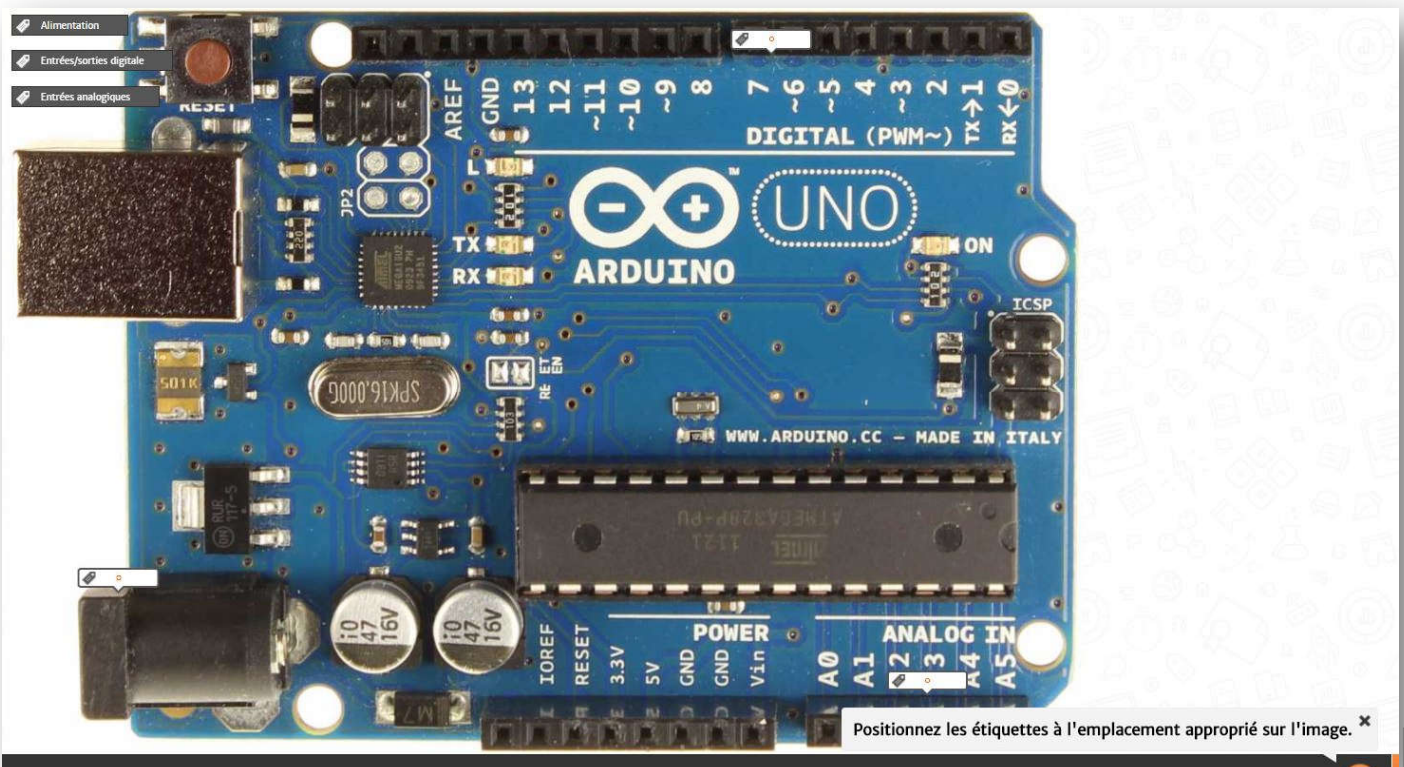
1) Légénder une image :

The screenshot shows the 'Légénder une image' (Label an image) tool interface. It features a central workspace with an image of an Arduino Uno board. On the left, there are six numbered callouts pointing to specific parts of the interface:

- 1** Donner un titre à l'élément (Give a title to the element) - points to the 'Titre de l'élément' field.
- 2** Formuler la question (Formulate the question) - points to the 'Élément / Consigne' field.
- 3** Créer les étiquettes (Create the labels) - points to the 'Liste des étiquettes' section.
- 5** Positionner les étiquettes (Position the labels) - points to the 'Ajouter une étiquette' button and the 'Après avoir créé des étiquettes...' instruction box.
- 4** Choisir ou modifier l'image de fond (Choose or modify the background image) - points to the 'Modifier l'image de fond' button.
- 6** - points to the 'OK' button.

The interface includes a 'Titre de l'élément' field containing 'La carte arduino', an 'Élément / Consigne' field with the instruction 'Positionnez les étiquettes à l'emplacement approprié sur l'image', a 'Type d'affichage' section with 'Glisser déposer' selected, and a 'Liste des étiquettes' section with 'Alimentation', 'Entrées/sorties digitale', and 'Entrées analogiques' listed. A 'Modifier l'image de fond' button is also visible.

Rendu :



2) Question à trous :

1 Donner un titre à l'élément

2 Formuler la question

3 Choisir entre glisser déposer ou la saisie au clavier

4 Sélectionner les mots et cliquer sur « étiquette » pour chacun d'eux

5 Valider sur OK

Rendu :

programmer circuit imprimé connecteurs

La carte Arduino Uno est basée sur un ATmega328 cadencé à 16 MHz. Des situés sur les bords extérieurs du permettent d'enficher une série de modules complémentaires. La carte Arduino Uno est basée sur un ATmega328 cadencé à 16 MHz. ... Elle peut se avec le logiciel Arduino.

Complétez les trous. ✕

MODULE POUR FORMATION

3) QCM

The screenshot shows a QCM editor interface with the following elements and callouts:

- 1** Donner un titre à l'élément: Points to the title field containing "La carte arduino".
- 2** Formuler la question: Points to the question text "La carte Arduino permet".
- 3** Choisir le type d'affichage: Points to the "Type d'affichage" section where "Choix unique" is selected.
- 4** Ajouter des réponses possibles et sélectionner la bonne: Points to the list of three options: "de contrôler des systèmes automatisés", "de jouer à la belotte", and "de donner des nouvelles des vacances". The first option is marked as correct with a green checkmark.
- 5** Valider sur OK: Points to the "OK" button at the bottom right.

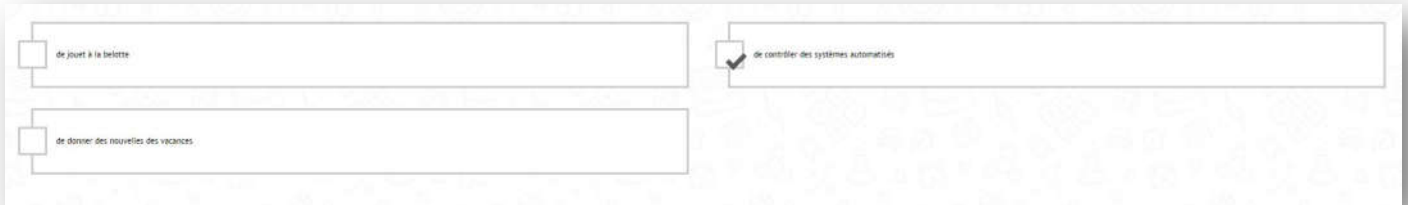
Rendu dans le cas d'un QCM à choix unique :

The screenshot shows the result of the QCM. Three options are displayed in boxes:

- de donner des nouvelles des vacances
- de jouer à la belotte
- de contrôler des systèmes automatisés (highlighted in green)

A green notification box in the bottom right corner displays "Réponse correcte".

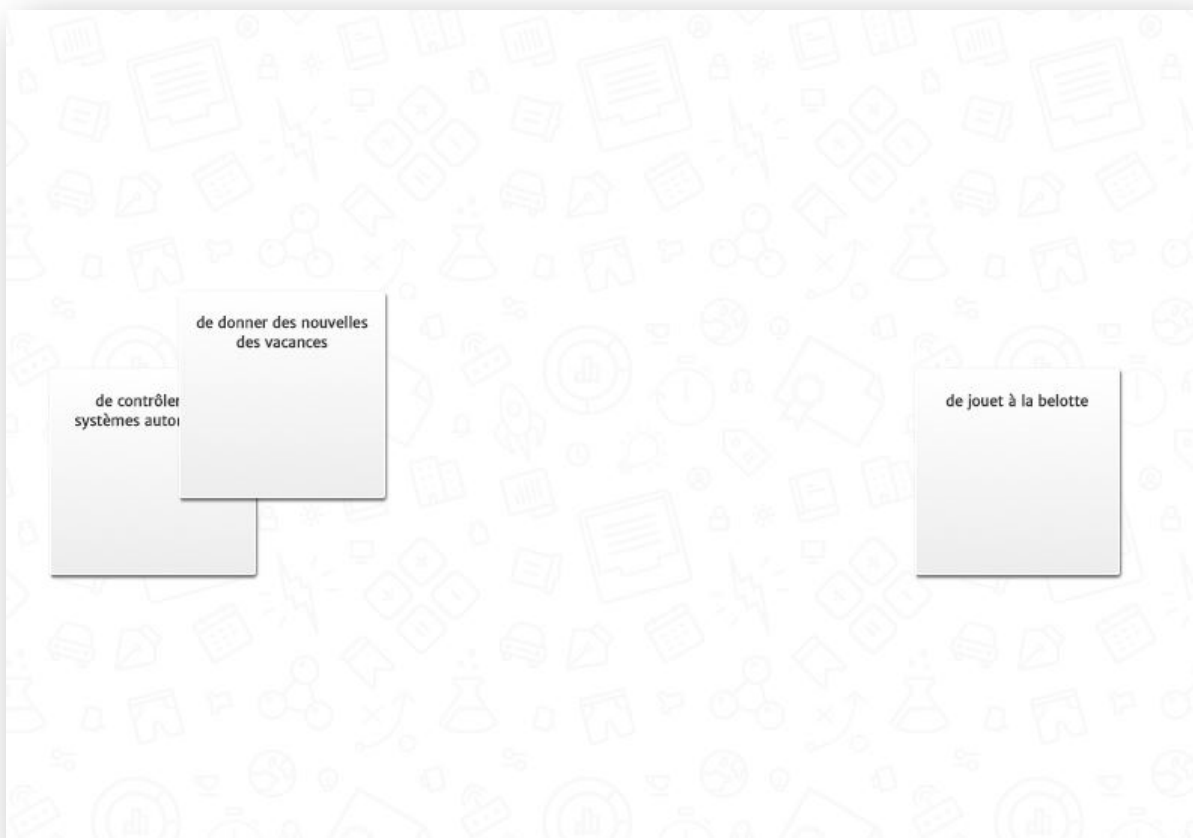
Rendu dans le cas d'un QCM avec des cases à cocher :



A screenshot of a QCM interface with a light gray background and a pattern of small icons. It features four rectangular input boxes arranged in a 2x2 grid. Each box has a small square checkbox on its left side. The text inside the boxes is as follows:

- Top-left: de jouer à la belotte
- Top-right: de contrôler des systèmes automatisés
- Bottom-left: de donner des nouvelles des vacances
- Bottom-right: (empty)

Rendu dans le cas d'un QCM avec des étiquettes mobiles :



A screenshot of a QCM interface with a light gray background and a pattern of small icons. It features three overlapping rectangular labels with a gradient effect. The text inside the labels is as follows:

- Top-left: de contrôler systèmes auto
- Top-right: de donner des nouvelles des vacances
- Bottom-right: de jouer à la belotte

4) Sondage :

The image shows a configuration window for a survey. On the left, five numbered callouts point to specific parts of the interface:

- 1: "Donner un titre à l'élément" points to the "Titre de l'élément" field containing "sondage carte arduino".
- 2: "Formuler la question" points to the question text "Comment se nomme cette carte ?".
- 3: "Il est possible d'ajouter une image" points to an image of an Arduino Uno board.
- 4: "Créer la liste des réponses possibles" points to a list of three options: "Carte arduino uno", "Carte picaxe", and "carte mère".
- 5: "Valider en cliquant sur OK" points to the "OK" button at the bottom right.

The interface also includes a "Description" tab, a "Paramètres" section with "Afficher dans une fenêtre" checked, a rich text editor toolbar, "Type d'affichage" options (radio buttons for "Choix unique" and "Case à cocher"), and an "ANNULER" button at the bottom left.

Rendu du sondage :

The rendered survey is displayed on a white background with a faint pattern of icons. It features the question "Comment se nomme cette carte ?" in orange text at the top left. Below the question is a small image of an Arduino Uno board. At the bottom, there are three rectangular buttons with rounded corners, each containing one of the possible answers: "Carte arduino uno", "Carte picaxe", and "carte mère".

5) Question audio :

The diagram illustrates the process of creating an audio question through three numbered steps:

- 1** Donner un titre à l'élément: This step points to the 'Titre de l'élément' field in the 'Description' tab of the interface, which contains the text 'exemple'.
- 2** Formuler la question: This step points to the 'Élément / Consigne' text area, which contains the question 'Que pensez-vous de cet outil ?'.
- 3** Valider en cliquant sur OK: This step points to the 'OK' button at the bottom right of the interface, next to an 'ANNULER' button.

Rendu de la question audio (les élèves doivent cliquer sur le micro et donner la réponse)

The screenshot shows the user interface for an audio question. The main heading is 'Que pensez-vous de cet outil'. Below the heading is a large microphone icon with the text 'DÉMARRER L'ENREGISTREMENT' underneath it. At the bottom of the interface is a 'Valider' button. The browser address bar shows the URL 'https://edu.tactileo.fr/audio/recorder/49251ce2-0afd-40c3-b06c-...'. The bottom of the page features a navigation bar with a hamburger menu, a logo, and the text 'MODULE POUR FORMATION'.

6) Question avec réponse ouverte :

The diagram illustrates the four steps to create an open-ended question:

- 1 Donner un titre à l'élément
- 2 Formuler la question
- 3 Choisir le mode désiré (texte court, long ou nombre)
- 4 Valider sur OK

The screenshot shows the configuration interface with the following fields and options:

- Description** / **Paramétrage**
- Titre de l'élément :** [Empty text field]
- Élément / Consigne :** Afficher dans une fenêtre
- Styles :** B / I / U / S / x
- Entrez la bonne réponse.** [Empty text field]
- Type d'affichage :** Texte court Texte long Nombre
- Liste des réponses possibles :**
- ANNULER** (button)

Texte court : Une seule ligne est attendue comme réponse et peut être évalué automatiquement.
Texte long : Un paragraphe de une ou plusieurs lignes est attendu comme réponse mais ne sera pas évalué automatiquement.
Nombre : un nombre est attendu comme réponse et peut être évalué automatiquement.

Rendu de la question avec réponse ouverte :

Combien y a t-il d'entrées/sorties sur une carte Arduino ?

Entrez un nombre...

7) Question «groupement des éléments» :

1 Donner un titre à l'élément

2 Formuler la question

4 Ajouter les éléments

3 Créer les boîtes

Titre de l'élément :

Élément / Consigne :
Afficher dans une fenêtre

Styles • B / I / U / S • × / × : [formatting icons] • Section •

Déplacez les étiquettes dans le groupe correspondant.

Titre de la boîte :
Capteurs

Liste des étiquettes :
Capteur ultrason
Détecteur de fumée

Image de fond :
Cliquez ici pour choisir une image

AJOUTER UN ÉLÉMENT

MODIFIER L'IMAGE DE FOND

Titre de la boîte :
Actionneurs

Liste des étiquettes :
DEL
BUZZER

Image de fond :
Cliquez ici pour choisir une image

AJOUTER UN ÉLÉMENT

MODIFIER L'IMAGE DE FOND

Ajouter une boîte

Rendu dans le cas d'un groupement d'éléments : (les élèves doivent glisser les éléments dans la bonne boîte)

Déplacez les étiquettes dans le groupe correspondant.

BUZZER Détecteur de fumée Capteur ultrason DEL

Capteurs Actionneurs

1/4

MODULE POUR FORMATION

8) Question «relier des éléments» :

The screenshot shows a software interface for creating a matching exercise. On the left, five numbered steps are listed in boxes, with arrows pointing to corresponding elements in the interface:

- 1** Donner un titre à l'élément → Points to the "Éléments détectés" field.
- 2** Formuler la question → Points to the text input area containing "Reliez correctement les éléments entre eux."
- 3** Choisir le mode désiré → Points to the "Type d'affichage" section where the "Paires" radio button is selected.
- 4** Ajouter les paires d'étiquettes → Points to the "Liste des étiquettes" section where terms like "Lumière", "Température", "objets", "LDR", "Thermistance", and "Ultrason" are listed.
- 5** Valider sur OK → Points to the "OK" button at the bottom right.

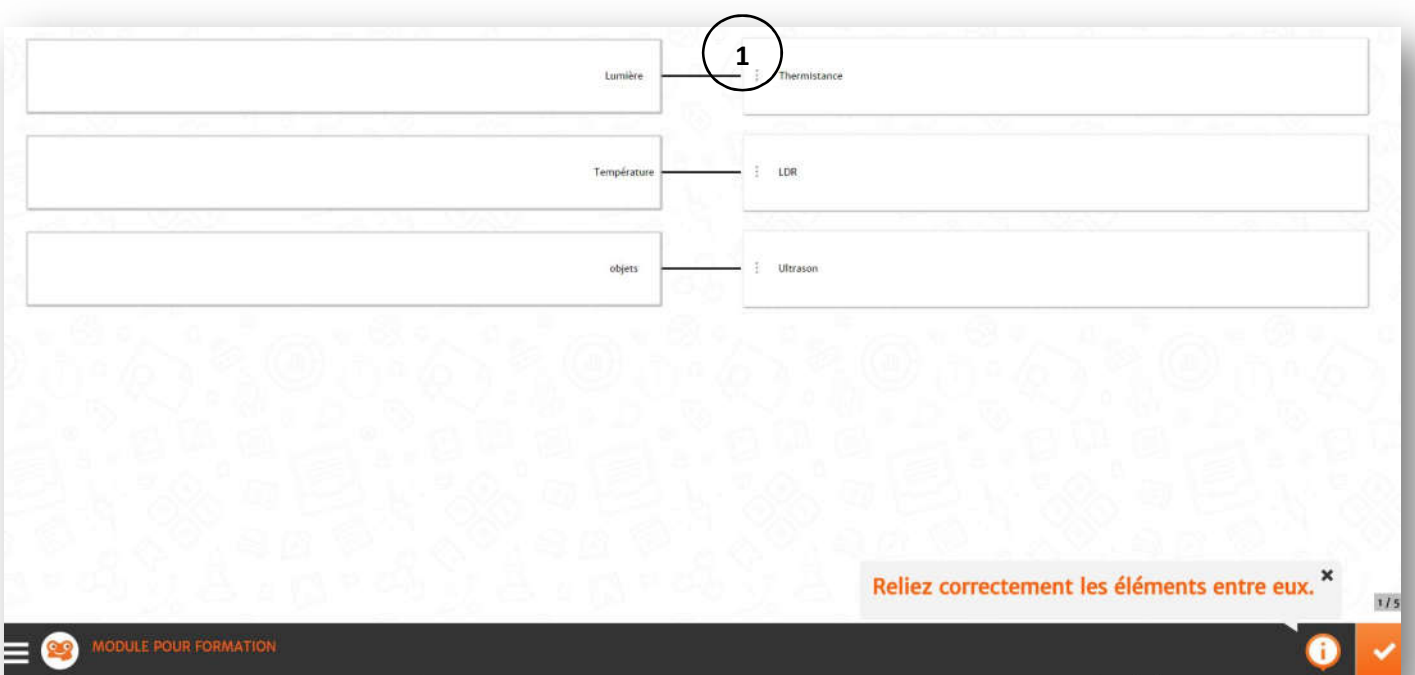
Rendu dans le cas des « Paires » : (Les élèves doivent glisser les étiquettes les unes sur les autres)

This screenshot shows the matching exercise interface. It features a background with various educational icons. Six rectangular labels are scattered across the screen, each containing a term: "LDR", "Température", "Thermistance", "Lumière", "objets", and "Ultrason". At the bottom right, a text box contains the instruction "Reliez correctement les éléments entre eux." with a close button (X). The bottom of the screen has a dark bar with a logo, the text "MODULE POUR FORMATION", and an information icon (i).

Rendu dans le cas « jeu Memory » :



Rendu dans le cas « Associer » : (les élèves doivent cliquer sur les éléments de droite et les glisser-déplacer au bon endroit)



9) Question «ordonner des éléments» :

The diagram illustrates the five steps to create an ordering question in a software interface:

- 1** Donner un titre à l'élément (Give a title to the element) - points to the 'Titre de l'élément' field.
- 2** Formuler la question (Formulate the question) - points to the 'Élément / Consigne' text area.
- 3** Sélectionner le mode (Select the mode) - points to the 'Type d'affichage' section where 'Boutons' and 'Étiquettes mobiles' are selected.
- 4** Ajouter les réponses possibles (Add possible answers) - points to the 'Liste des étiquettes' section where three items are listed.
- 5** Valider sur OK (Validate on OK) - points to the 'ANNULER' button at the bottom.

Rendu dans le mode « Boutons » : (les élèves doivent cliquer sur les éléments et les glisser-déplacer^① dans le bon ordre)

Ordonnez les éléments dans le bon ordre.

This screenshot shows the 'Boutons' mode of the question. The title 'Ordonnez les éléments dans le bon ordre.' is at the top. Below it, three items are listed in a vertical stack, each with a three-dot menu icon to its left:

- Connecter la carte à l'ordinateur
- Lancer le logiciel MBLOCK
- Choisir le port COM

A circled '1' is placed next to the first item, indicating the starting point for the student's interaction.

Rendu dans le mode « Étiquettes mobiles » : (les élèves doivent cliquer sur les étiquettes dans l'ordre de la première à la dernière)

This screenshot shows the 'Étiquettes mobiles' mode of the question. The title 'Ordonnez les éléments dans le bon ordre.' is at the top. Below it, three items are displayed as separate, draggable cards:

- Lancer le logiciel MBLOCK
- Choisir le port COM
- Connecter la carte à l'ordinateur

The cards are arranged from left to right in the order they should be placed. A circled '1' is placed next to the first card. At the bottom right, there is a status bar with the text 'Ordonnez les éléments dans le bon ordre.' and a '1/7' indicator.

10) Question «recomposer un texte» :

The screenshot shows a software interface for creating a question. On the left, four numbered instructions are provided in boxes:

- 1 Donner un titre à l'élément
- 2 Formuler la question
- 3 Sélectionner les et cliquer sur étiquette pour chacun
- 4 Valider sur OK

Arrows point from these instructions to the corresponding fields in the software interface:

- Instruction 1 points to the 'Titre de l'élément' field, which contains 'La carte Arduino'.
- Instruction 2 points to the main question text area, which contains 'Recomposer le texte en réordonnant les étiquettes.'.
- Instruction 3 points to the 'Texte à recomposer' field, which contains 'La carte Arduino sert d'interface entre le PC et la partie opérative.'.
- Instruction 4 points to the 'ANNULER' button at the bottom left.

The software interface also shows a 'Description' tab, a 'Paramétrage' tab, a 'Styles' menu, and a rich text editor toolbar.

Rendu de la question « recomposer un texte » :

The screenshot shows the rendering of the question. At the top, the title 'Recomposer le texte en réordonnant les étiquettes.' is displayed in orange. Below the title, a horizontal bar contains the words from the text to be recomposed: 'et', 'PC', 'sert', 'le', 'Arduino', 'opérative.', 'carte', 'la', 'entre', 'd'interface', 'partie', 'La'. Below this bar is a row of 12 empty boxes for the user to drag and drop the words into. The background is a light gray pattern of various icons. At the bottom, there is a footer with a logo, the text 'MODULE POUR FORMATION', and a checkmark icon.

V/ Paramétrage d'un module

Paramétrage du Barème :

The screenshot shows the 'Paramétrage du Barème' interface. It features a top navigation bar with 'MES RESSOURCES' and '+ CRÉER UN MODULE'. A sidebar menu on the right includes 'MON MODULE', 'INDEXATION', 'PARAMÉTRAGE', 'BARÈME', 'AXES DE POSITIONNEMENT', 'NOUVEAUTÉ ! ☆', 'PARTAGE', and 'IMPORTER À PARTIR D'UN FICHIER'. The main content area is titled 'Mon module' and contains fields for 'Titre du module' (containing '3e évaluation séquence 4') and 'Description'. A 'Vignette' field is also present. Below this, the 'Appliquer un barème' section includes 'RECONNAÎTRE LES COMPOSANTS' with a 'Grouper des éléments' sub-section containing a '2' in a 'Points' field, and 'COMPOSANTS D'UN RÉSEAU' with a 'Légènder une image' sub-section also containing a '2' in a 'Points' field. A 'Total : 20.00 Points' box is visible on the right. Three numbered callouts are present: 1 points to the 'BARÈME' menu item, 2 points to the 'Points' input fields, and 3 points to the 'Total' box.

1 Dans le menu « option », cliquer sur Barème

2 Attribuer le nombre de points désiré pour chaque question

3 Contrôler le total

Partage du module :

The screenshot shows the 'Partage du module' interface. It features a top navigation bar with 'MES RESSOURCES' and '+ CRÉER UN MODULE'. A sidebar menu on the right includes 'MON MODULE', 'INDEXATION', 'PARAMÉTRAGE', 'BARÈME', 'AXES DE POSITIONNEMENT', 'NOUVEAUTÉ ! ☆', 'PARTAGE', and 'IMPORTER À PARTIR D'UN FICHIER'. The main content area is titled 'Mon module / Partage' and contains a 'Niveau de partage' section with radio buttons for 'Ne pas partager ce module' (selected), 'Partager ce module avec Tout le monde', and 'Votre établissement (COLLEGE JACQUES MONOD)'. A yellow warning box states 'Ce module ne peut pas être partagé avec tout le monde car il est issu d'une collection.' Below this is a 'Liste de partage' section with a text input field 'Saisissez les emails des personnes avec lesquelles vous souhaitez partager ce module :' and a 'email@example.com' placeholder. Four numbered callouts are present: 1 points to the 'PARTAGE' menu item, 2 points to the 'Partager ce module avec' section, 3 points to the 'Votre établissement' radio button, and 4 points to the email input field.

1 Dans le menu « option », cliquer sur Partage

2 Sélectionner le niveau de partage ; ce premier si vous ne souhaitez pas le partager

3 le second si vous souhaitez le partager avec tout le monde

4 Le dernier, pour le partager avec les enseignants de votre collège

Indexation :

1 Dans le menu « option », cliquer sur indexation

2 Choisir le domaine

3 Choisir le cycle

4 Choisir les compétences associées

5 Ajouter des mots clés

6 Choisir la difficulté

CRÉER UN MODULE

Mon module / Indexation

Domaines
technologie (cycle 4)

Niveaux
Cycle 4 - cycle des approfondissements

Compétences
4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques > 4.1 : démarches scientifiques >

Tags
informatique > adresse ip > réseau > cpl > internet >

Difficulté
Moyen

MON MODULE
INDEXATION
PARAMÉTRAGE
BARÈME
AXES DE POSITIONNEMENT
NOUVEAUTÉ | ☆
PARTAGE
IMPORTER À PARTIR D'UN FICHIER

Résultats et suivi :

Dans le menu de gauche, cliquer sur « résultats et suivi » ①, choisir le module à consulter comme par exemple « EIST 6 évaluation1 » ②. Il est alors possible de voir les réponses des élèves en cliquant dessus ③.

1

JEAN-BAPTISTE DESACHY
Me déconnecter

RECHERCHER
MES RESSOURCES
MES FAVORIS
CRÉER UN MODULE
CRÉER UN PARCOURS
RÉSULTATS & SUIVI
MES CARTES

BAREM MATHÉMATIQUES CYCLES 3 ET 4

La banque est en version 1.0.0

maskott
SCIENCES

2

EIST 6e évaluation 1
Domaines : sciences et technologie (cycle 3)
Date de début : 26/10/2017 à 11h15
Date de fin : 26/10/2017 à 23h55
Mis à jour : il y a 3 minutes

3 Possibilité de voir les réponses des élèves

YKNK

TABEAU PLATEAU AXES DE POSITIONNEMENT

Masquer les noms Masquer les résultats

Élève	1	2	3	4	5	6	7	8	9	⌂	⌂
Clément Fantoli	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	2'04"	15.84