



# Fiche d'activité Cogitème

Résolvez autant d'énigmes et de devinettes que vous le souhaitez avec Cogitème : système logique, ronde, file... Cogitème aide les enfants à **comprendre ce qu'ils lisent et entraîne leur logique**.

**Note** : Pour profiter pleinement des fonctionnalités de Cogitème, **créez les comptes de vos élèves sur votre classe Beneylu School** et distribuez les codes de connexion. Vos élèves pourront jouer depuis leur compte élève Beneylu School pour vous permettre de suivre leurs progressions.

Ce guide vous explique comment faire : <https://beneylu.com/school/doc/ajouter-ses-eleves/>

	
<b>Identifiant :</b> adelaidea1906	<b>Identifiant :</b> bertrandb7087
<b>Mot de passe :</b> qyzoju052	<b>Mot de passe :</b> vuxoge602
<small>Ce mot de passe est confidentiel, tu ne dois pas le communiquer.</small>	<small>Ce mot de passe est confidentiel, tu ne dois pas le communiquer.</small>
<a href="https://beneylu.com/ent">https://beneylu.com/ent</a>	<a href="https://beneylu.com/ent">https://beneylu.com/ent</a>

## Les exercices

Les exercices proposés sont présentés **sous la forme d'énigmes**. Leur résolution nécessite de lire les indices afin de reconstituer une situation mêlant différents personnages.

Actuellement, **5 types d'exercices** sont proposés :

- Les files (vertes) : manipulation de relation d'ordre
- Les rondes (rouges) : utilisation de symétrie
- Les championnats (bleus) : raisonnement dans une structure arborescente
- Les systèmes logiques (jaunes) : association d'informations et raisonnement par élimination
- Les systèmes ordonnés (violets) : croisement entre les files et les systèmes logiques.

Considérons la file à 5 personnages.



Exemple d'exercices de type file (verte)

Le but de cet exercice est de placer les personnages **dans le bon ordre**. Pour placer un personnage, on clique successivement sur la bulle jaune (correspondant à la place voulue) jusqu'à ce que le prénom du personnage apparaisse.

Les élèves peuvent **vérifier à chaque instant** s'ils ont fait des erreurs en cliquant sur le bouton "SOUMETTRE" : les bonnes réponses apparaîtront en vert et les mauvaises en rouge.

Lorsque les élèves ont résolu plusieurs exercices, il faut leur expliquer le rôle des deux bulles de chaque côté du bouton "SOUMETTRE" :

- Celle de gauche indique leur score : au début de chaque exercice, ils ont 100%, et à chaque erreur, le logiciel retire 5%
- Celle de droite est un chronomètre qui indique le temps utilisé pour trouver la solution.

Deux choses très importantes sur lesquelles il faut bien insister :

- Ce n'est pas une course, le but est qu'ils ne fassent pas d'erreur et donc que leur score soit à 100% à la fin de l'exercice, l'intérêt du chronomètre est secondaire par rapport à celui du score
- Ce sont les indices qui permettent de trouver la solution, il faut donc bien les lire.



## Les fonctionnalités accessibles aux élèves

Les deux pages les plus importantes sont :

- L'onglet "À LA CARTE"
- L'onglet "PROGRESSION"

### **À la carte**

L'onglet "À LA CARTE" permet de configurer un exercice à résoudre. Tout d'abord, il faut expliquer aux élèves qu'il y a **5 types d'exercices avec chacun une couleur différente** et qu'ils sont tous disponibles en différentes tailles (c'est le chiffre sous les icônes).



Onglet "À LA CARTE"

Ensuite, ils pourront choisir un exercice en procédant de la manière suivante :

- Sélectionner le type et la taille voulus en cliquant sur l'icône correspondante
- Choisir le niveau de difficulté en utilisant le curseur en bas de page
- Cliquer sur "C'EST PARTI"

Chaque configuration (type + taille + difficulté) contient plusieurs exercices. Par exemple, ils peuvent choisir deux fois de suite une ronde à 6 personnages de niveau très facile, ils n'auront **pas le même exercice à résoudre**.

Les élèves n'ont pas initialement accès à tous les niveaux de difficultés ni à toutes les tailles d'exercices. Au fur et à mesure que l'élève résout des exercices sans faire d'erreur, les exercices plus difficiles **deviendront accessibles**.

### **Progression**

L'onglet "PROGRESSION" permet à chaque élève de **savoir où il en est**.



Copyright 2016-2016 Cogiteme. Contact: Mentions légales. Conditions générales de vente

Onglet "PROGRESSION"

Les cases vertes indiquent les configurations où il a résolu trois exercices sans faire d'erreur : on considère alors que l'objectif est atteint.

Les cases en jaune indiquent les configurations où il doit travailler : les exercices correspondants seront ni trop faciles ni trop durs pour lui. En cliquant sur une case jaune, on accède directement à un exercice (il n'est pas nécessaire de passer par l'onglet "À LA CARTE").

Pour progresser dans les niveaux, tu dois cliquer sur les cases jaunes.

Type	Très facile	Facile	Modéré	Difficile	Très difficile
Rondes - 6	2 / 3				
Rondes - 8					
Files - 5	10	0 / 3	1 / 3		
Files - 6	11	5	0 / 3		
Files - 7	6	0 / 3			
Championnats - 4	2 / 3				
Championnats - 8					
Systèmes Logiques - 3x4	0 / 3				
Systèmes Logiques - 3x5					
Systèmes Logiques - 3x6					
Systèmes Logiques - 4x3					
Systèmes Logiques - 4x4					
Systèmes Logiques - 4x5					
Systèmes Ordonnés - 3x3	3	3	3		
Systèmes Ordonnés - 3x4	1 / 3				
Systèmes Ordonnés - 3x5					
Systèmes Ordonnés - 4x4					
Systèmes Ordonnés - 4x5					
Systèmes Ordonnés - 5x5					

bravo, tu as résolu trois énigmes sans erreur
  tu dois encore t'exercer  
 pas encore accessible
  indisponible



Pour vous aider à **guider les élèves dans le choix** des exercices, le tableau suivant indique les compétences sollicitées par chacun d'entre eux (plus il y a de "+", plus la compétence est sollicitée) :

Types d'exercices	Lecture	Interprétation	Raisonnement
Rondes	+	+	++
Files	+	+	++
Championnats	+	++	+++
Systèmes logiques	+++	++	+
Systèmes ordonnés	++	+++	+++

### Astuces pour la résolution des exercices

D'une manière générale, il ne faut pas prendre les indices dans l'ordre de leur apparition. Certains sont plus "forts" que d'autres et il faut **toujours commencer par les plus forts**, c'est-à-dire ceux qui impliquent (au sens logique du terme) le maximum de faits. Il est préférable de faire une première lecture en utilisant seulement les indices sous forme de phrases affirmatives et de garder les autres pour après.

Pour **les rondes (rouges)**, il faut toujours privilégier les indices du type "en face de" par rapport à ceux du type "à côté de".

Pour **les files (vertes)**, il faut commencer par les indices du type "est à la Xème place" et garder ceux des types "est avant", "est après" et "est à côté de" pour une deuxième lecture.

Pour **les championnats (bleus)**, il faut commencer par les indices du type "a gagné le championnat" ou "s'est qualifié pour la finale". Il faut aussi placer le maximum d'informations. Par exemple, si "Poitiers a remporté le championnat", alors on peut mettre Poitiers à la place du vainqueur (tout en haut) mais aussi dans la finale (il y a forcément participé) et aussi dans l'une des demi-finales. Ce type d'exercices comporte une exception à la règle des phrases affirmatives/négatives. Par exemple, dans un championnat à 4 équipes, l'indice "Paris n'a pas rencontré Poitiers" permet d'obtenir une information intéressante : Paris et Poitiers ont participé à des demi-finales différentes (on peut donc les placer) et au moins l'un d'eux a perdu en demi-finale.

Pour **les systèmes logiques (jaunes et violets)**, il faut faire une première lecture en n'utilisant que les indices sous forme de phrase affirmative, et garder ceux sous forme négative pour une deuxième lecture.

Autre chose, certains élèves ont tendance à commencer en plaçant tous les personnages. Ils sont en général satisfaits d'eux car en soumettant la solution toute la colonne des personnages apparaît en vert (ce qui est normal). Mais c'est sans doute la pire manière de commencer pour résoudre l'exercice. Il ne faut placer un personnage **que si on a une information sur lui**, par exemple "joue au tennis".



Plus généralement, une ligne dans le tableau où il n'y a qu'une seule information est inutile : ça n'aidera pas à résoudre l'exercice, au contraire, cela pourra même être gênant.

Ne pas oublier de **se relire**. Tout d'abord, les élèves peuvent très facilement vérifier s'ils ont fait des erreurs avant de soumettre leur solution, cela leur permettra d'atteindre le fameux 100%. Pour cela, ils doivent relire chacun des indices et vérifier qu'il est bien conforme à la solution qu'ils ont trouvée.

Par exemple, si un indice dit que "Paul est avant Jacques" mais que dans la solution l'élève a mis Jacques à la 2ème place et Paul à la 4ème place, c'est qu'il y a une erreur.

Cette phase de vérification va amener les élèves à se relire. Même si souvent ils n'aiment pas ça, ça me paraît très important qu'ils prennent cette habitude le plus tôt possible.

En général, on ne fait pas parfaitement quelque chose du premier coup : on fait d'abord un premier "jet" **qu'on améliore progressivement**. En se relisant, on améliore la qualité de la réponse qu'on propose.

### L'historique

L'historique permet de consulter **l'ensemble des exercices résolus** par les élèves (classés par élève puis par ordre chronologique).

The screenshot shows the interface of the 'LES JEUX LOGIQUES DE COGITEME' website. At the top, there is a navigation menu with links: LUCILE, A LA CARTE, MISSIONS, SDM 2016, HISTOR., PROGRE., STATIS., SCENAR., REPART., AIDE. Below the menu, there are filters for 'Choisir une classe' (TOUTES LES CLASSES), 'Sélection des élèves' (TOUS LES ELEVES), 'Filtrer par type d'accès' (interne + externe), 'Date de début' (02/09/2016), and 'Date de fin' (29/05/2017). There are three buttons: 'APPLIQUER', 'AFFICHER', and 'TELECHARGER'. Below the filters is a table with the following data:

Elève	Type	Taille	Difficulté	Score	Temps	Date	Heure
Bertrand	Files	5	Très facile	100%	29s	29/05/2017	17h35m47s
Bertrand	Files	5	Très facile	100%	31s	29/05/2017	17h33m48s
Marie	Championnats	4	Très facile	100%	1min 54s	20/04/2017	10h28m30s
Marie	Files	5	Très facile	100%	27s	20/04/2017	10h26m28s
Marie	Rondes	6	Très facile	100%	53s	20/04/2017	10h25m52s
Marie	Rondes	6	Très facile	100%	1min 48s	20/04/2017	10h24m51s
Lucile	Rondes (quiz)	6	Très facile	85%	46s	02/09/2016	10h33m06s
Lucile	Rondes (quiz)	6	Très facile	90%	13s	02/09/2016	10h32m17s
Lucile	Championnats (quiz)	4	Très facile	95%	4s	02/09/2016	10h32m02s
Lucile	Systèmes ordonnés (quiz)	3x3	Très facile	100%	9s	02/09/2016	10h31m56s
Lucile	Systèmes ordonnés (quiz)	3x3	Très facile	100%	11s	02/09/2016	10h31m44s
Lucile	Files (quiz)	3	Très facile	90%	19s	02/09/2016	10h31m31s
Lucile	Championnats (quiz)	4	Très facile	90%	8s	02/09/2016	10h31m10s
Lucile	Championnats (quiz)	4	Très facile	100%	7s	02/09/2016	10h31m00s
Lucile	Systèmes logiques (quiz)	3x2	Très facile	95%	14s	02/09/2016	10h30m52s

C'est la vue la plus détaillée pour accéder aux résultats des élèves : toutes les informations sont présentes.



On peut afficher l'historique complet ou **pour une classe entière ou pour seulement un élève**. Il peut aussi être téléchargé au format CSV (facilement ouvrable avec Excel). Il contient seulement les exercices résolus, ceux commencés mais pas terminés ne sont pas comptabilisés.

On peut aussi sélectionner par classe les élèves à prendre en compte en choisissant celle voulue et en cliquant ensuite sur "APPLIQUER".

Pour chaque exercice résolu, on a les informations suivantes :

- le nom de l'élève qui a résolu l'exercice
- le type de l'exercice (par exemple, un championnat)
- la taille de l'exercice (par exemple, 8 équipes)
- la difficulté de l'exercice (par exemple, difficile)
- le score obtenu (par exemple 80%), le score indique le nombre d'erreurs commises : 80% correspond à 4 erreurs (-5% par erreur)
- la durée qu'a mis l'élève pour résoudre l'exercice
- la date et l'heure à laquelle l'élève a résolu l'exercice.

## Progression

L'onglet progression propose **une fiche de suivi détaillée pour chaque élève**.

The screenshot shows the 'LES JEUX LOGIQUES DE COGITEME' website interface. At the top, there is a navigation menu with options: LUCILE, A LA CARTE, MISSIONS, SDM 2016, HISTOR., PROGRE., STATIS., SCENAR., REPART., AIDE. Below the menu, there are filters for 'Choisir une classe : TOUTES LES CLASSES' and 'Sélection des élèves : Bertrand'. There are also buttons for 'APPLIQUER' and 'AFFICHER'. The main content area is divided into three sections: 'Informations globales', 'Répartition par type d'énigmes', and 'Répartition par difficulté'. Below these is a table titled 'Progression par catégorie d'énigmes'.

Type	Très facile	Facile	Modéré	Difficile	Très difficile
Rondes - 6					
Rondes - 8					
Files - 5	2/2 - 100%				
Files - 6					
Files - 7					
Championnats - 4					
Championnats - 8					
Systèmes Logiques - 3x4					X
Systèmes Logiques - 3x5					
Systèmes Logiques - 3x6					
Systèmes Logiques - 4x2					

On peut sélectionner par classe les élèves à afficher en choisissant celle voulue et en cliquant ensuite sur "APPLIQUER".

Tout d'abord, on retrouve quelques informations globales :



- le nombre d'exercices résolus
- le nombre d'exercices résolus sans faire d'erreur
- le taux de réussite (pourcentage d'exercices résolus sans faire d'erreur)
- le score moyen obtenu (et donc le nombre moyen d'erreurs commises)
- la durée moyenne de résolution d'un exercice
- la difficulté moyenne des exercices résolus (1 = très facile, ... et 5 = très difficile)

<u>Informations globales</u>	<u>Répartition par type d'énigmes</u>	<u>Répartition par difficulté</u>
Nombre d'énigmes : 2	Rondes : 0%	Très facile : 100%
Nombre de justes : 2	Files : 100%	Facile : 0%
Taux de réussite : 100%	Championnats : 0%	Modéré : 0%
Score moyen : 100%	Systèmes Logiques : 0%	Difficile : 0%
Durée moyenne : 30s	Systèmes Ordonnés : 0%	Très difficile : 0%
Difficulté moyenne : 1		

Ensuite, on a la répartition des exercices résolus **par type d'énigmes** et par niveau de difficulté.

<u>Répartition par type d'énigmes</u>	<u>Répartition par difficulté</u>
Rondes : 0%	Très facile : 100%
Files : 100%	Facile : 0%
Championnats : 0%	Modéré : 0%
Systèmes Logiques : 0%	Difficile : 0%
Systèmes Ordonnés : 0%	Très difficile : 0%

Et finalement, on dispose du même tableau de progression que celui présenté aux élèves dans leur onglet "PROGRESSION".

<u>Progression par catégorie d'énigmes</u>					
Type	Très facile	Facile	Modéré	Difficile	Très difficile
Rondes - 6					
Rondes - 8					
Files - 5	2/2 - 100%				
Files - 6					
Files - 7					
Championnats - 4					
Championnats - 8					
Systèmes Logiques - 3x4					X
Systèmes Logiques - 3x5					
Systèmes Logiques - 3x6					

Toutefois les informations sont **plus détaillées**. Pour chaque configuration, on a :

- Le nombre d'exercices résolus (A)
- Le nombre d'exercices résolus sans faire d'erreur (B)
- Le score moyen obtenu pour les 3 derniers exercices résolus (C).

Pour que la présentation soit concise, on écrit ces informations sous la forme "B/A - C". Le score moyen est calculé seulement pour les 3 dernières énigmes pour qu'il reflète le niveau actuel de l'élève plutôt que l'ensemble de ces résultats.



## Statistiques

L'onglet "STATISTIQUES" permet de situer **un élève par rapport au groupe**. On reprend les informations globales pour chaque élève et on les présente sous forme de tableau.

Elève	Nombre d'énigmes	Nombre de justes	Taux de réussite	Score moyen	Durée moyenne	Difficulté moyenne
Bertrand	2	2	100%	100%	30s	1
EN MOYENNE	2	2	100%	100%	30s	1

La moyenne des élèves est indiquée à la fin du tableau. Ainsi, on peut très rapidement comparer les résultats d'un élève avec ceux du groupe. On peut sélectionner par classe et par niveau les élèves à prendre en compte en choisissant celle ou celui voulu et en cliquant ensuite sur "APPLIQUER".

## Répartition

L'onglet "RÉPARTITION" permet de visualiser rapidement les types d'exercices que font le plus les élèves.

LES JEUX LOGIQUES DE COGITEME

À LA CARTE HISTORIQUE PROGRESSION STATISTIQUES AIDE AU REVOIR

Filtrer par classe : TOUTES LES CLASSES

Filtrer par niveau : TOUS LES NIVEAUX

Filtrer par type d'accès : interne + externe

APPLIQUER

Elève	Nombre d'énigmes	Nombre de justes	Taux de réussite	Score moyen	Durée moyenne	Difficulté moyenne
17	4	23%	82%	3min 23s	1	
79	43	54%	90%	2min 23s	1.4	
41	14	34%	85%	1min 55s	1.6	
18	12	66%	82%	3min	1.6	
70	26	37%	87%	59s	1.1	
16	5	31%	85%	1min 53s	1.1	
21	13	61%	92%	1min 37s	1.7	
81	31	38%	84%	2min 30s	1.8	
72	13	18%	70%	2min 5s	2	
75	8	10%	64%	1min 28s	1.7	
32	7	21%	76%	1min 52s	1.2	
67	28	41%	88%	2min 21s	2.1	
44	23	52%	93%	1min 43s	1.2	
72	33	45%	87%	2min 4s	1.6	
60	14	23%	67%	1min 49s	1.2	
90	26	28%	82%	1min 54s	1.7	
48	16	33%	84%	2min 9s	2.1	
43	2	4%	59%	1min 54s	1.7	

Difficulté : 1=très facile, 2=facile, 3=modéré, 4=difficile, 5=très difficile

Cette page permet de vérifier que les élèves **essaient bien tous les types d'exercices** et qu'ils ne se contentent pas d'en faire seulement un ou deux. Elle permet aussi de voir les types d'exercices que les élèves préfèrent.

À vous de jouer ;)