



Épreuve de calcul cycle 3 2013

Cette proposition vient en **substitution** à l'épreuve en ligne sur calcul@tice.

Elle reprend à l'identique l'épreuve proposée l'année dernière.

Vous trouverez toutes les informations nécessaires à sa mise en œuvre ci-dessous.

C'est une épreuve individuelle

Les compétences en jeu dans cette épreuve seront les suivantes :

Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques

- Restituer les tables d'addition et de multiplication.
- Calculer mentalement en utilisant les 4 opérations.
- Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat.
- Nommer les fractions simples et décimales.

Compétences 7 :

- Mobiliser son attention sur un temps donné.
- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.
- Respecter les consignes simples en autonomie

Rôle de l'enseignant

1) **Donner la consigne :**

« Vous allez aujourd'hui réaliser une épreuve de calcul en temps limité.

Exercice 1 : vous devez écrire la réponse sur les pointillés.

Exercice 2 : Vous entourez la bonne réponse.

Exercice 3 : Vous écrivez vos calculs pour trouver le nombre demandé.

Vous avez :

CE2, 40 minutes

CM1 et CM2 : 45 minutes »

Pour fournir le plus de réponses possible.

Vous n'êtes pas obligés de répondre dans l'ordre. Attention, soyez attentifs et concentrés ! »

Il est souhaitable d'avoir une pendule dans la classe pour que les élèves puissent gérer le temps, de ponctuer celui-ci par un avertissement du type : « il reste encore 20 minutes. » de 10 minutes en 10 minutes, puis 5 minutes avant la fin de l'épreuve.

Posez vos stylos, c'est terminé. »

L'un des objectifs est d'apprendre aux élèves à gérer le temps, il est donc utile de les guider pour permettre cet apprentissage.

2) Pallier d'éventuelles difficultés de lecture

3) Relever les copies

Cette épreuve doit avoir un caractère formel, il est donc préférable que ce soit l'enseignant lui-même qui ramasse les feuilles pour garder le plus longtemps possible une ambiance calme propice « aux examens ».

4) Préparer les élèves à ce type d'épreuve

Nous vous recommandons de :

- Annoncer l'épreuve plusieurs jours à l'avance, la programmer.
- Pratiquer le calcul mental en ciblant les compétences mobilisées pour cette épreuve.
- Proposer le jeu « Le compte est bon » plusieurs fois auparavant, que chaque élève le connaisse.

5) Gestion des résultats

Un document au format tableur vous est proposé pour gérer les résultats à cette épreuve.
Il vous permettra d'apprécier les progrès de vos élèves.
Il appartient donc à l'enseignant de le renseigner.

6) Corriger et calculer le score de performance des élèves selon le barème suivant.

- **CE2**
 - a) Complète l'opération : 2 points par bonne réponse (maximum 80 points pour l'exercice).
 - b) QCM : 1 point par ligne (maximum : 10 points pour l'exercice)
 - c) Le compte est bon : juste 5 points (maximum 10 points)
Si le calcul n'est pas terminé ou pas complètement exact : 0 point.
- **CM1**
 - a) Complète l'opération : 2 points par bonne réponse (maximum 84 points).
 - b) QCM : 1 point par ligne (maximum 15 points)
 - c) Le compte est bon : juste 3 points (maximum 6 points),
Si le calcul n'est pas terminé ou pas complètement exact : 0 point.
- **CM2**
 - a) Complète l'opération : 1 ½ points par bonne réponse (maximum 75 points).
 - b) QCM : 1 point par ligne (maximum 15 points)
 - c) Le compte est bon : 10 points par Compte est bon juste.
Si le calcul n'est pas terminé ou pas complètement exact : 0 point.

Nous vous proposons de reconduire à l'identique l'épreuve quelques semaines plus tard afin de mesurer les progrès de chaque élève, l'objectif étant l'amélioration de sa propre performance.

Nous vous souhaitons à toutes et tous une excellente « 2° Epreuve de calcul »