

MAP_INFO — Analyse rapide

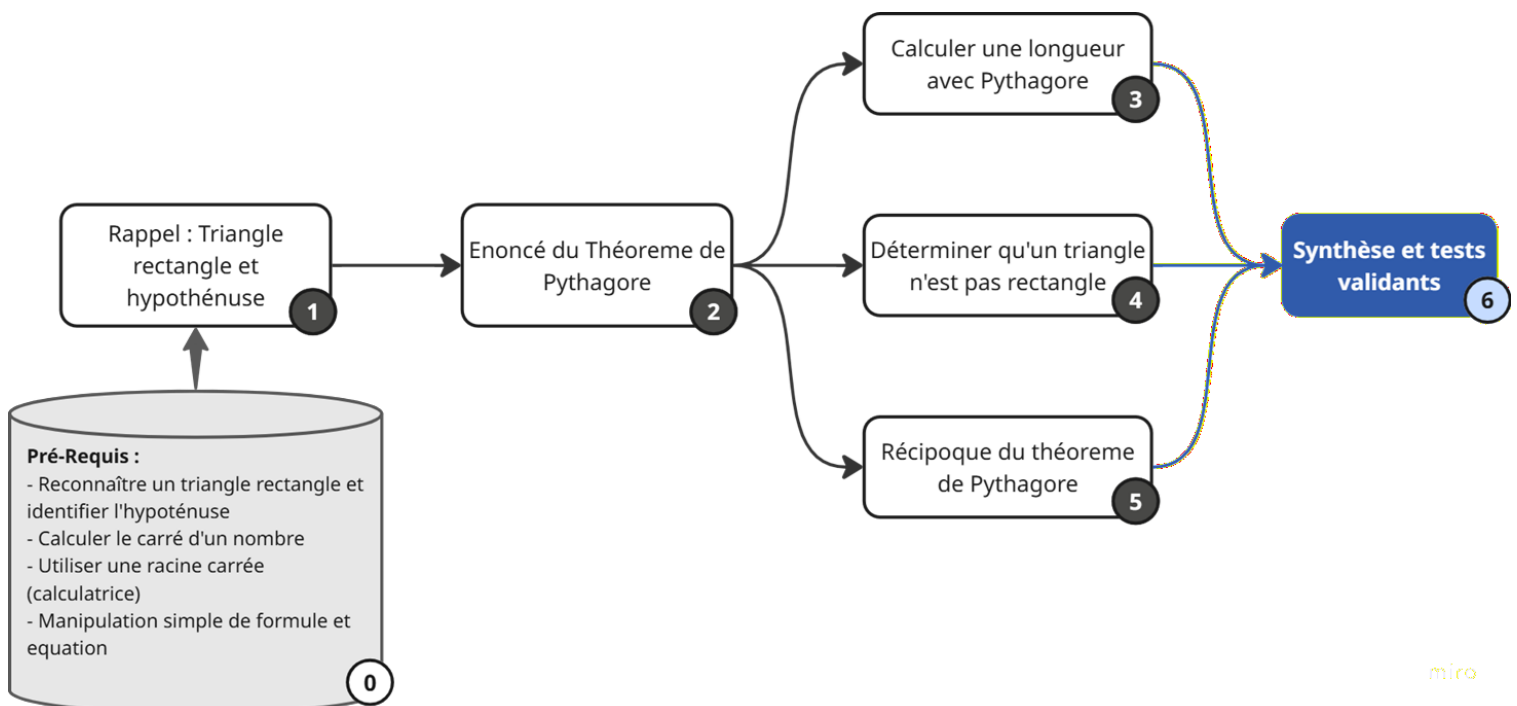
Séquence : Théorème de Pythagore

1. Génération de la MAP

La MAP est générée directement à partir du cours fourni.

- structure respectée
- ordre des notions conserve
- aucune modification du contenu pédagogique

On obtient une **traduction du cours en graphe de compétences**



2. Compétences identifiées

À partir du graphe, on retrouve les compétences suivantes :

ID	Compétence	Exemples	Tests
C1	Triangle rectangle et hypoténuse	✓	✗
C2	Énoncé du théorème de Pythagore	✓	✗
C3	Calculer une longueur avec Pythagore	✓	✗
C4	Déterminer qu'un triangle n'est pas rectangle	✓	✗
C5	Réciproque du théorème de Pythagore	✓	✗

3. Complétude pédagogique

Le cours contient des exemples, mais peu ou pas de tests structurés. Le système complètera automatiquement :

- génération de tests pour chaque compétence
- génération d'exemples si nécessaire

Dans l'interface :

- **chaque compétence est cliquable**
→ accès direct aux exemples et aux tests associés

4. Structure du graphe

Le graphe est globalement cohérent, mais :

3 branches ne convergent pas

- calcul de longueur
- test non rectangle
- réciproque

⚠ **pas d'objectif final unique**

5. Ajout d'une compétence finale

Afin de garantir une validation globale du parcours, une compétence finale a été ajoutée :

C6 – SYNTHÈSE ET TESTS VALIDANTS

Objectifs de cette séquence finale :

1. synthèse des acquis
2. exercices plus complexes
3. validation globale

Cette compétence est identifiée comme un **ajout du système**

Résultat

- MAP fidèle au cours
- Compétences exploitables
- Tests disponibles partout
- Objectif final clair

Séquence prête pour utilisation en salle d'étude

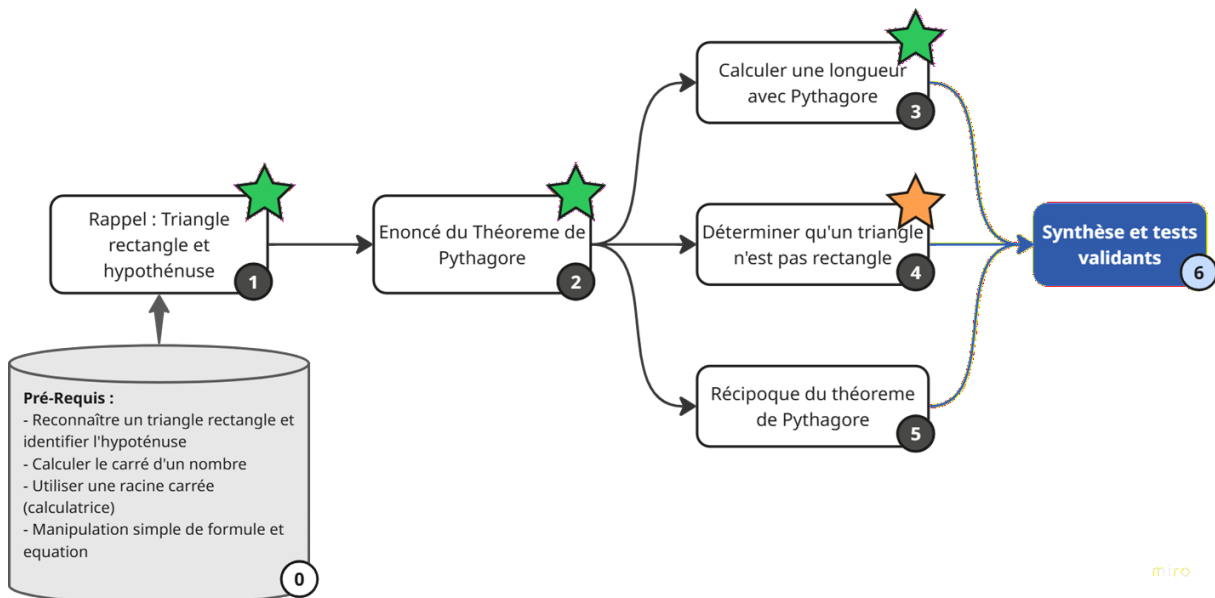
MAP_PDGGQ — Fonctionnement de la séquence

1. Principe général

L'apprentissage repose sur deux éléments :

- Une **MAP** (graphe de compétences)
- Un **cours** fourni par l'enseignant

👉 L'élève progresse dans la MAP en validant les compétences une à une, en s'appuyant sur le cours.



2. Objectif

L'objectif est simple :

atteindre et valider la compétence finale

- située à droite du graphe
- compétence de mobilisation
- validée par des tests plus complexes

3. Modes d'apprentissage

L'élève peut adopter plusieurs approches :

3.1 Parcours guidé

- progression étape par étape
- validation successive des compétences
- recommandé pour une première découverte

3.2 Parcours autonome

- navigation libre dans la MAP
 - accès direct aux compétences
 - validation à la demande
-

3.3 Mode révision

- accès direct à la compétence finale
- test global immédiat

👉 si réussite → validation rapide

👉 si échec → retour vers les compétences nécessaires

4. Rôle de NOO

NOO adapte son comportement en fonction de l'élève :

✓ Si progression fluide

- laisse l'élève avancer librement

⚠ Si blocage ou errance

- reprend la main
- propose un chemin adapté
- guide la progression

5. Logique de progression

- chaque compétence est associée à des tests
- validation = réussite des tests
- progression visible dans la MAP

👉 objectif : **allumer progressivement les compétences**

6. Interaction avec le cours

Le cours reste la référence principale :

- l'élève est incité à le consulter
- il y trouve les explications
- NOO intervient en complément si nécessaire

7. Résultat attendu

À la fin :

- l'élève a parcouru la MAP
- les compétences sont validées
- la compétence finale est atteinte

👉 le savoir est considéré comme acquis

Résumé

- la MAP structure le parcours
- le cours fournit le contenu
- NOO ajuste le guidage
- l'élève progresse jusqu'à la validation finale