

Création du compte de l'enseignant : Comment faire!

Étape 1 : Dirigez-vous à l'adresse suivante : <https://enseignant.mathenjeu.ca/login>

Étape 2 : Entrez les informations de votre compte si vous en avez déjà un, sinon vous pouvez créer un nouveau compte en cliquant sur : *créer votre compte maintenant*.



Création du compte de l'enseignant(e) : informations supplémentaires.

Veuillez indiquer votre nom et votre prénom



Création du compte de l'enseignant(e) : informations supplémentaires.

Enregistrement terminé !

Votre code enseignant(e) est [REDACTED]

Il n'est pas nécessaire de prendre en note ces informations. Un courriel confirmant la création de votre compte vous a été envoyé. Celui-ci contient aussi toutes les informations nécessaires pour accéder à votre page enseignant(e). Vous pouvez dès maintenant accéder à votre page personnelle en utilisant votre adresse courriel et votre code d'enseignant(e).

Étape 3 : Connectez vous avec votre adresse courriel et le code de l'enseignant que vous aurez reçu. Lors de votre première connexion, vous aurez différentes fenêtres d'informations. Vous retrouverez les mêmes informations dans ce présent document.

Bienvenue sur Math en Jeu!

Quel est le but de Math en jeu?

Math en jeu est une plateforme d'apprentissage des mathématiques par le jeu. Elle vous permet de faire jouer vos élèves en autonomie ou en groupe classe et vous donne accès à leurs résultats.

Comment ça marche?

Chaque élève dispose d'un code d'identification unique avec lequel il s'identifie dans le jeu. Toutes ses réponses sont sauvegardées et accessibles en tout temps dans le module enseignant.

Voici les différentes fonctionnalités du module enseignant.

La classe



La classe est le premier élément à créer dans Math en Jeu. Vous pourrez tout de suite ajouter vos élèves en téléversant une liste créée avec Excel ou Google Sheet.

Vous n'avez pas de liste d'élève ? Pas de problème! Vous pouvez ajouter manuellement vos élèves sans avoir à utiliser un fichier informatique.

Les élèves



Chaque élève enregistré dans le module enseignant dispose d'un code unique lui permettant de s'identifier dans le jeu. Lorsque vous aurez créé votre classe et vos élèves, il faudra communiquer le code à chaque élève.

Comment retenir son code d'élève?

Tous les codes d'élèves sont formés des deux premières lettres du prénom, puis des deux premières lettres du nom de famille, suivi de trois lettres ou trois chiffres aléatoires.

Exemple : **Georges Brassens** : GEBR-LH7

Ces codes sont automatiquement générés par le système. Vous pourrez éditer les trois derniers caractères par la suite si vous le désirez.

Les parties



À quoi servent les parties?

Les parties vous permettent d'établir des paramètres de jeu spécifiques. Vous pouvez sélectionner des domaines mathématiques pour y faire jouer un groupe d'élèves (géométrie, calcul, etc.). Vous pourrez ensuite visualiser les résultats des parties.

Exemple d'utilisation des parties

Pour répondre aux besoins de ma classe, j'ai créé quatre parties :

Travail autonome : Calcul – Classe entière

Soutien : Géométrie - Nina, Léon et Jean, trois élèves avec qui je souhaite travailler la géométrie.

Devoirs lundi soir : Géométrie – Classe entière

Devoirs jeudi soir : Numération – Classe entière.

Les statistiques



Toutes les réponses de vos élèves sont enregistrées dans le module enseignant. Vous pouvez y accéder dans la section « statistiques ». Utilisez les différentes options de filtres et interprétez vous-mêmes les résultats de vos élèves.

Option 1 : Centrer les statistiques sur un élève

Cette option vous permet de consulter toutes les réponses données par un même élève. Vous pourrez ainsi déceler des difficultés et proposer un plan d'apprentissage spécifique.

Option 2 : Centrer les statistiques sur une question.

Cette option vous permet de consulter les réponses de tous les élèves sur une question donnée. Vous pourrez ainsi former des groupes de besoins spécifiques liés à une difficulté partagée par plusieurs élèves ayant mal répondu à cette question.

Se connecter au jeu

Vos élèves peuvent accéder au jeu en se connectant sur : <https://mathenjeu.ca>. Ils doivent cliquer sur le bouton « mode élève » et entrer leur code unique. Toutes les parties disponibles s'affichent sur leur écran. Ils sélectionnent la partie dans laquelle ils veulent jouer et se connectent à la salle d'attente.

