



POUR FAIRE SUITE À LA SEMAINE DES MATHÉMATIQUES, NOUS VOUS PROPOSONS DE REVENIR SUR QUELQUES APPLICATIONS ET PLATEFORMES VOUS PERMETTANT DE TRAVAILLER LES MATHÉMATIQUES AVEC VOS ÉLÈVES AVEC DES ORDINATEURS, TABLETTES OU VIDÉOPROJECTEURS INTERACTIFS...

APPLICATIONS & SITES GÉNÉRALISTES



Adaptiv' Math est un assistant pédagogique pour l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques. Il permet de personnaliser le parcours de l'élève, cibler leurs difficultés et enrichir la vision pédagogique de l'enseignant ! Découvrez 8000 exercices de maths pour les élèves de cycle 2.

5 modules avec des parcours d'exercices individualisés :

- Module 1 : Sens du nombre
- Module 2 : Faits numériques, calcul réfléchi
- Module 3 : Résolution des problèmes arithmétiques
- Module 4 : Résolution de problèmes, Grandeurs et mesures
- Module 5 : Géométrie (en construction)

[CLIQUEZ!](#)



Destiné aux classes de CP, CE1 et CE2, **Smart Enseigno** propose aux élèves des activités d'apprentissage variées en mathématiques, au plus près de leurs besoins.

Un outil pour l'enseignant, dans sa classe, co-construit pour enseigner et apprendre les mathématiques au cycle 2.

Smart Enseigno assiste l'enseignant en proposant des exercices sur les compétences ciblées par l'enseignant puis lui fait un retour sur les résultats et difficultés rencontrées.

[CLIQUEZ!](#)



MiCeTF Le site MiCeTF propose des outils numériques pédagogiques destinés aux enseignants et aux élèves de l'école primaire. Les outils proposés ont été créés par un professeur des écoles, ingénieur en informatique. On trouve la liste des très nombreux outils proposés ici :

[CLIQUEZ!](#)

Activités



Dédy's a pour vocation d'être un outil d'inclusion, adapté aux enfants dyscalculiques et à tous les jeunes enfants, pour qui le renforcement par l'image constitue une aide à l'apprentissage. Cet outil vise des difficultés de type dyscalculie importante pour lesquelles les enseignants peuvent être démunis.

[CLIQUEZ!](#)



LearningApps, qui ne le connaît pas? LearningApps est un site qui permet aux enseignants et aux élèves de créer des activités en ligne très simplement (QCM, mots-croisés, memory, textes à trous,...). La discipline des mathématiques y est fortement représentée. Attention à bien vérifier en amont la pertinence des exercices existants... Mais vous pouvez aussi créer vous-même vos exercices !

[CLIQUEZ!](#)



Mathigon est une plateforme interactive dédiée aux mathématiques. Un site d'une richesse incroyable : vous et vos élèves pourrez créer et manipuler des solides et leurs patrons, des polygones, des tangrams, des lignes numériques ou des fractions, accéder à des jeux de multiplication, etc.

[CLIQUEZ!](#)



ActiLud, 67 jeux de manipulations mathématiques pour les élèves des écoles et collèges... et pour tout le monde. jeux de pesée, jeux de monnaie, de logique, de numération, ...

La plateforme ActiLud propose un certain nombre d'outils graphiques qui peuvent être très utiles dans le cadre, entre autre, de l'apprentissage de la résolution de problèmes par les élèves.

[CLIQUEZ!](#)



ActiLud, 67 jeux de manipulations mathématiques pour les élèves des écoles et collèges... et pour tout le monde. jeux de pesée, jeux de monnaie, de logique, de numération, ...

La plateforme ActiLud propose un certain nombre d'outils graphiques qui peuvent être très utiles dans le cadre, entre autre, de l'apprentissage de la résolution de problèmes par les élèves.

[CLIQUEZ!](#)

CALCUL, GÉOMÉTRIE, ...

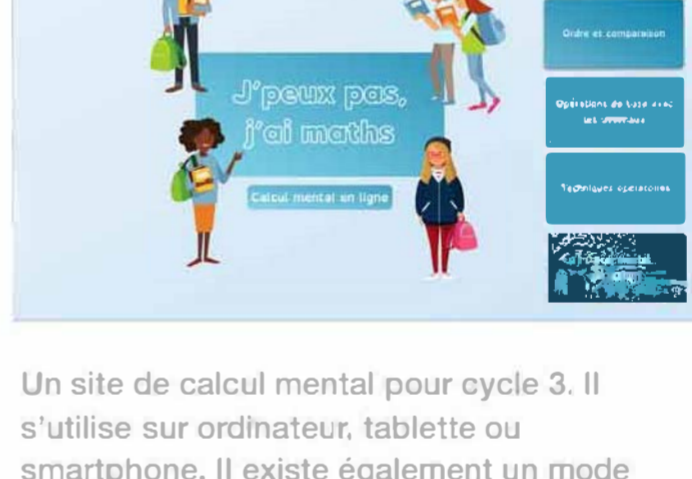
MATHEROS



Sous la forme d'un parcours ludifié, on retrouve toutes les compétences de calcul mental en une progression du CP au CM2. Chaque élève progresse à son rythme. Attention, cette plateforme est payante.

[CLIQUEZ!](#)

J'PEUX PAS J'AI MATHS



Un site de calcul mental pour cycle 3. Il s'utilise sur ordinateur, tablette ou smartphone. Il existe également un mode professeur où l'enseignant peut projeter au tableau les calculs avec un vidéoprojecteur.

[CLIQUEZ!](#)

DEFTABLES



Un exercice portant sur les tables de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués.

[DETAILS](#)

CALCULATICE



Un site d'entraînement des ressources au calcul mental. L'accès à toutes les ressources présentes est entièrement gratuit. Existe aussi en application.

[CLIQUEZ!](#)

120 SECONDES



120 s est un exercice portant sur les 4 opérations. Le but du jeu est de répondre correctement à un maximum de calculs en 2 minutes. A chaque fois que le score passe à la dizaine supérieure, le niveau augmente et les calculs sont un peu plus compliqués.

[DETAILS](#)

CONVERTIR



Convertir est une application pour le cycle 3 : Elle permet de s'entraîner aux conversions de longueurs, masses, aires, volumes et capacités. Possibilité de paramétrer la difficulté, de diversifier les exercices proposés et d'avoir à disposition des outils de conversions !

[DETAILS](#)

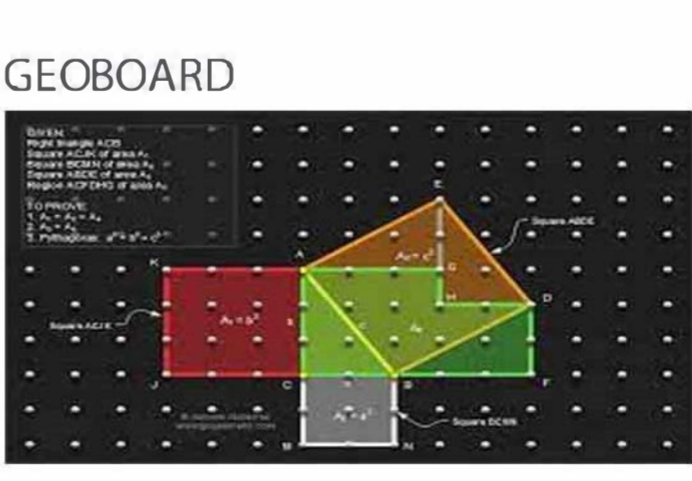
MATHADOR



Un mode invité limité et un mode connecté (payant) : ce dernier mode donne un accès illimité à l'ensemble des niveaux et donne accès aux statistiques de jeu. Il permet également de suivre la progression du joueur pour lui permettre de continuer là où il s'était arrêté.

[DETAILS](#)

GEOBOARD



Un outil pour explorer une variété de sujets mathématiques : les apprenants étirent des bandes autour des piquets pour former des segments de ligne et des polygones et faire des découvertes sur le périmètre, l'aire, les angles, les fractions, etc

[CLIQUEZ!](#)

SYMAX



Symax est un exercice permettant de travailler la symétrie axiale dès le cycle 2, sur un quadrillage de taille paramétrable. Elle comporte plus de 700 exercices à réaliser.

Lorsqu'une réponse est fautive, la correction est proposée avant de passer à la question suivante. Un bilan est disponible à la fin de l'exercice, sous forme d'un pourcentage de réussite.

[CLIQUEZ!](#)

CHASSE AU TRÉSOR GROUPE MATHÉMATIQUES



Et n'oubliez pas ! La chasse au trésor interactive de la semaine des mathématiques reste encore ouverte toute la fin d'année : à chaque jour, découvrez une activité à réaliser, une clef à trouver et des liens vers des ressources à réutiliser en classe (ou à la maison). Du cycle 1 au cycle 3 ! Pour ouvrir le coffre, il vous faudra obtenir chaque jour une clef en résolvant un petit problème...

[CLIQUEZ!](#)

RESTONS CONNECTES

nous suivre sur Twitter [@IEN_num_91](#)
 notre site ressources www.ressources91.ac-versailles.fr
 pour vous inscrire groupernumerique91@ac-versailles.fr

Lettre proposée par le Groupe Numérique Départemental de l'Essonne
 sous la responsabilité de Cécile Goërmé, Inspectrice de l'Éducation Nationale