

# APPLICATION POUR TABLETTES

## Liste d'applications pour les mathématiques sur tablette android

MARS 2021









Liste établie par les ERUN - Isère (38)

## MATHEMATIQUES

| Désignation   | Libellé             | Description   | Niveaux      | Modalités<br>Hors ligne /<br>En ligne |
|---|---------------------|---|--------------|---------------------------------------|
|    | <b>Calcul@tice</b>  | calcul@TICE est une application proposant des exercices ludiques de calcul mental. Les exercices sont classés par niveau de classe, compétence, et niveau de difficulté. L'application permet aussi aux élèves disposant d'un compte (créé par l'enseignant, via l'application en ligne <a href="https://calculatice.ac-lille.fr/">https://calculatice.ac-lille.fr/</a> ) de se connecter, et de réaliser leurs parcours personnalisés. | Tous niveaux | HL                                    |
|  | <b>GéoGebra</b>     | GeoGebra permet d'explorer la géométrie. L'utilisateur peut manipuler les différents objets géométriques de base dans un plan : cercle, droite, angle etc...  | Cycle 3      | HL                                    |
|  | <b>DéfiTables</b>   | Défi Tables est un exerciceur portant sur les tables de multiplications de 2 à 13. Constitué de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués.  | Cycles 2 & 3 | HL                                    |
|  | <b>Symax</b>        | Symax est un exerciceur permettant de travailler la symétrie axiale au cycle 3.   | Cycle 3      | HL                                    |
|  | <b>120 secondes</b> | C'est un exerciceur 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 120s peut être utilisé pendant une séance de cours en tant qu'outil d'entraînement.<br>Il peut également être utilisé comme outil  | Cycle 3      | HL                                    |

|   |                    |   |                 |    |
|---|--------------------|---|-----------------|----|
|   |                    | d'entraînement, de confortement ou de renforcement des acquis.  |                 |    |
|    | <u>Convertir</u>   | Convertir est une application qui permet de s'entraîner aux conversions de longueurs, masses, aires, volumes et capacités.  | Cycle 3         | HL |
|    | <u>Arithmetica</u> | C'est une application pour l'enseignement de l'arithmétique.  | Cycle 3         | HL |
|    | <u>Repérage</u>    | C'est un exerciceur portant sur le repérage sur une droite (ou demi-droite), dans le plan et dans l'espace.   | Cycle 3         | HL |
|    | <u>Scratch JR</u>  | ScratchJr est un langage d'introduction à la programmation qui permet aux enfants (à partir de 5 ans) de créer leurs propres histoires interactives et leurs propres jeux. Les enfants emboîtent des blocs de programmation graphiques pour faire bouger, sauter, danser et chanter leurs personnages. Ils peuvent modifier les personnages dans l'éditeur graphique, ajouter leurs propres voix et sons, et même insérer des photos d'eux-mêmes, puis utiliser les blocs de programmation pour animer leurs personnages.   | Cycle 1         | HL |
|  | <u>Scratch</u>     | Avec Scratch, vous pouvez créer une histoire, un jeu ou même un petit programme informatique sur ordinateur, puis les partager avec vos amis, votre classe ou une communauté mondiale de créateurs.   | Cycles 2 & 3    | HL |
|  | <u>TuxBot</u>      | Le but du jeu consiste à <b>programmer le parcours</b> d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. Le programme ne peut comporter qu'un maximum de <b>24 instructions</b> et le manchot ne doit pas tomber dans l'eau ni sortir de la grille. Les élèves vont devoir relever pas moins de <b>vingt défis préétablis</b> .  | Cycles 1, 2 & 3 | HL |
|  | <u>10 doigts</u>   | C'est une appli pour apprendre à compter jusqu'à 10. L'enfant apprend à :<br>- compter sur ses doigts jusqu'à 10<br>- travailler la motricité fine en posant de 1 à 10 doigts sur l'écran de la tablette<br>- reconnaître la forme écrite et orale des chiffres<br>- reconnaître les quantités, sous forme de constellations ou de perles, et y associer le bon chiffre<br>- décomposer les chiffres ("5, c'est 1 et 4, et c'est aussi 2 et 3") et s'initier à l'addition ("2 doigts sur la main gauche, et 1 doigt sur ma main droite, ça fait 3 doigts au total") | Cycle 1         | HL |
|   |                    | Cette application comprend 19 langues pour  |                 |    |

|   |                               |  |                         |    |
|---|-------------------------------|--|-------------------------|----|
|   |                               | apprendre à compter en anglais, allemand, en espagnol, en chinois, mais aussi en breton ou en basque.                                  |                         |    |
|    | <b>LudiTab</b>                | 5 activités pour reconnaître 4 formes géométriques simples sous différentes représentations : au trait, pleines, évidées et en volume. | Cycle 2                 | HL |
|    | <b>Lama_Maths</b>             | Ce dossier comprend :  |                         |    |
|    | <b>TambourBattant</b>         | Travailler la mémoire de la chaîne orale jusque 10   | Cycle 1<br>(MS-GS)      | HL |
|    | <b>Greli Grelo</b>            | Additionner 2 petits nombres de 1 à 5  | Cycle 1<br>(MS-GS)      | HL |
|    | <b>Lapin caché</b>            | Trouver les compléments jusque 5   | Cycle 1<br>(MS-GS)      | HL |
|   | <b>Lapin gourmand</b>         | Trouver les compléments jusque 10  | Cycles 1<br>& 2 (GS-CP) | HL |
|  | <b>10 Axes gradués</b>        | Lire et représenter un nombre de 0 à 10 sur un axe gradué  | Cycle 2                 | HL |
|  | <b>100 Axes gradués</b>       | Lire et représenter un nombre de 0 à 100 sur un axe gradué   | Cycle 2                 | HL |
|  | <b>A la ferme 6</b>           | Comparer des collections jusqu'à 6   | Cycle 1<br>(MS-GS)      | HL |
|  | <b>A la ferme 10</b>          | Comparer des collections jusqu'à 10  | Cycle 1<br>(GS)         | HL |
|  | <b>Fleurs des nombres 6</b>   | Représenter les nombres de 1 à 6   | Cycle 1<br>(MS-GS)      | HL |
|  | <b>Fleurs des nombres 10</b>  | Représenter les nombres de 1 à 10  | Cycle 1<br>(GS-CP)      | HL |
|  | <b>Fleurs des nombres 999</b> | Représenter les nombres de 1 à 999   | Cycle 2                 | HL |
|  | <b>Rêve de souris 6</b>       | Réaliser / compléter des collections (jusque 6)  | Cycle 1<br>(MS-GS-CP)   | HL |

|   |                          |   |                         |    |
|---|--------------------------|---|-------------------------|----|
|    | <b>Rêve de souris 10</b> | Réaliser / compléter des collections (jusque 10)  | Cycles 1 & 2 (GS-CP)    | HL |
|    | <b>Cache-Cache 6</b>     | Trouver le nombre manquant entre 1 et 6   | Cycle 1 (MS-GS)         | HL |
|    | <b>Cache-Cache 10</b>    | Trouver le nombre manquant entre 1 et 10  | Cycle 1 (GS)            | HL |
|    | <b>Le cycliste</b>       | Associer un nombre à une position sur un axe non gradué   | Cycle 2                 | HL |
|    | <b>Le chantier</b>       | Décompositions additives des nombres de 3 à 10  | Cycle 1 (MS-GS)         | HL |
|    | <b>La bijouterie</b>     | Observer et continuer un algorithme   | Cycles 1 & 2 (MS-GS-CP) | HL |
|    | <b>La fusée</b>          | Compter à l'envers à partir de 6  | Cycle 1 (MS-GS)         | HL |
|  | <b>La kermesse</b>       | Lire les nombres de 1 à 10 (Possibilité de travailler sur les représentations sous forme de dominos ou des doigts de la main) | Cycles 1 & 2 (MS-GS-CP) | HL |