

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 Hors ligne / En ligne
	Calcul@tice	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 https://calculatice.ac-lille.fr/) de se connecter, et de réaliser leurs parcours personnalisés.	Tous niveaux	HL
	GéoGebra	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
	DéfiTables	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
	Symax	Symax est un exerciceur permettant de travailler la symétrie axiale au cycle 3.	Cycle 3	HL
	120 secondes	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. 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 programmer le parcours 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 24 instructions et le manchot ne doit pas tomber dans l'eau ni sortir de la grille. Les élèves vont devoir relever pas moins de vingt défis préétablis .	Cycles 1, 2 & 3	HL
	<u>10 doigts</u>	C'est une appli pour apprendre à compter jusqu'à 10. L'enfant apprend à : - compter sur ses doigts jusqu'à 10 - travailler la motricité fine en posant de 1 à 10 doigts sur l'écran de la tablette - reconnaître la forme écrite et orale des chiffres - reconnaître les quantités, sous forme de constellations ou de perles, et y associer le bon chiffre - 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.		
	LudiTab	5 activités pour reconnaître 4 formes géométriques simples sous différentes représentations : au trait, pleines, évidées et en volume.	Cycle 2	HL
	Lama_Maths	Ce dossier comprend :		
	TambourBattant	Travailler la mémoire de la chaîne orale jusque 10	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	Greli Grelo	Additionner 2 petits nombres de 1 à 5	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	Lapin caché	Trouver les compléments jusque 5	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	Lapin gourmand	Trouver les compléments jusque 10	Cycles 1 & 2 (GS-CP)	HL
	10 Axes gradués	Lire et représenter un nombre de 0 à 10 sur un axe gradué	Cycle 2	HL
	100 Axes gradués	Lire et représenter un nombre de 0 à 100 sur un axe gradué	Cycle 2	HL
	A la ferme 6	Comparer des collections jusqu'à 6	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	A la ferme 10	Comparer des collections jusqu'à 10	Cycle 1 (GS)	HL
	Fleurs des nombres 6	Représenter les nombres de 1 à 6	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	Fleurs des nombres 10	Représenter les nombres de 1 à 10	Cycle 1 (GS-CP)	HL
	Fleurs des nombres 999	Représenter les nombres de 1 à 999	Cycle 2	HL
	Rêve de souris 6	Réaliser / compléter des collections (jusque 6)	Cycle 1 (MS-GS-CP)	HL

	Rêve de souris 10	Réaliser / compléter des collections (jusque 10)	Cycles 1 & 2 (GS-CP)	HL
	Cache-Cache 6	Trouver le nombre manquant entre 1 et 6	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	Cache-Cache 10	Trouver le nombre manquant entre 1 et 10	Cycle 1 (GS)	HL
	Le cycliste	Associer un nombre à une position sur un axe non gradué	Cycle 2	HL
	Le chantier	Décompositions additives des nombres de 3 à 10	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	La bijouterie	Observer et continuer un algorithme	Cycles 1 & 2 (MS-GS-CP)	HL
	La fusée	Compter à l'envers à partir de 6	Cycle 1 (MS-GS)	HL
	La kermesse	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