

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article186>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Valises Edutab du CD 95

Usages de tablettes tactiles en mathématiques

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - Au quotidien -



Date de mise en ligne : mardi 22 novembre 2022

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

En mathématiques, voici trois usages concrets et filmés des tablettes tactiles fournies par le CD du Val d'Oise avec le logiciel de gestion Edutab.

À la rentrée 2018, le [collège Montaigne de Goussainville](#) a été doté par le [Conseil Départemental du Val d'Oise](#) de deux valises de 16 tablettes ainsi que du logiciel de gestion [Edutab](#).

Enseignant de mathématiques, je vous propose 3 séances réalisées avec mes élèves de 6ème ou les plus-values du numérique dans l'enseignement des mathématiques.

Séance 1 : Edutab./Firefox Focus pour construire des solides

À partir des documents accessibles sur les tablettes, les élèves devaient réaliser le patron de différents solides pour ensuite les construire en 3D.

Objectif : construire un maximum de solides de natures différentes dans le temps imparti.

Ils pouvaient également utiliser un navigateur Internet autorisé en usage libre, [Firefox focus](#) pour trouver comment réaliser des patrons de solides plus complexes.

Outre un impact écologique et économique avec la suppression des impressions papier mais aussi la rapidité et la facilité de transmission de documents, le numérique favorise **l'autonomie** et **la collaboration** des élèves. Ils effectuent des **recherches**, les **confrontent**, **argumentent** leurs choix. Ils **testent** leurs hypothèses, manipulent, **s'entraident**.

Cette modalité de travail entretient **la motivation** et **rend chaque élève acteur** tout au long de l'activité.

Les élèves devaient répondre à un **QCM interactif** sur le vocabulaire des opérations et la résolution de problèmes. L'application **Kahoot** permet d'interroger les élèves d'une manière interactive et motivante. Ce format demande aux élèves d'être concentrés et réactifs pour répondre correctement et le plus rapidement possible. L'interactivité et la compétition créent une émulation positive au sein de la classe, maintenant ainsi **la motivation** des élèves.

Après chaque question intervient une rétroaction (*feedback*). Les échanges permettent alors de justifier la bonne réponse et de comprendre ses erreurs.

Séance 3.: Mirage Make et polyèdres augmentés

Les élèves étaient invités à étudier des solides en 3D. Ils étaient libres de choisir l'organisation qu'ils souhaitaient (organisation spatiale, travail collaboratif, répartition des tâches).

À partir de recherches en ligne et de l'application Mirage Make, ils étaient amenés à repérer les caractéristiques des solides (nombre de faces, arêtes, sommets) (des exemples d'activités sont données sur la page : <http://mirage.ticedu.fr/?p=2635>).

L'utilisation de la réalité augmentée permet aux élèves de visualiser le solide en 3 dimensions sous tous les angles

comme s'il le manipulait réellement : un moyen de limiter les besoins matériels.

L'engagement des élèves dans l'activité a été **total**.

[Usages de tablettes tactiles en mathématiques](https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/1tH7cMgajy74RXB89HefSu) par [Main mambourg carl channel](#)
<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/1tH7cMgajy74RXB89HefSu>