

ABC-Applications

Des applications pour les mathématiques



L'apprentissage des mathématiques dès l'école maternelle et primaire est essentiel, les enfants doivent organiser leur penser, apprendre à catégoriser, à ranger, à ordonner, à réfléchir.

L'utilisation de l'iPad peut se révéler utile dans un travail d'exercices en autonomie, ou de remédiation. L'enfant peut faire des erreurs, qui sont corrigées, mais sans le regard de l'adulte. Ce support, peut aussi être vu comme un moyen de susciter l'intérêt de l'enfant dans des tâches qui pourraient être rébarbatives.

Ce document vous présente les applications utiles pour l'enseignement des mathématiques. Ces applications sont le résultat de collaborations avec des orthophonistes et des enseignants.

Emmanuel CROMBEZ



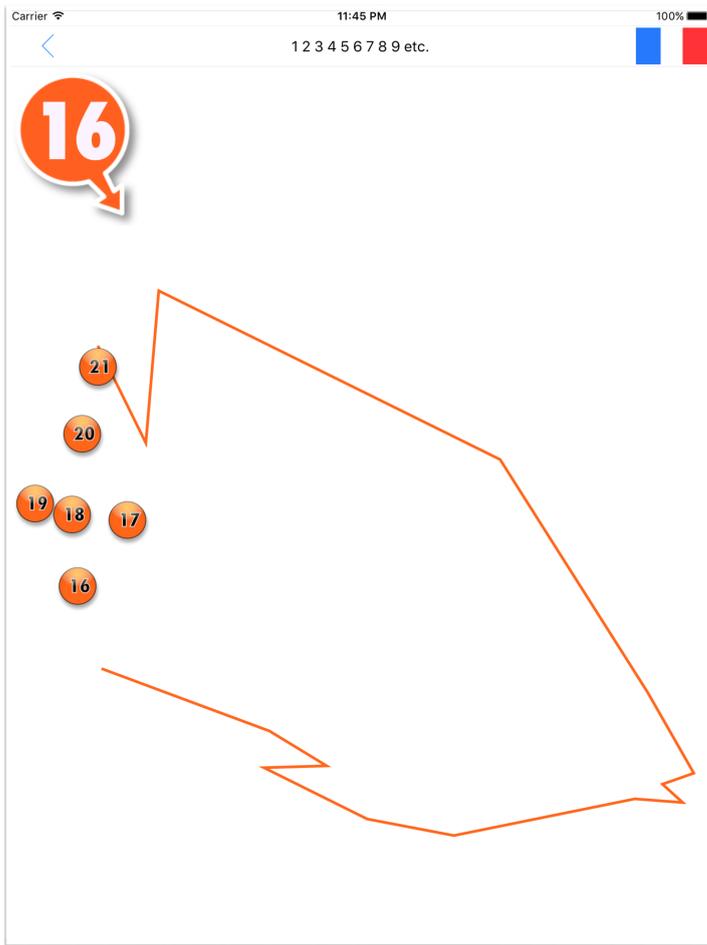
123456789

iPad

Compter de 1 à 100

Compter de 1 en 1 est une compétence de base que l'on acquiert à la maternelle. Cette application reprend les petits jeux de dessins mystérieux qui apparaissent en rejoignant des points numérotés.

L'application prononce les nombres en français, en anglais, en allemand ou en arabe.



Écrire les nombres

Notre application a été conçue pour aider les enfants en âge préscolaire et primaire à apprendre à écrire des nombres avec des chiffres.

Nous sommes fiers de proposer une méthode pédagogique efficace pour apprendre à écrire des nombres avec des chiffres en mettant l'accent sur le fait que les nombres sont composés de groupes de trois chiffres.

L'application comprend 5 niveaux de difficulté, que l'on peut faire correspondre aux 5 niveaux de l'école primaire.

2:52 PM Ven, 14 avr.

Entrainement Exercices

Glissez les unités, les dizaines ou les centaines sur le nombre pour le modifier.
Vous pouvez entendre et voir les modifications faites.

trois cent quatre-vingt-douze

392

000 100 200 300 400 500 600 700 800 900

00 10 20 30 40 50 60 70 80 90

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Réglages OK

Jeu

Niveau

Débutant Facile Intermédiaire Difficile Hardu

Clavier des unités en bas

Couleurs

Couleur de fond

Couleur du texte

Couleur des chiffres

Couleur de fond des unités

Couleur de fond des dizaines

Couleur de fond des centaines



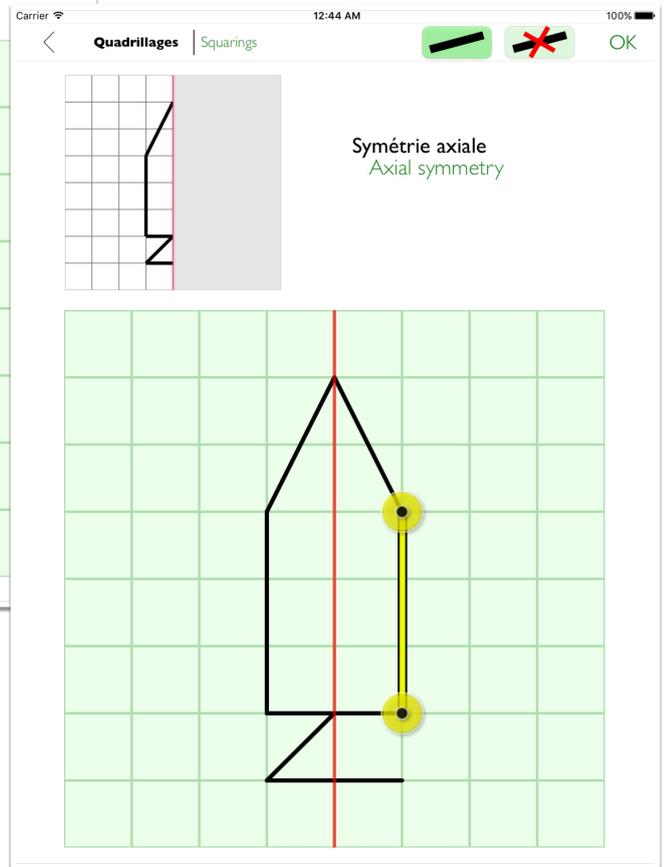
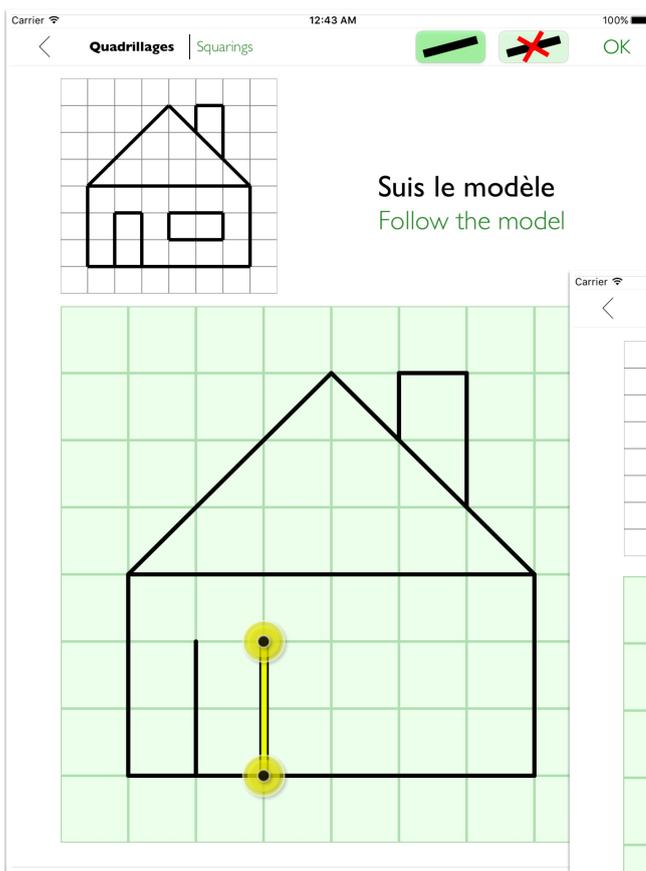
Quadrillages

iPad

Se repérer dans un quadrillage

Placer un point sur un quadrillage, tracer des lignes, dessiner des figures comme le propose cette application peut sembler simple et facile, et pourtant... De nombreuses compétences mathématiques essentielles sont travaillées via cette application.

Que vous souhaitiez aborder des concepts comme les coordonnées, les symétries, le dénombrement, ou que vous souhaitiez que les enfants s'amuse, ou encore travaillent leur concentration, cette application répondra à vos besoins.



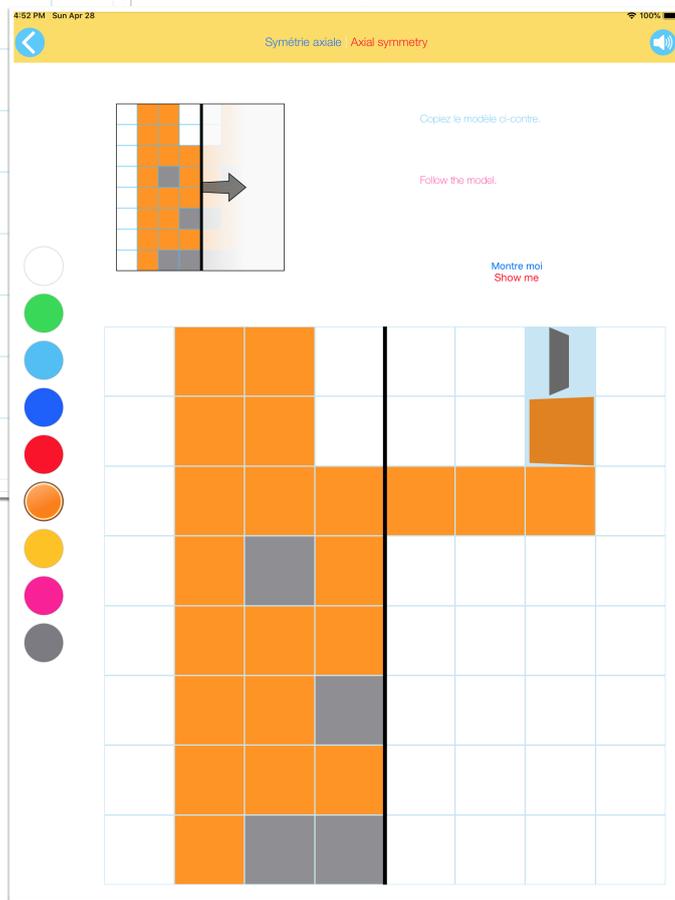
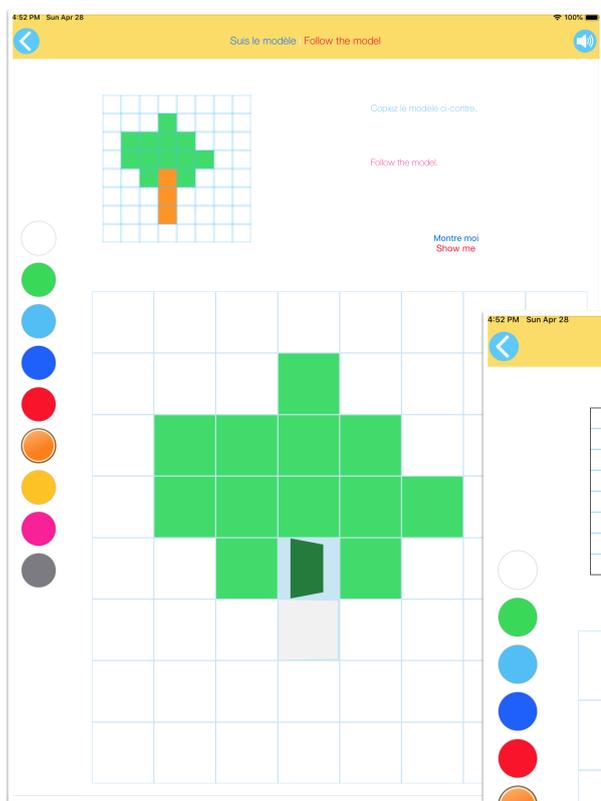


Carrés et couleurs

iPad

Des couleurs et un quadrillage

Colorier des carrés et les placer sur une grille ; copier un modèle ; dessiner des figures composées de carrés de diverses couleurs comme le propose cette nouvelle application, peut apparaître simple et facile. Carrés et couleurs est une autre façon d'aborder les compétences travaillées avec notre autre application « Quadrillages », mais de façon plus... colorié.





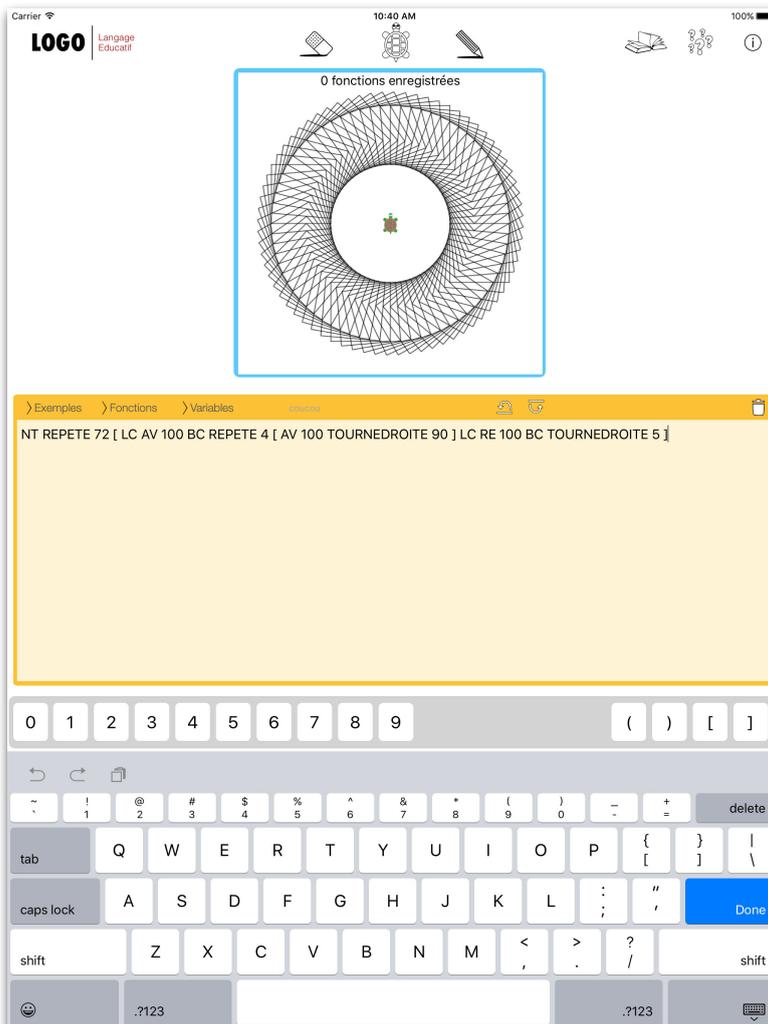
LOGO

iPad

Programmer et s'amuser

LOGO est un langage informatique créé par Seymour PAPERT et inspiré des travaux de Jean PIAGET, psychologue prônant l'enfant en tant que principal acteur de son apprentissage. Bien qu'issue de travaux vieux de plus de 50 ans, ce langage reste un puissant outil pédagogique pour comprendre l'informatique, et pour travailler certains aspects mathématiques avancés

L'application est pensée pour une classe de primaire ou de collègue.





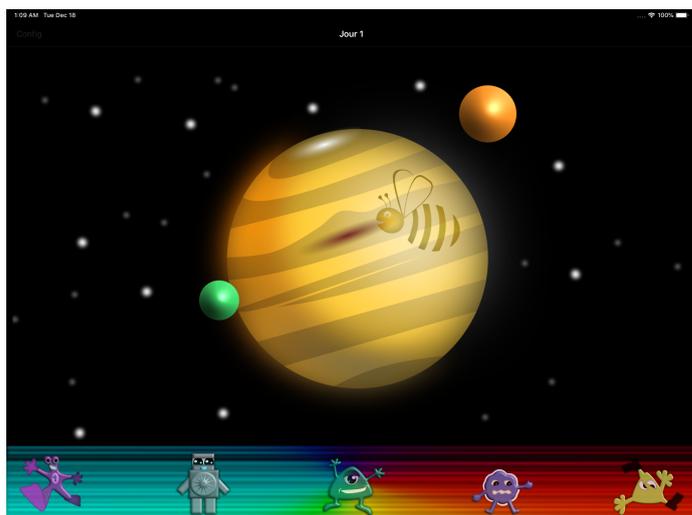
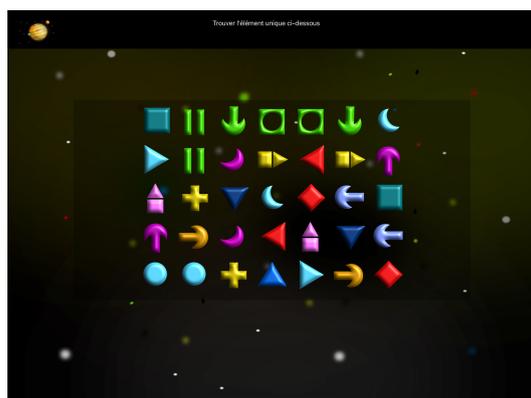
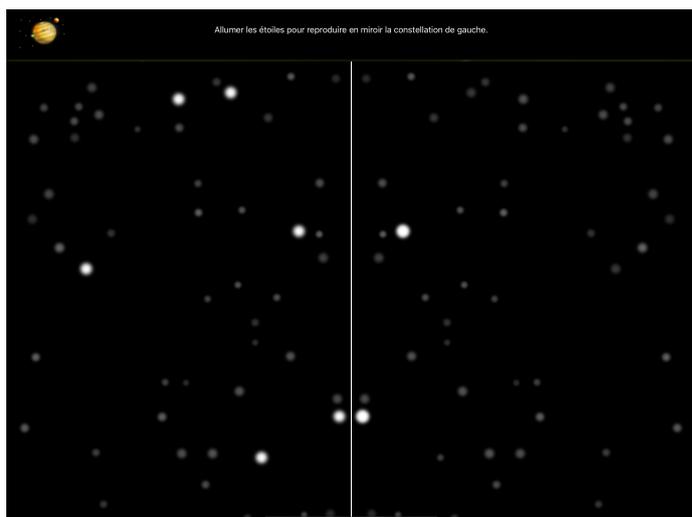
Planète du jour

iPad

30 jours de jeux mathématiques

Cette application permet de travailler les mathématiques (géométrie, logique, calculs), mais c'est presque un prétexte. L'idée est d'apprendre à attendre et à travailler tous les jours. L'application comprend 30 planètes avec 5 petits jeux chacune, réussir les 5 jeux débloque la planète suivante, mais qui ne sera utilisable que le lendemain...

L'enfant qui ne veut pas trop travailler est garanti de s'arrêter une fois les 5 jeux de la journée finis, et l'enfant qui voudrait continuer doit apprendre à attendre. Ainsi, tous les enfants apprennent la régularité.





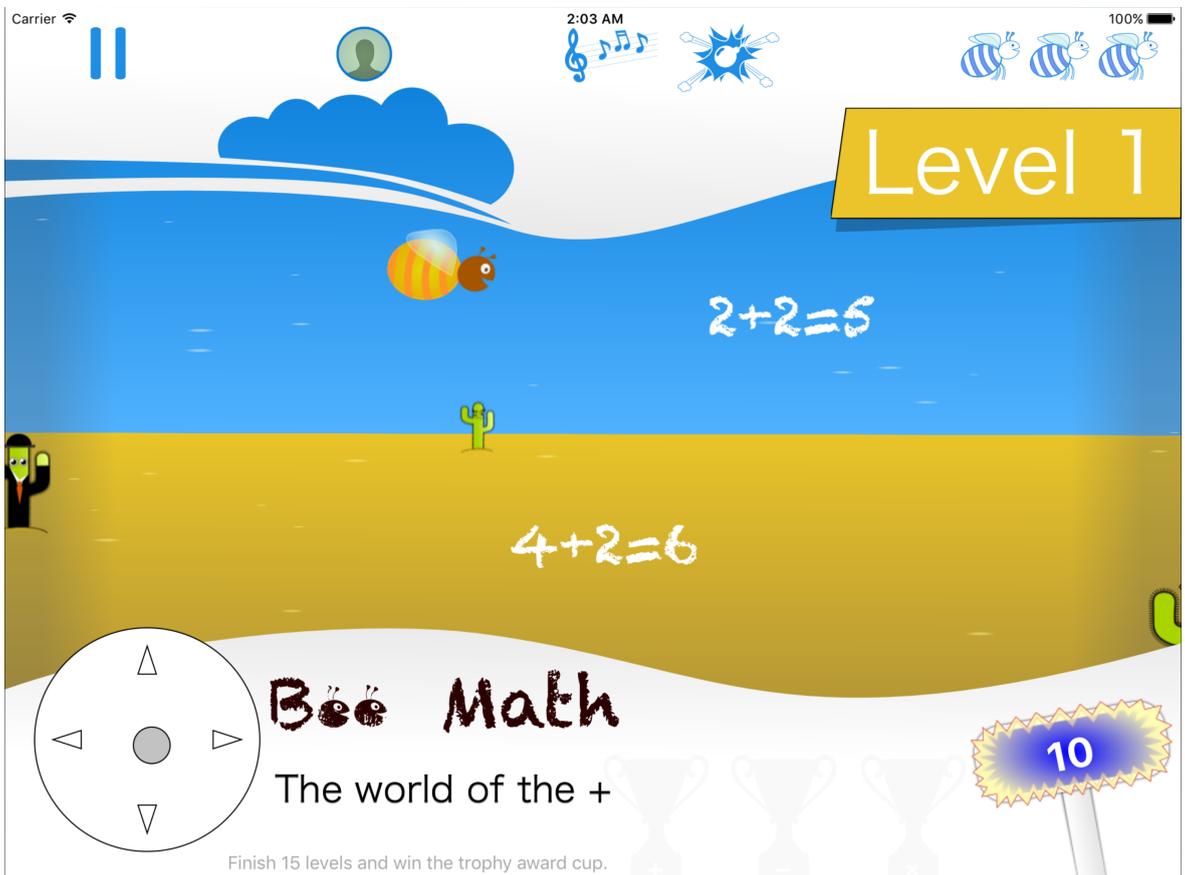
BeeMath

iPad

Une abeille et des calculs

Aidez l'abeille à attraper les bonnes opérations et à surtout à éviter celles qui sont fausses. L'application propose trois mondes pour les trois opérations, addition, soustraction et multiplication.

L'application utilise la base des élèves pour que chaque enfant enregistre sa progression.



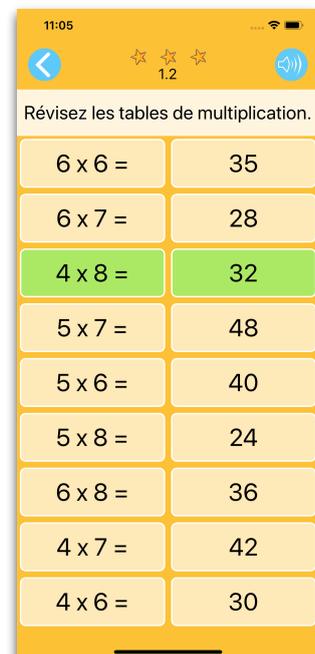


Paires de nombres

Associations ludiques

iPhone
iPad
MacOSX

Paires de nombres propose des jeux d'association qui présentent les nombres sous leurs différents visages. 24 par exemple c'est, bien sûr, 23 + 1 ou 2 dizaines et 4 unités mais c'est aussi, vingt-quatre en lettres, 12 + 12, 6 fois 4 etc. Les suites de nombres sont aussi abordées qui permettent de situer un nombre sur la ligne numérique, de connaître le nombre qui suit ou celui qui précède... Les tables et les compléments sont aussi abordés comme les autres notions, mais d'une manière nouvelle, susceptible de soutenir l'intérêt par une approche du calcul, réfléchie et raisonnée et donc facteur de développement intellectuel.



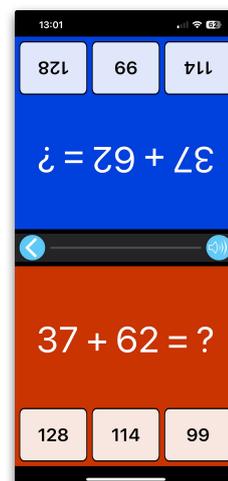
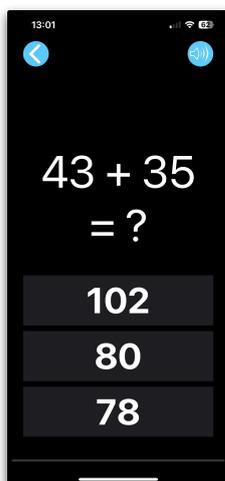
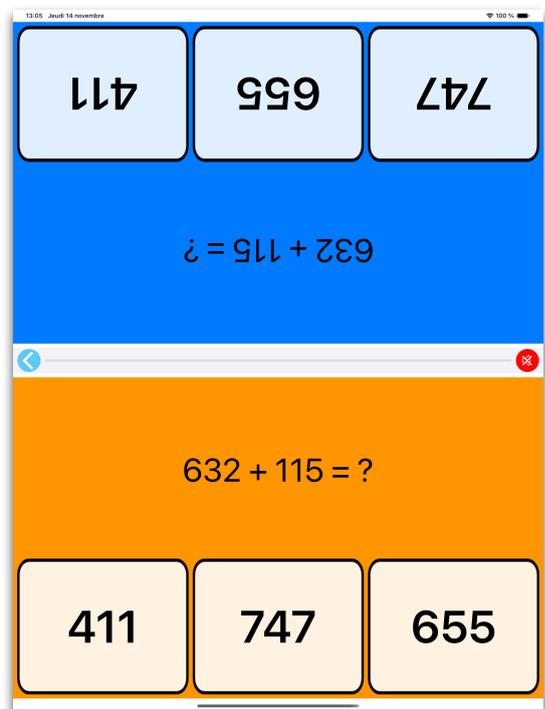
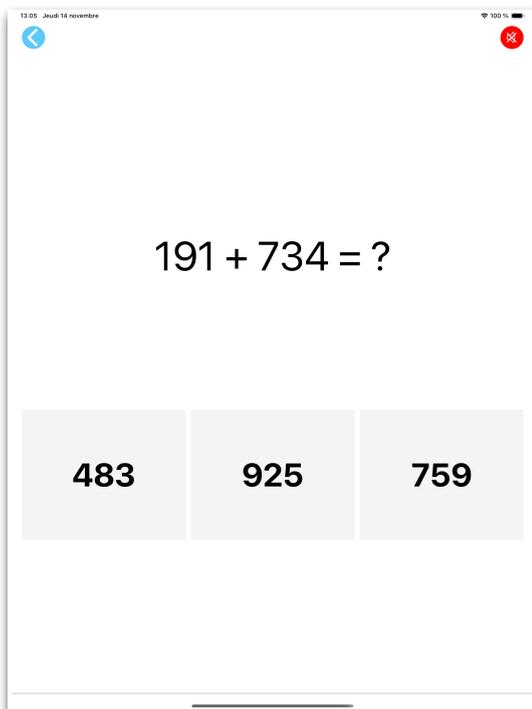


JeCalcule

iPhone
iPad

Des exercices de calcul adaptés

Bien que l'application puisse être utilisé seul, pour travailler les calculs sous forme de quiz, elle montre tout son potentiel à deux, en mode compétition.





Ordical

iPhone
iPad
MacOSX

Jouer avec les opérations

Cette application jeu demande au joueur, enfant comme adulte, de commencer avec la case verte, puis d'utiliser toutes les autres cases disponibles pour qu'au final, le résultat de l'opération soit égal au nombre cible.

Avec un concept très simple, ce jeu est assez difficile lorsque le nombre d'opérations augmentent avec les niveaux.

