

Maths : le numérique dans sa pratique

Journée N°2 :

Échanger/Communiquer et Évaluer

Retour d'expériences

- Sur le padlet :

<https://padlet.com/animath16177986/echange>

- Déposer vos activités testées avec du numérique
 - Questions que vous vous posez encore actuellement (difficultés, quels outils pour faire ?)
-
- **Qui veut prendre la parole pour partager son/ses expérience(s) ?**

Echanger / Communiquer



Échanger / Communiquer

→ Travail Collaboratif : quelques idées

- travailler sur un exercice à la maison ;
- travailler sur un problème en salle informatique
 - pistes résolution d'une tâche complexe (lait, 6^e),
 - remediation type brevet (4^e)
 - Découvrir une nouvelle notion (moyenne pondérée, 5^e)
 - Découverte d'une notion (après un questionnaire en ligne) et débat autour de certaines réponses données
- Rechercher des propriétés nécessaires pour résoudre un problème en classe ;
- Rédiger à plusieurs la correction d'un devoir ;
- rédiger des fiches de révision pour un devoir ou un examen;
- Rédiger un compte-rendu/un bilan à plusieurs : bilan du projet « on décore la salle de Mme Magnier »
- aider à utiliser un logiciel ou la calculatrice.

Échanger / Communiquer

→ Travail Collaboratif : comment ?

- Des outils pour collaborer :

PADLET / FRAMAPAD / GOOGLE WRITER

Un peu d'action !

Créer son compte padlet

- Créer une activité sur padlet en pensant à tous les paramètres possibles (fond, titre, consignes, nom du lien, emplacement du lien, droits ...)

Échanger / Communiquer

→ Travail dans la classe : projeter avec une webcam, un visualiseur ou une tablette ?

- Que feriez-vous ?
 - Utilisation des élèves ?
 - Utilisation de l'enseignant ?

Échanger / Communiquer

→ Travail dans la classe : quelques idées

- Photos de travaux d'élèves
 - Exercices à faire à la maison ou en classe
 - Extraits de devoirs surveillés (erreurs récurrentes, travail sur la rédaction, réussites)
 - Expérimentations et manipulations (schémas, ...)
 - ...
- Vidéos réalisés par les élèves ou par le professeur en classe
 - Méthodes de construction ou technique de calcul mental
 - Exercices résolus pas à pas (tutoriels)
 - Expérimentations et manipulations (schémas, ...) : (activité 6e: 1-2-3)
 - épisode 1 : problème (scotch autour d'une boîte en carton)
 - épisode 2 : réponse des élèves de Benoit
 - épisode 2 bis : réponse sur la modélisation
 - épisode 3 : mise en pratique de la méthode proposée par La Rochefoucauld

Échanger / Communiquer

→ Travail dans la classe : comment ?

- Une webcam
- Un visualiseur
- avec une tablette en filaire
- avec tablette et un dongle (sans fil)
- Avec une tablette et un logiciel

Visualiseur

- Caméra USB HUE (environ 50€) ou la version pro (environ 75€, le cordon est un peu plus long) et permet de projeter une feuille format A4))



- Visualiseur de Génération 5 (minimum 99€)

Projeter l'écran de sa tablette (android)

- Avec fil :

- un adaptateur MHL pour Samsung (environ 40€)
- et un adaptateur hdmi/vga ou câble HDMI



- Sans fil:

- la tablette doit être dotée de la technologie miracast / screen mirroring
- Dongle : passerelle multimédia microsoft wireless wifi display adapter v2 (**environ 70€**)



- **Si le vidéoprojecteur n'est pas en HDMI, il faudra un adaptateur VGA/HDMI (entre 15 et 40€)**

Projeter l'écran de sa tablette (IOS)

- Avec Fil :
 - Apple Lightning to VGA Adapter
- Sans fil:
 - Dongle : boîtier AppleTV



- **Si le vidéoprojecteur n'est pas en HDMI, il faudra un adaptateur VGA/HDMI**

Projeter l'écran de sa tablette avec un logiciel

- Soti Pocket (tablette andröid)
- Mobizen (payant)
- ChingView

L'utilisation de ces logiciels nécessite une connexion WIFI

Créer un réseau wifi dans sa salle

- TP LINK : TL-WR710N (environ 25€ sur la Fnac)
- Hootoo Tripmate titan (environ 40€)



Échanger / Communiquer

→ Travail dans la classe : des applications pour tablette

- **Explain everything** (4,50€) ou know recorder
- Application pour scanner des Flash code
- **Du screen recorder** (pour enregistrer l'écran de sa tablette)
- Flashcode
- Flash code et calculatrice casio Casio
- **Quelles applications utilisez-vous avec les élèves ?**

Evaluer

A decorative horizontal line consisting of a solid teal bar on top, followed by a white bar, and then three thin teal lines below it, extending across the width of the page.

Evaluer

→ des outils

- Plickers : avec un smartphone ou une tablette et des flashcodes ([exemple de questionnaire](#)) + [cartes élèves](#)
- Socrative
 - exemple : se connecter à “socrative student”
 - et taper comme nom de room :
LL50KYN1
- Ed Puzzle
- Google forms ou QCM Pronote
- Learning apps

Evaluer

→ Utiliser la plateforme « Moodle »

- Possibilité de créer ses propres exercices et devoirs en ligne.
- L'élève compose en ligne directement et le professeur corrige en ligne.
- Conservation dans le temps des compositions des élèves et des annotations du professeur.
- Possibilité de laisser des messages audios et de faire des corrections audios.
- L'élève peut modifier ce qu'il a fait jusqu'à la date de remise ; le professeur voit ainsi la progression du travail et peut intervenir s'il le souhaite.
- Des ressources pour utiliser Moodle
 - [Un premier tutoriel en vidéo](#)
 - [Un second tutoriel en vidéo](#)
 - [Un cours de mathématiques avec Moodle](#)

Un peu d'action !

- Se créer un compte sur Plickers ou Socrative
 - Créer une classe
 - Créer un questionnaire
 - Associer sa classe au questionnaire
- Tester Moodle :
 - Dans le Moodle académique, dans « divers » puis dans « [bac à sable](#) » imaginer un cours, des activités ...
- Créer une activité avec EDPuzzle
- Créer une activité avec learning apps
- Créer des capsules vidéos
- Créer des flashcodes
- Réfléchir à une séance de cours utilisant le numérique
- ...