

Exercices

Consignes pour les exercices suivants

Lisez la fiche pratique n°26 :

1. Vous apprendrez à utiliser le logiciel "La course aux nombres".
2. Vous apprendrez à utiliser le logiciel "Geogebra".
3. Vous apprendrez à utiliser le logiciel "Photomath".

Rappel :

Les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers peuvent rencontrer diverses difficultés dans l'apprentissage des mathématiques.

Pour faire face à ces difficultés, il est parfois intéressant d'utiliser des logiciels informatiques pour renforcer certaines compétences ou pour compenser certaines difficultés.

Ex 1 : La course aux nombres

- Allez sur le site "La course aux nombres" : https://www.lacourseauxnombres.com/nr/nr_info.php?lang=fr
- Téléchargez le jeu
- Exécutez le logiciel
- Vous vous trouverez alors sur une page avec le logo du jeu, appuyez sur le chiffre 1 pour commencer.
- Sélectionnez le nom de votre joueur et commencez à jouer.
- Vous pourrez modifier les informations du joueur (à part le nom) ou en créer un nouveau par la suite.
- Vous pourrez choisir entre deux mondes différents pour jouer : Le "monde sous-marin" ou "le monde de la jungle". Les deux mondes fonctionnent avec la même logique et le même niveau de difficulté. Seul le design change
- Vous trouverez ensuite les instructions du jeu
- Commencez à jouer !



Exercices

Ex 2 : Geogebra

- Allez sur le site "Geogebra" :
- Vous pouvez suivre les leçons sur le site Web ou télécharger l'application.
- vous trouverez de nombreuses leçons pour apprendre, des tutoriels et une variété d'outils.
- Vous pouvez également créer un compte pour suivre vos progrès.

Ex. 3: Photomath

- Photomath est une application qui vous permet de scanner un problème de mathématiques et d'obtenir une explication pas à pas sur la manière de le résoudre.
- Allez sur le site de "Photomath" : <https://photomath.com/en/help/what-is-photomath>, sur votre App store préféré ou scannez le QR code ci-dessous et téléchargez l'application.



- Vous devrez inscrire votre âge
- Ensuite, vous devrez choisir si vous êtes un élève, un parent ou un enseignant.
- Un tutoriel s'affichera alors
- Scannez et apprenez !