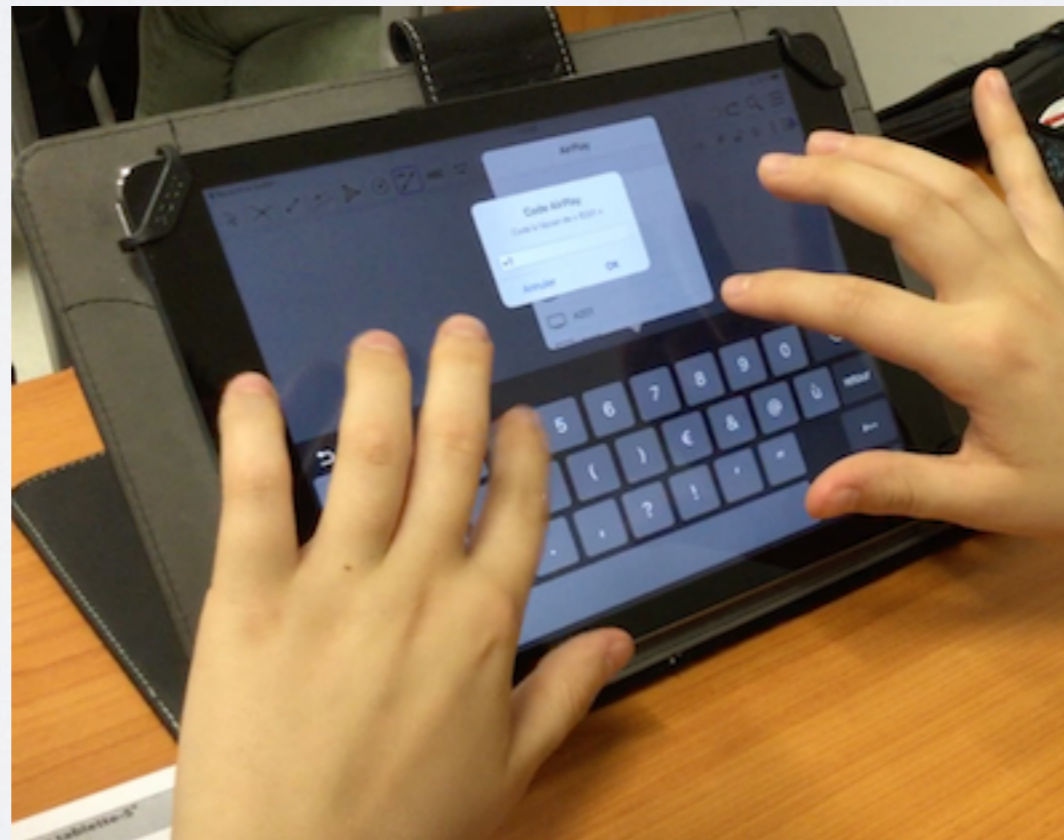


# ACTIVITÉS DE CLASSE AVEC LES TABLETTES

Réaliser des défis pour les appliquer en classe



## Faites votre choix

Chaque activité se présente sous la forme d'un défi à réaliser qui vous permettra de découvrir comment la mettre en place.

Des aides et des conseils sont fournis.

Un premier conseil : les QRcodes seront souvent utilisés donc reportez vous à cette activité en premier.

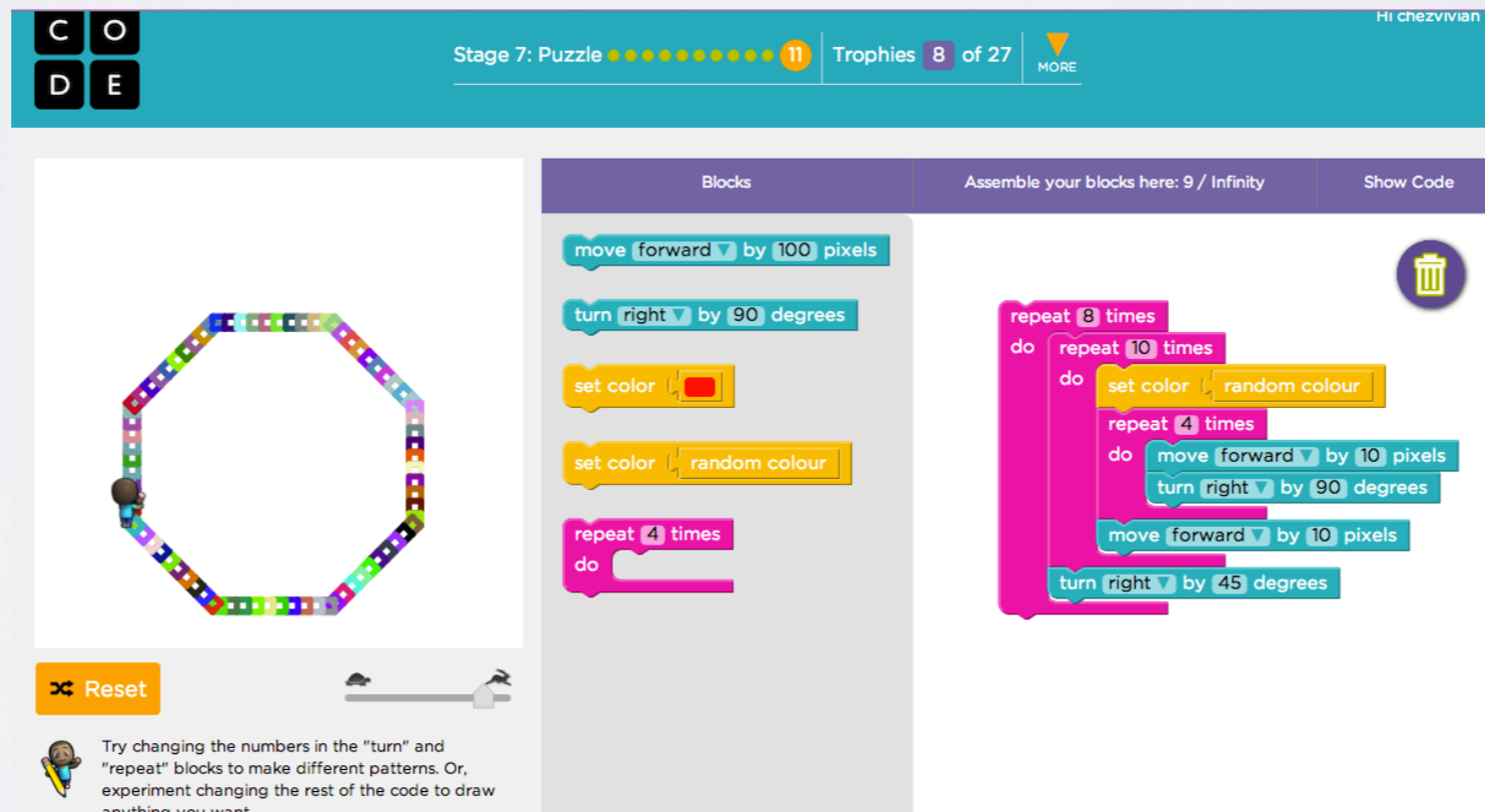
# Les QR codes

Un outil bien pratique...  
Découvrir les QRcodes.  
Dans quelles situations les  
utiliser ?  
Comment les créer ?



# Initiation à la programmation

Comment facilement initier vos élèves aux concepts de programmation ?



The screenshot displays the Scratch programming environment. At the top, the user is identified as 'Hi chezvivan'. The current stage is 'Stage 7: Puzzle', with 11 progress indicators and 8 trophies out of 27. The interface is divided into three main sections:

- Stage View:** Shows a colorful octagon drawn on a white background. A small character is positioned at the bottom-left corner of the octagon. Below the stage is a 'Reset' button and a small character icon with a pencil.
- Blocks Palette:** Lists the code blocks used in the script:
  - move forward by 100 pixels
  - turn right by 90 degrees
  - set color (with a red color picker)
  - set color random colour
  - repeat 4 times (with a nested 'do' block)
- Script Area:** Shows the assembled code:

```
repeat 8 times
do
  repeat 10 times
  do
    set color random colour
    repeat 4 times
    do
      move forward by 10 pixels
      turn right by 90 degrees
    do
      move forward by 10 pixels
  do
    turn right by 45 degrees
```

Below the stage, a tip reads: "Try changing the numbers in the 'turn' and 'repeat' blocks to make different patterns. Or, experiment changing the rest of the code to draw anything you want."

# Maths avec Calcul@tice

Exercices ludiques de maths  
avec l'application de  
l'Académie de Lille

## Mémoriser la table d'addition

Quadricalc : 1 2 3 4  
Addiclic : 1 2 3 4  
Table attaque : 1 2 3 4  
Opérations à trous : 1 2 3 4

## Mémoriser les tables de multiplication

### Table x 2

Quadricalc : 1 2 3 4  
Opérations à trous : 1 2 3 4  
Double moitié : 1 2 3 4

### Table x 3

Quadricalc : 1 2 3 4  
Opérations à trous : 1 2 3 4

### Table x 4

Quadricalc : 1 2 3 4  
Opérations à trous : 1 2 3 4

### Table x 5

## Somme de plusieurs nombres

Les nombres sympathiques : 1 2 3 4  
Chute de nombres : 1 2 3 4  
Addiclic : 1 2 3 4

## Ajouter retirer des dizaines, des centaines ...

Les cibles : 1 2 3 4  
Addiclic : 1 2 3 4  
Opérations à trous : 1 2 3 4

## Ajouter retirer 9, 99, 11, 101 à un entier

La grenouille : 1 2 3 4  
Dans les bois : 1 2 3 4

## Addition soustraction de décimaux simples

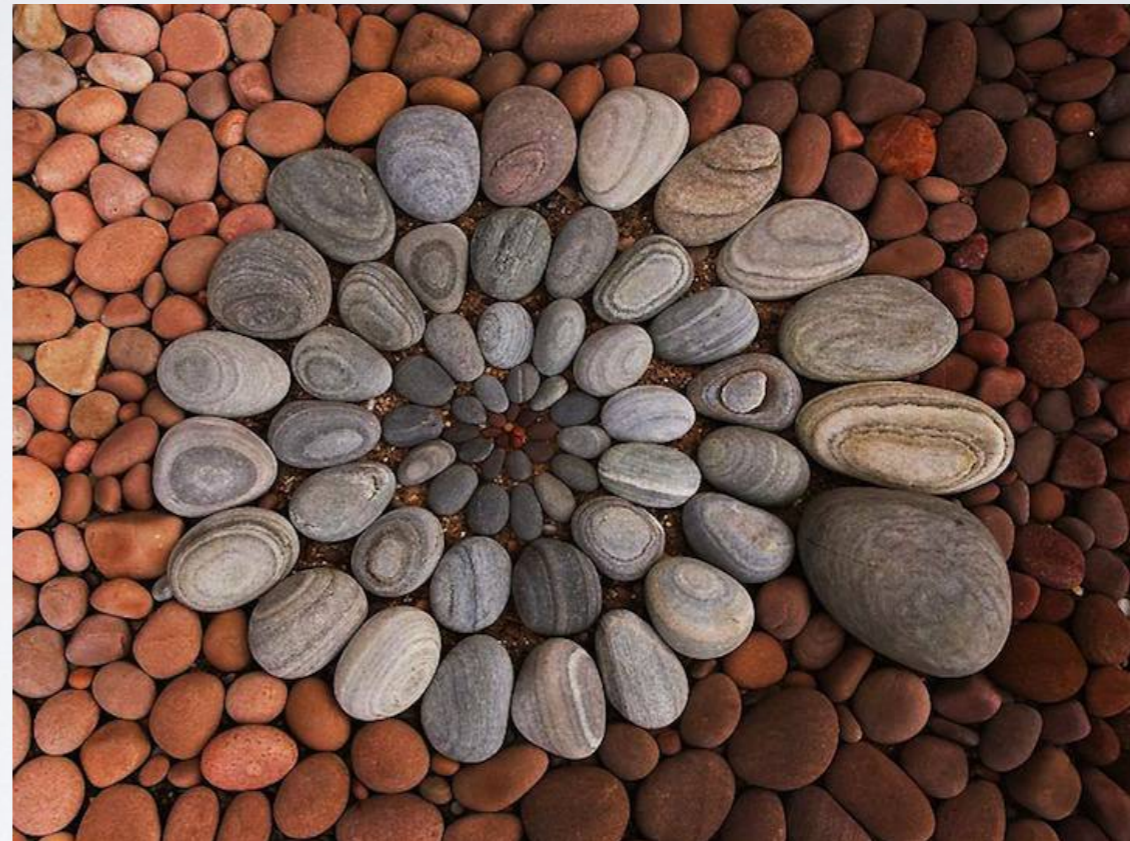
Quadricalc : 1 2 3 4  
Opérations à trous : 1 2 3 4  
Table attaque : 1 2 3 4

Comment laisser la tablette prononcer  
les langues étrangères ?

Des sites et des  
fonctionnalités bien pratiques.

# Arts et maths

Un rallye photo qui ouvre la porte vers les maths.



# Créer des capsules vidéos

Vos cours ou les exposés de vos élèves sous formes de courtes vidéos.





## Learning Apps, des activités en ligne

Créer des activités avec vos élèves à partager dans le monde entier.



# Créer un film d'animation

Donnez libre cours à l'imagination de vos élèves .



# Une nouvelle façon de produire des écrits

Renouveler les productions d'écrits en classe en utilisant l'interactivité, les sons et les images.

Keynote

Pages

Book Creator

Office

Prezi