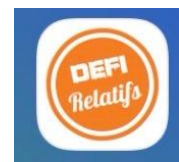


APPLI TABLETTES : DEFI RELATIFS

FICHE PROFESSEUR



- ☐ **Cycle (niveau) et durée :** Cycle 4 (5^e pour addition et soustraction de relatifs et 4^e et 3^e pour les quatre opérations)
- ☐ **Objectif pédagogique :** Automatiser les calculs avec les nombres relatifs de façon ludique en favorisant la coopération et l'engagement de tous les élèves.
- ☐ **Dans les programmes du cycle :** Automatismes, Compétence calculer
- ☐ **Matériels :** 1 tablette pour 2 + 1 feuille format A5 (fiche A ou B) par élève (Imprimer la FICHE ELEVE sur du papier A4 en mode 2 pages par feuille en recto-verso bord court et massicoter)
- ☐ **Modalités de travail :** En classe, avec un lot de tablettes et l'application **Défi Relatifs**
Pour simplifier la présentation, on utilisera un seul exercice de l'application : le « mode Défi » en « DUO ».
Les autres exercices peuvent être utilisés pour s'entraîner ou pour rendre les tournois plus ludiques.
- ☐ **Présentation de l'activité**
Cette activité se déroule en deux temps.

- Temps 1 : Réactivation des méthodes de calcul (10 minutes environ)

Les élèves travaillent par binôme de niveau hétérogène pour que les élèves les plus fragiles puissent bénéficier des explications de leurs camarades plus à l'aise.

Ils effectuent à tour de rôle 6 calculs pour réactiver les méthodes en suivant la procédure suivante.

L'élève A effectue le calcul A1 en expliquant sa démarche. L'élève B vérifie le résultat au dos de sa feuille.

L'élève B effectue le calcul B1 en expliquant sa démarche. L'élève A vérifie le résultat au dos de sa feuille.

Ils poursuivent ainsi jusqu'aux 6^{èmes} calcul.

- Temps 2 : Le tournoi (sur une durée ou un nombre de duels préalablement défini)

Les élèves s'affrontent par deux en commençant par jouer contre leur binôme de la première phase pour prendre en main l'application.

Le paramétrage de l'application est donné dans la FICHE ELEVE.

Deux scénarii de tournoi sont présentés dans la fiche professeur « Appli tablettes : DEFI Tables ».

Le plus simple est de procéder sur le principe de tables montantes et descendantes.

Très rapidement, les élèves joueront contre des élèves de leur niveau.

Il est alors possible de différencier en ne choisissant par exemple que les additions et soustractions dans un premier temps.

Afin de suivre les résultats et d'éventuellement poursuivre le tournoi sur plusieurs séances (pas obligatoirement consécutives), les élèves notent les prénoms de leurs « adversaires » et leurs scores sur leur FICHE ELEVE.

APPLI TABLETTES : DEFI RELATIFS

☐ **Analyse des expérimentations**

Malgré nos craintes de stigmatisation des élèves en difficultés, les élèves ayant testé cette activité l'ont apprécié. Il ne faut pas hésiter à rappeler que l'unique objectif est de s'entraîner et de progresser.

La séance est très rythmée du fait des deux phases proposées et des déplacements à la fin de chaque duel.