

# Faire des Maths avec Socrative



## Résumé de l'activité

Muni d'un terminal numérique (tablette, smartphone, ordinateur portable, etc.), chaque élève répond individuellement aux questions d'un exercice de mathématiques à travers le logiciel multiplateforme **Socrative**. Les résultats sont affichés en direct sur le terminal de l'enseignant qui peut les projeter (ou non) sur un écran. L'ensemble de la classe débat des questions qui posent problème.

### Cycle

Cycle 2, 8<sup>e</sup> année

### Durée

1 période ou plus

## Discipline(s)

MSN : Mathématiques

## Références au PER

MSN 23 – Résoudre des problèmes additifs et multiplicatifs...  
... en anticipant un résultat et en exerçant un regard critique sur le résultat obtenu ;  
... en construisant, en exerçant et en utilisant des procédures de calcul (calcul réfléchi, algorithmes, calculatrice, répertoires mémorisés) avec des nombres rationnels positifs.

## Objectifs spécifiques

Connaître les termes : multiple, diviseur, multiple commun, diviseur commun  
Connaître les critères de divisibilité les plus faciles (2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 12, 15, 20, 25, 50, 100)  
Déterminer si un nombre est multiple ou diviseur d'un autre.

## Ressources

iPads

Application iPads :

**Socrative Teacher** / MasteryConnect

**Socrative Student** / MasteryConnect

*Toutes les applications utilisées dans l'activité sont disponibles sur les iPads des médiathèques de la HEP-BEJUNE*

Documents :

Chastellain, M. & Jaquet, F. (2001). *Mathématiques sixième année : livre de l'élève*. Neuchâtel : Commission romande des moyens d'enseignement.

## Déroutement de l'activité

Durée [min]	Action de l'élève	Action de l'enseignant	Matériel	Forme de travail (*)
<b>Séance 1</b>				
5'	Après avoir allumé leur tablette, les élèves prennent connaissance des données de l'exercice.	L'enseignant s'identifie sur son compte <b>Socrative</b> , puis il communique, à ses élèves, le numéro de classe qui lui est attribué.	iPads Application : <b>Socrative Teacher</b> Mathématiques : livre de l'élève, p. 43, ex. 10	I
2'	Les élèves ouvrent l'application <b>Socrative Student</b> et entrent le numéro de classe communiqué par leur enseignant.	L'enseignant choisit « Quick question » puis « True / false ».	iPads Applications : <b>Socrative Teacher</b> <b>Socrative Student</b>	I
3'	Les élèves prennent connaissance du premier énoncé de l'exercice (tous les nombres à la fois multiples de 15 et de 20 sont aussi multiples de 10)	L'enseignant les invite à choisir « vrai » (true) ou « faux » (false) à cet énoncé et à communiquer leur choix en cliquant sur l'un des deux boutons proposés par l'interface de l'application.	iPads Application : <b>Socrative Teacher</b> <b>Socrative Student</b> Mathématiques : livre de l'élève, p. 43, ex. 10	I
5-10'	Les élèves effectuent leur choix à travers l'interface de l'application.	Lorsque tous les élèves se sont prononcés et selon les choix effectués, l'enseignant peut : - remédier aux erreurs en demandant aux élèves ayant effectué le bon choix de motiver leur choix - donner lui-même une explication de l'énoncé - passer à l'énoncé suivant - entreprendre toute autre démarche jugée appropriée	iPads Application : <b>Socrative Teacher</b> <b>Socrative Student</b> Mathématiques : livre de l'élève, p. 43, ex. 10	P
3'	Les élèves répondent aux questions.	Lorsque la compréhension de l'énoncé est acquise par le plus grand nombre, l'enseignant lance une nouvelle « Quick question » à propos de laquelle les élèves sont invités à se prononcer par « vrai » ou « faux ».	iPads Application : <b>Socrative Teacher</b> <b>Socrative Student</b> Mathématiques : livre de l'élève, p. 43, ex. 10	P
(*) P = plenum ; G = groupe ; I = individuel				

## Remarques

Les étapes décrites plus haut sont répétées autant de fois qu'il y a d'énoncés à propos desquels les élèves sont appelés à se prononcer. L'enseignant peut compléter les énoncés du livre par d'autres énoncés. Il peut également inviter ses élèves à inventer de nouveaux énoncés.

Lorsque la totalité des énoncés ont été passés en revue, il est possible de dresser un rapide bilan de l'activité en utilisant la fonction « Exit ticket » du logiciel. L'enseignant a un retour sur la façon dont les élèves ont vécu l'activité.

Pour utiliser l'application **Socrative**, l'enseignant est obligé de se créer un compte en ligne à l'adresse <http://www.socrative.com>. Après son inscription, il reçoit un numéro de classe (Room Name) qu'il transmet ensuite aux élèves pour commencer l'activité.

## Variante(s) / Prolongement(s)

Pour cette activité, seules les fonctions « Quick question » et « Exit ticket » sont utilisées. Le logiciel en ligne **Socrative** permet également de créer des quiz à l'avance (Manage Quizzes > Create Quiz).

Pendant la leçon, l'enseignant choisit « Start a quiz » pour retrouver le quiz préparé et le proposer à ses élèves. La fonction « Space race » permet quant à elle de motiver les élèves en leur présentant l'activité sous la forme d'un concours individuel ou par équipe.

## Lien(s) utile(s)

<http://www.socrative.com>

## Crédits et droit d'auteur(s)

Auteur(e)(s)  
Expertise MITIC

François Flückiger  
Christian Jeanrenaud