Mathématiques en ligne en CE2 : leçon, exercices et évaluation



CE2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Mathématiques en ligne | Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Mathématiques en ligne



Nino te résume l'essentiel

- En mathématiques en ligne, tu lis, tu cherches et tu vérifies tes réponses avec soin.
- Nino te conseille de toujours comprendre ton erreur avant de recommencer.
- Un écran peut t'aider, mais ton cerveau reste le meilleur outil.

La leçon

Explorer les mathématiques sur un écran

Les mathématiques en ligne, ce sont des activités de maths faites sur un ordinateur ou une tablette. Tu peux y trouver des calculs, des problèmes, des jeux de nombres ou des défis de logique. Tu peux aussi y lire une leçon. Parfois, tu regardes une image. Parfois, tu déplaces une étiquette. Parfois, tu écris une réponse dans une case. L'écran t'aide à t'entraîner. Il peut te dire si une réponse est juste. Il peut aussi te montrer que tu dois chercher encore. Mais attention : une réponse rouge ne veut pas dire que tu es mauvais en maths. Elle veut seulement dire qu'il faut vérifier. Nino explore les chemins de la forêt. Toi, tu explores les chemins des nombres. Avance calmement. Lis chaque consigne. Cherche avec ta tête avant de cliquer. Si tu as 8 billes et que tu en gagnes 5, tu peux d'abord penser : 8 + 5 = 13. Ensuite seulement, écris 13 dans la case. Tu apprends vraiment quand tu comprends comment tu as trouvé.

Un mot à connaître

Une consigne est une phrase qui te dit ce que tu dois faire. Elle commence souvent par un verbe : « Calcule », « Relie », « Range », « Coche » ou « Écris ». Avant de répondre, trouve ce verbe. Si la

> consigne dit « Range les nombres du plus petit au plus grand », tu ne dois pas faire une addition. Tu dois comparer les nombres et les placer dans le bon ordre.

Avant de commencer une activité

- Installe-toi correctement. Pose tes pieds et garde l'écran devant toi.
- Lis le titre. Il t'aide à savoir si tu vas travailler les additions, les nombres ou les problèmes.
- Lis toute la consigne une première fois sans cliquer.
- Cherche le verbe important de la consigne : calcule, complète, choisis ou écris.
- Regarde tous les nombres, les dessins et les signes : +, –, × ou ÷.
- Prépare un brouillon si le calcul est long ou si tu dois faire un dessin.
- Demande de l'aide à un adulte si tu ne comprends pas où cliquer ou si une consigne reste difficile après une relecture.

Reconnaître les boutons utiles

Ce que tu vois	Ce que tu peux faire	Exemple

Une flèche	Passe à la question suivante ou reviens à la question d'avant.	Relis la question précédente avant de changer ta réponse.
Une case vide	Écris ton nombre ou ton mot dans la case.	Pour 7 + 6, écris 13.
Plusieurs ronds à cocher	Choisis une seule réponse si la consigne demande une seule réponse.	Pour 10 – 4, coche 6.
Un bouton « Vérifier »	Demande si ta réponse est juste après avoir réfléchi.	Vérifie 24 + 3 seulement quand tu as écrit 27.
Un bouton « Recommencer »	Refais l'activité si tu veux t'entraîner encore.	Cherche une autre méthode pour 15 – 7.

Chercher avant de cliquer

Quand une question apparaît, ne choisis pas une réponse au hasard. Prends le temps de chercher. Pour un calcul, tu peux compter dans ta tête, utiliser tes doigts, dessiner ou écrire au brouillon. Par exemple, pour trouver 14 + 5, pars de 14 et avance de 5 : 15, 16, 17, 18, 19. La réponse est 19. Pour 32 – 10, enlève une dizaine. Il reste 22. Cette méthode est valable quand tu enlèves exactement 10,

20, 30 ou une autre dizaine entière. Pour un problème, lis l'histoire deux fois. Entoure les nombres utiles sur ton brouillon. Demande-toi ce qui se passe. Si Lila a 12 images et en donne 3, elle en a moins. Tu fais donc une soustraction : 12 – 3 = 9. Si Lila a 12 images et en reçoit 3, elle en a plus. Tu fais une addition : 12 + 3 = 15. Le signe ne se choisit pas parce qu'il est joli. Il dépend de l'histoire. Sur un écran, les images qui bougent peuvent attirer ton regard. Reste concentré sur la question. Nino dit : « Je regarde, je réfléchis, puis je clique. »

Le tuyau de Nino

Cache les choix avec ta main ou avec une feuille. Cherche d'abord la réponse dans ta tête. Ensuite, regarde les choix. Cette petite technique t'empêche de cliquer trop vite sur un nombre qui te semble familier.

Utiliser la correction pour progresser

Après avoir répondu, certains exercices affichent une correction. Lis-la tranquillement. Si ta réponse est juste, cherche comment tu as réussi. Peut-être as-tu bien compté. Peut-être as-tu utilisé une méthode rapide. Garde cette méthode en mémoire. Si ta réponse est fausse, ne l'efface pas de ta tête trop vite. Compare ta réponse avec la correction. Par exemple, tu as écrit 16 pour 9 + 8. La

correction indique 17. Recompte : après 9 viennent 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17. Tu as peut-être oublié un nombre. Tu peux aussi faire 8 + 8 = 16, puis ajouter 1. Tu trouves 17. Une erreur te montre le chemin à revoir. Elle peut venir d'une lecture trop rapide, d'un signe oublié ou d'un comptage mal fait. Écris au brouillon ce que tu as compris. Tu peux noter : « J'ai oublié de compter 17. » La prochaine fois, tu ralentiras au moment du comptage.

Attention piège !

> Ne clique pas plusieurs fois sur « Vérifier » en espérant qu'une réponse devienne juste. Le bouton ne change pas ton calcul. Reprends la question. Relis le signe. Refais le calcul. Puis choisis ou écris une nouvelle réponse.

Bien travailler pendant une séance

- Fais une activité à la fois. Ne change pas d'exercice avant d'avoir terminé ou demandé de l'aide.
- Garde ton brouillon près de toi. Il t'aide à poser tes idées et tes calculs.
- Écris les nombres avec soin. Dans 54, le 5 vaut 50 et le 4 vaut 4.
- Relis ta réponse avant de la valider. Vérifie surtout les signes + et −.
- Si tu bloques, lis de nouveau la consigne à voix basse.

- Fais une courte pause si tes yeux sont fatigués. Regarde loin de l'écran pendant un moment.
- Termine en regardant les réponses à revoir. Choisis-en une et comprends-la vraiment.

Devenir un explorateur autonome

Être autonome ne veut pas dire tout réussir seul du premier coup. Cela veut dire essayer une méthode, vérifier et demander une aide précise si besoin. Tu peux dire : « Je ne comprends pas le mot range » ou « Je ne sais pas quel signe choisir ». Cette phrase aide mieux qu'un simple « Je n'y arrive pas ». Quand tu termines une activité, pose-toi trois questions. Ai-je lu la consigne ? Ai-je cherché avant de cliquer ? Ai-je compris mes erreurs ? Si tu réponds oui, tu as bien travaillé. Les mathématiques en ligne peuvent être amusantes. Pourtant, le plus important n'est pas d'aller vite. Le plus important est de comprendre. Comme Nino qui suit une trace dans la forêt, avance pas à pas. Un petit calcul compris vaut mieux que dix réponses choisies au hasard.

Exemples résolus

Choisir le bon calcul

Énoncé. Sur l'écran, tu lis : « Adam a 16 cartes. Il en gagne 4. Combien de cartes a-t-il maintenant ? »

1. Lis l'histoire. Adam gagne des cartes.

2. Quand on gagne, on a plus de cartes qu'avant.

3. Choisis une addition : 16 + 4.

4. Calcule : 16 + 4 = 20.

5. Écris 20 dans la case puis vérifie.

Résultat : Adam a maintenant 20 cartes.

Comprendre une réponse fausse

Énoncé. Tu as répondu 28 à la question 35 – 8. L'écran indique que la réponse est fausse.

1. Ne clique pas au hasard sur un autre nombre.

2. Reprends le calcul au brouillon.

3. Enlève 5 à 35 : tu trouves 30.

4. Il reste encore 3 à enlever : 30 – 3 = 27.

5. Compare avec ta première réponse. Tu as sans doute enlevé 7 au lieu de 8.

Résultat : 35 – 8 = 27.

Répondre à un choix multiple

Énoncé. La question propose : « Quel nombre vient juste après 499 ? » Les choix sont 498, 500, 509 et 490.

1. Lis les quatre choix.
2. Compte un nombre après 499.
3. Après 499 vient 500.
4. Cherche 500 parmi les choix.
5. Coche seulement 500.

Résultat : La bonne réponse est 500.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : le doigt lecteur

Suis la consigne avec ton doigt ou avec le curseur. Tu oublieras moins de mots importants.



Le tuyau de Nino : le brouillon renard

Écris même les petits calculs au brouillon. Une trace t'aide à vérifier et à comprendre une erreur.



Le tuyau de Nino : trois pas

Retiens cette phrase : je lis, je cherche, je clique. Dis-la dans ta tête avant chaque réponse.

Mes exercices

1 Repère l'action ★★★

Trouve le verbe qui dit ce que tu dois faire.

1. « Calcule 7 + 9. » Quel est le verbe ?
2. « Range 32, 23 et 13 du plus petit au plus grand. » Quel est le verbe ?
3. « Coche la bonne réponse. » Quel est le verbe ?

2 Choisis le bon geste ★☆☆

Choisis ce que tu dois faire dans chaque situation.

1. Tu viens de lire une consigne que tu ne comprends pas. Que fais-tu d'abord ? A. Tu cliques au hasard. B. Tu la relis. C. Tu fermes l'activité.
2. Tu dois calculer 18 + 7. Quel outil peut t'aider ? A. Un brouillon. B. Un coloriage. C. Une chanson.
3. Tu as trouvé une réponse. Que fais-tu avant de cliquer sur « Vérifier » ? A. Tu la relis. B. Tu changes la réponse. C. Tu éteins l'écran.

3 Calcule puis vérifie ★☆☆

Calcule sur ton brouillon, puis écris la bonne réponse.

1. 8 + 6 =

2. 17 – 5 =

3. 30 + 20 =