

Création et mise en ligne de Tetris de mathématiques

Jean-François Nicaud, Christophe Viudez, Aristod, Palaiseau, France
Jana Trgalova, Nataly Essonnier, Université de Lyon 1, France

1. Jouer avec des Tetris de mathématiques

Le site des ressources EpsilonWriter :

<http://www.epsilon-publi.net>

et le menu "Utiliser des ressources"

A voir par exemple :

Nicaud	6 - Exemples de TetrisQuiz
IREM	b. Ressources pour élèves de 5ème
Essonnier	<i>A la racine</i>

2. Trois modes

Mode	Pause pendant la chute	Fin de phase	Points de jauges
Entraînement	✓	Quand tous les éléments ont été présentés	correct → 2 points verts je ne sais pas → 1 point rouge incorrect → 2 points rouges
Test	✗	Idem	Idem
Jeu	✗	Jauge verte vide, rouge pleine → jeu terminé Jauge rouge vide, verte pleine → phase suivante *	correct → 2 points verts je ne sais pas → 4 points rouges incorrect → 8 points rouges

* Une jauge pleine, l'autre non vide : les deux sont diminuées du montant de la plus petite.

L'auteur a fixé le mode ou indiqué **mode libre**. Dans ce cas, le joueur choisit :



3. Des comptes-rendus d'expérimentation très positifs

Extraits

Emilie : 4eme, Tetris de Calcul mental avec des nombres relatifs

J'ai rapidement expliqué le principe et lancé le Tetris (projeté au tableau) : Les élèves ont trouvé l'idée "géniale" et sont rentrés volontiers dans l'activité en gardant un oeil sur le score affiché à droite. Pour permettre l'utilisation du Tetris en classe entière (et donc à l'oral) j'ai dû faire des pauses sur les expressions qui "tombaient" et j'ai attendu qu'ils se mettent d'accord. Tous les élèves, même les plus en difficultés sur le calcul littéral, se sont impliqués.

Thomas : 4eme, Tetris de Calcul mental avec des nombres relatifs

Une première séance avec des élèves très impliqués,
puis une deuxième :

J'ai eu moins d'élèves concernés par l'activité et qui avaient le souci de bien répondre aux questions. Certains se sont amusés à répondre au hasard et ont eu beaucoup de bonnes réponses... D'autres ont quand même joué le jeu et ont essayé de comprendre leurs erreurs. Je pense que la prochaine fois j'enchaînerai avec un contrôle de calcul pour leur montrer l'intérêt de réfléchir à ces questions.

4. Créer des TetrisQuiz sur le compte atelier

Lancer l'applet EpsilonWriter depuis <http://www.epsilonwriter.com>

Choisir "Web | Connexion à epsilon-publi"

Identifiant=atelier

mdp=ife

Ouvrir l'espace :

a/atelier/

Atelier de IIFE du 20/5/2015

Puis cliquer sur le bouton :



de la ligne "Exemple Tetris IFE"

Vous allez en faire immédiatement une copie pour vous, que vous pourrez modifier sans perturber le travail des collègues.

Pour cela, remplacer :


Exemple Tetris IFE

par :

Tetris <votre nom>

puis Choisir "Web | Enregistre Web (Tetris)" et cliquer sur le bouton

Enregistrer ici comme nouveau fichier web

un nouveau fichier Tetris est placé sur le web, vous pouvez le lancer en cliquant sur le bouton  se trouvant sur sa ligne.

Revenir ensuite dans l'éditeur et modifier le Tetris avec les contenus de votre choix.

Pour enregistrer vos modifications sur le web, il suffit de cliquer sur la disquette de l'onglet qui a un globe :



Il est possible de tester ensuite.

Appelez l'animateur pour vous dépanner, pour ajouter des cibles, des phases...