

<https://yvetot.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article906>



ACADÉMIE
DE NORMANDIE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Circonscription
Yvetot

Animations mathématiques pour la classe

- Élémentaire - Mathématiques -



Date de mise en ligne : vendredi 14 septembre 2018

Copyright © Circonscription Yvetot - Tous droits réservés

Animations mathématiques GeoGebra consultables en ligne, comme étape intermédiaire vers l'abstraction

[GeoGebra](#) est un logiciel permettant de travailler les mathématiques, et de concevoir des animations permettant la manipulation de propriétés mathématiques, aussi bien en termes de calcul que de géométrie.

Ces animations sont consultables et manipulables depuis un navigateur internet comme [Mozilla Firefox](#) ou Google Chrome, et/ou depuis une tablette - il n'est donc pas nécessaire d'installer GeoGebra.

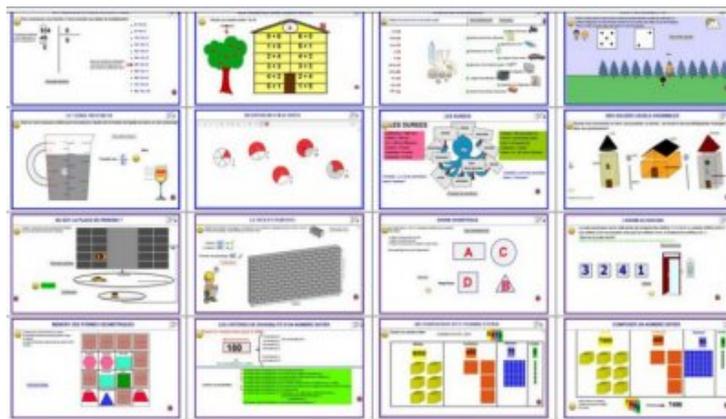
Il est intéressant de proposer ces animations aux élèves comme étape intermédiaire entre la manipulation concrète (objets) et l'abstraction (sur feuille).

Par exemple, les propriétés des figures géométriques dans l'espace pourront être travaillées concrètement par la manipulation de l'objet proprement dit, puis par la manipulation de l'objet virtuel grâce à une des ressources proposées, avant d'être finalement abordées de manière abstraite sur papier.

Ressources de Daniel Mentrard

Daniel Mentrard, professeur de lycée, est l'auteur de nombreuses ressources mathématiques pour l'école élémentaire qu'il a créées avec le logiciel GeoGebra.

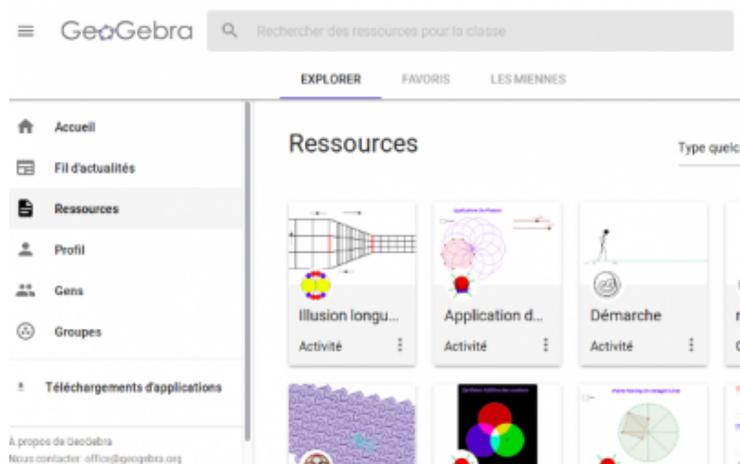
Les ressources qu'il propose sont consultables sur son site personnel :
<http://dmentrard.free.fr/GEOGEBRA/Maths/HTML/Html.html>



Avec par exemple, sur le cube : <http://dmentrard.free.fr/GEOGEBRA/Maths/HTML/Patroncubet.html>

Site officiel de GeoGebra

Sur le site officiel de GeoGebra : <https://www.geogebra.org/materials>, vous trouverez de nombreuses ressources pour tous niveaux - il est plus intéressant d'utiliser le moteur de recherche interne au site pour trouver une animation précise :



[Un exemple d'animation avec le cube](#)