



prof en poche

mathia

Fiche d'accompagnement

Phase de test du prototype 3

Mathia Cycle 3

Vous participez aux tests de Mathia-C3 dans le cadre du P2IA, Partenariat d'Innovation et Intelligence Artificielle, lancé par le ministère de l'Éducation nationale.



Mathia Cycle 3 est conçu pour vous accompagner dans la différenciation pédagogique en mathématiques, en proposant des parcours adaptés aux besoins de chaque élève, tout en vous laissant la maîtrise de vos choix pédagogiques.



Testez Mathia avec vos élèves et partagez avec nous votre expérience. Vos retours contribuent directement aux prochaines évolutions de Mathia.

1

Avant

- Remplissage du questionnaire initial de contexte pédagogique.
- Création de votre compte.
- Prise en main rapide (plateforme enseignant + application élève)

2

Pendant

- Séances en classe, sur PC ou tablette, en groupe ou en classe entière, selon votre organisation.
- Afin d'observer l'usage des élèves et de suivre leurs avancées.

3

Après

- Remplissage du questionnaire de retour pour partager vos observations, suggestions et le retour de vos élèves **avant le 16 octobre.**

Mathia-C3 restera accessible tout au long de l'année scolaire !

Projet retenu par le ministère de l'Éducation nationale dans le cadre du P2IA (Partenariat d'Innovation et Intelligence Artificielle) cycle 3, lot mathématiques. Avec le soutien de :



Cadre des retours d'usage - Prototype 3

Temps	Num.	Étapes à prévoir	Liens
10min	1	Questionnaire initial : répondez une seule fois au questionnaire de contexte pédagogique, avant l'utilisation de Mathia. Vos réponses contribuent aux travaux de nos partenaires en recherche et en didactique des mathématiques.	 Questionnaire
5min	2	Création de compte : créez gratuitement votre compte enseignant, votre classe et les comptes de vos élèves. Mathia est déployé dans le cadre du P2IA et respecte le RGPD.	 Inscription
30min	3	Prise en main : découvrez Mathia et ses principales fonctionnalités avant de commencer les tests en classe. • Application élève : app.mathia.education • Plateforme enseignant : lms.mathia.education	App élèves lms enseignants
	4	Séances en classe : testez à votre rythme, en classe entière, en groupes ou avec quelques élèves. Sur PC ou tablette, avec des séances recommandées de 20 à 30 minutes.	
15min	5	Questionnaire de retour : à l'issue des tests, partagez votre expérience avant le 16 octobre : points forts, difficultés et améliorations souhaitées.	 Questionnaire
	6	Questionnaire élèves : invitez vos élèves à partager leur expérience. Leurs retours nous aident à améliorer l'accessibilité et l'expérience dans Mathia.	Questionnaire

L'aventure continue ! Mathia Cycle 3 restera accessible gratuitement tout au long de l'année scolaire. Vous pourrez découvrir ses prochaines fonctionnalités et participer, si vous le souhaitez, aux prochaines phases de tests.

Vous avez une question, un besoin, échangez avec l'équipe !

- contact@mathia.education ou utilisez le **formulaire de contact** (depuis la plateforme enseignant ou l'application élève).

En savoir plus sur le projet

Participez à la co-construction de Mathia-C3, projet P2IA retenu par le ministère de l'Éducation nationale

"Différencier l'enseignement pour faire progresser les élèves du cycle 3 en mathématiques "

Pourquoi participer ?

- Découvrir, tester et co-crée une solution d'IA pour la différenciation pédagogique en mathématiques.
- Mettre en œuvre des activités ludiques et innovantes en classe pour susciter l'engagement des élèves.
- Contribuer à un projet soutenu par le Ministère de l'Éducation nationale dans le cadre du Partenariat d'Innovation et d'Intelligence Artificielle cycle 3, lot mathématiques (P2IA).

Un assistant au service de l'enseignant

- Activités alignées sur les programmes du cycle 3.
- Parcours adaptés aux besoins de chaque élève.
- Accompagnement sur-mesure.
- Indicateurs clairs pour différencier les pratiques depuis un tableau de bord.
- En classe entière, en groupe, en individuel, sur tout support.
- Suivi des progrès de chaque élève.



Une expérience engageante pour les élèves

- Activités ludiques, validées didactiquement.
- Objectifs progressifs et renforcement avec des récompenses motivantes.
- Activités favorisant l'engagement, la réactivation et la consolidation des acquis.
- Apprentissage adaptatif, feedback immédiat.



Calendrier des phases du P2IA

Phase 1 - 15 mois - Sept. 2025 à Dec. 2026
Recherche et développement

Phase 2 - 6 mois - Janv. 2027 à Juil. 2027
Pré-industrialisation

Test 1 - Prototype 1
Février 2026

Test 2 - Prototype 2
Avril 2026

Test 3 - Prototype 3
Septembre 2026

Test 4 - Prototype 4
Janvier 2027

Test 5 - Solution finale
Avril 2027

Un partenariat pour placer l'IA au service de la différenciation pédagogique

Labos didactique des maths

Labos Intelligence Artif.

Edtech et Partenaires



UNIVERSITÉ
PARIS-EST CRÉTEIL
VAL DE MARNE



LABORATOIRE
DE DIDACTIQUE
ANDRÉ REVUZ



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE



LABORATOIRE LORRAIN DE RECHERCHE
EN INFORMATIQUE ET SES APPLICATIONS



Ensemble, imaginons des usages de l'IA au service de la réussite de tous les élèves

"Le projet Mathia-C3 propose des contenus mathématiques validés didactiquement et l'utilisation d'intelligences artificielles utiles, éthiques, transparentes et souveraines."

Contenus et pédagogie

- Alignés sur les programmes du cycle 3 (CM1 - CM2 - 6e).
- Co-construits avec des laboratoires de didactique : LDAR et EDA.
- Une aventure mathématique à la découverte des mathématiques et des scientifiques, femmes et hommes, qui ont marqué l'histoire.
- Mise en avant de la résolution de problèmes et de la différenciation.



Un champ de recherche et d'innovation pédagogique

- Chaque phase de retours d'usage permet :
- d'observer les usages réels en classe,
 - d'analyser les effets pédagogiques,
 - d'ajuster la solution selon vos retours.
- Les enseignants bénéficient d'un accompagnement dédié :
- webinaires & formations,
 - accès anticipé aux innovations,
 - agent conversationnel d'aide à l'utilisation de Mathia (à venir)

8 domaines mathématiques :

1 Résolution de problèmes

2 Nombres entiers

3 Fractions

4 Nombres décimaux

5 Calcul

6 Grandeurs et mesures

7 Espace et géométrie

8 Introduction à la pensée informatique

L'IA au service de la différenciation pédagogique

Le service s'appuie sur des intelligences artificielles conçues par des laboratoires et experts français (LORIA, ETIS, CEA, Prof en Poche).

Les IA observent les apprentissages (réponses, erreurs, temps, engagement), analysent et recommandent des parcours adaptés grâce à des modèles spécialisés (capacité d'apprentissage et de mémorisation, effort cognitif) et génèrent des activités pédagogiques.

Résultat

Chaque élève progresse à son rythme, tandis que l'enseignant bénéficie d'indicateurs clairs pour différencier et ajuster ses pratiques.



Rejoignez une communauté d'enseignants qui construisent la pédagogie de demain !

contact@mathia.education

Mathia-C3 est un projet retenu par le ministère de l'Éducation nationale dans le cadre du P2IA (Partenariat d'Innovation et Intelligence Artificielle) cycle 3, lot mathématiques. Avec le soutien de :