

Jouer pour apprendre

Rencontres autour du numérique

Claudia GRILLET

Lycée Paul GUÉRIN
NIORT

Le 9 avril 2014

Le site académique de mathématiques

- pour la semaine des mathématiques :
 - une énigme par jour et par niveau : à chaque établissement d'animer autour des idées proposées. Dans mon établissement l'idée était de "jouer à faire des mathématiques entre parents et enfants".
 - Concours interne via les écrans d'affichage dans le hall.
 - Concours élargi aux parents via le site du collège.
 - Liaison CM2/sixième : communication via messagerie (projet "EduTablettes 86").
 - un concours de calcul mental en ligne par niveau : plateforme Moodle
 - une version du concours de calcul mental "grand public" à l'espace Mendès France de POITIERS.
- Le problème de la quinzaine :
 - différents niveaux pour toucher un maximum de personnes : adultes, élèves
 - différentes propositions de solutions

Une appli : mathador

- Présentation de l'appli l'appli mathador :
 - un jeu pour revoir et apprivoiser les nombres
 - un jeu pour travailler la concentration
 - un jeu pour automatiser des opérations, des procédures, des objets mathématiques
- organisation :
 - en tournoi sur une séance par équipe de deux.
 - en pointillés 5 minutes en début de séance durant une semaine (des duos, des phases en vidéo projection)

Mathador : des photos



Merci de votre attention