



## M@ths en-vie

### Identifiant

AP2050

Partageable sur les réseaux sociaux

**Expérithèque** <http://eduscol.education.fr/experitheque/consultFicheIndex.php?idFiche=12875>

### Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

<b>Repère principal</b>	Renforcer l'interactivité avec et entre les élèves
<b>Autre repère</b>	Rendre les élèves autonomes (créativité et production)

### Parcours et axes

<b>S'inscrit dans un parcours</b>	Aucun parcours associé
<b>Axe(s) associé(s)</b>	Cultures numériques

### Domaines d'enseignement et public visé

<b>Domaines d'enseignement</b>	1D–Ecole maternelle – Cycle1 / Construire les premiers outils pour structurer sa pensée 1D–Ecole maternelle – Cycle1 / Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions 1D - Ecole élémentaire - Cycle2 / Mathématiques 1D - Ecole élémentaire - Cycle2 / Français 1D - Ecole élémentaire - Cycle3 / Mathématiques
<b>Public visé</b>	1D - Ecole élémentaire - Cycle3 / Français Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3

### Description de l'activité

<b>Niveau de pratique numérique de l'élève</b>	Débutant
--	----------



<b>Pratiques numériques de l'élève</b>	Visualisation, capture, traitement ou diffusion d'image Saisie, traitement ou diffusion de texte et données chiffrées Exploitation d'outils de visualisation collective (Vidéo projecteur, TBI, VPI, recopie vidéo d'appareils mobiles)
<b>Outils numériques utilisés par l'élève</b>	Internet et services en ligne / Accès à internet Matériel / Appareil Photo Matériel / Tablette
<b>Durée de l'activité</b>	Plusieurs séances
<b>Nature du travail pédagogique de l'élève</b>	Rechercher  Produire Communiquer
<b>Modalité d'utilisation</b>	Modalités mixtes
<b>Lieu de l'activité</b>	En classe entière En salle d'informatique ou multimédia Hors établissement
<b>Logiciels en local</b>	Saisie de texte Mail
<b>Lien(s) internet(s)</b>	Twitter
<b>Transférabilité de l'activité</b>	à d'autres domaines d'enseignement
<b>Compétence</b>	Ancrer les mathématiques au réel afin d'améliorer la compréhension en résolution de problèmes. Développer la perception des élèves sur les objets mathématiques qui nous entourent.

## Résumé de l'activité

M@ths en-vie est un projet interdisciplinaire en français et mathématiques avec utilisation d'outils et ressources numériques (ordinateur, tablette, appareil photo numérique, blog ou site d'école, logiciels photo, internet...). Il a pour objectifs d'ancrer les mathématiques au réel afin d'améliorer la compréhension en résolution de problèmes et développer la perception des élèves sur les objets mathématiques qui nous entourent.

Il s'adresse aux classes de cycle 1, cycle 2 et cycle 3.

## Scénario

Il s'agit d'utiliser des photographies réelles, prises dans l'environnement de la classe, de l'école ou lors d'une sortie à l'extérieur pour créer et résoudre des problèmes mathématiques.

- 1 - Prise de photos pouvant donner lieu à la rédaction d'un problème mathématique.
- 2 - Rédaction d'un problème mathématique utilisant les données présentes sur la photo.
- 3 - Résolution du problème

## Analyse

Le projet peut être mis en place au sein d'une classe ou d'une école.

On peut aussi se mettre en contact avec des classes plus éloignées en se connectant au site M@ths en-vie.

<http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/mathservie/>



Compte Twitter : @MathsEnVie

Sur ce site, on peut trouver des classes volontaires pour s'engager dans le projet.

Les deux enseignants des classes partenaires décident ensemble :

- des modalités d'échanges de problème (sur Twitter, sur Edutwit, par mail,...)
- de la périodicité (une fois par semaine, une rencontre en direct par période, une fois par quinzaine,...)
- de l'organisation des échanges (nombre de groupes, constitution des groupes,...).

Des thèmes sont suggérés sur le site. En 2017/2018, les thèmes étaient les suivants :

- période 1 : entrée dans le projet, prélever des informations et identifier des éléments mathématiques dans la banque de photos.
- période 2 : espace et géométrie
- période 3 : nombres et calculs
- période 4 : grandeurs et mesures
- période 5 : tous les domaines

## Pièges à éviter

- Prendre des photos exploitables d'un point de vue mathématique.
- Faire en sorte que la photo soit une vraie plus-value pour l'énoncé du problème (ne pas donner toutes les informations dans le texte).



Auteur : Sandrine Coutet

Dernière modification : 18 mai 2018

<http://creativecommons.fr/licences/>