



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

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

Parcours et axes

S'inscrit dans un parcours	Aucun parcours associé
Axe(s) associé(s)	Cultures numériques

Domaines d'enseignement et public visé

Domaines d'enseignement	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 1D - Ecole élémentaire - Cycle3 / Français
Public visé	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3

Description de l'activité

Niveau de pratique numérique de l'élève	Débutant
--	----------



Pratiques numériques de l'élève	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)
Outils numériques utilisés par l'élève	Internet et services en ligne / Accès à internet Matériel / Appareil Photo Matériel / Tablette
Durée de l'activité	Plusieurs séances
Nature du travail pédagogique de l'élève	Rechercher Produire Communiquer
Modalité d'utilisation	Modalités mixtes
Lieu de l'activité	En classe entière En salle d'informatique ou multimédia Hors établissement
Logiciels en local	Saisie de texte Mail
Lien(s) internet(s)	Twitter
Transférabilité de l'activité	à d'autres domaines d'enseignement
Compétence	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/mathsenvie/>



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/>