

Acte de candidature au projet « eTwinning »

Projet etWinning

Games of Maths

Les mathématiques par les jeux

« eTwinning » est une action transversale du programme intégré de la Commission européenne qui vise à encourager la coopération entre les établissements scolaires européens des pays membres, dans le but de pérenniser la pratique du jumelage électronique au sein de l'Union européenne.

eTwinning est une action européenne qui offre aux enseignants des 35 pays participants la possibilité d'entrer en contact afin de mener des projets d'échanges à distance avec leurs élèves à l'aide des TICE. eTwinning fait partie du programme européen, [Erasmus+](#).

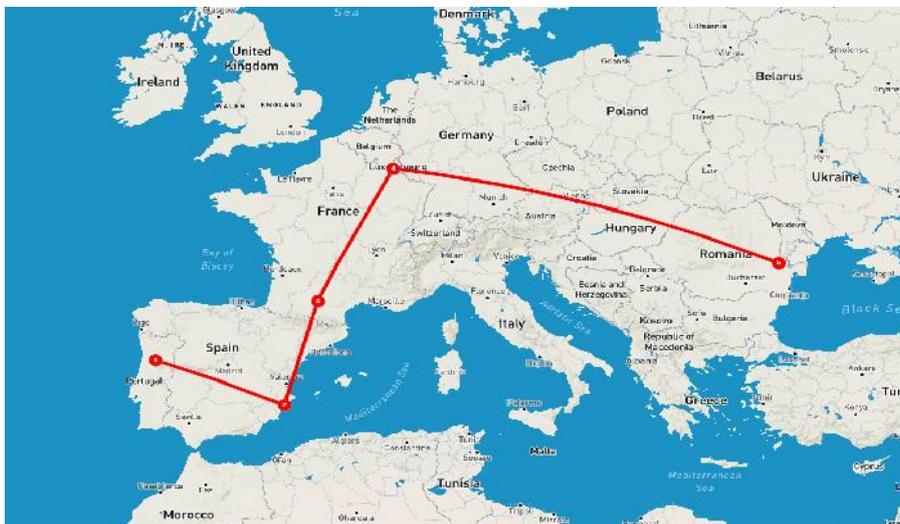
L'intérêt principal d'un projet *eTwinning* est que cela implique le groupe-classe. Ce n'est donc pas une correspondance individuelle. Les informations recueillies, les questionnements suscités et les productions communes animent les échanges entre les élèves et alimentent les cours.

Les élèves français, espagnols, belges, portugais, roumains, vont créer tout au long de l'année des jeux mathématiques en langue française et espagnol.

Ce qui permettra:

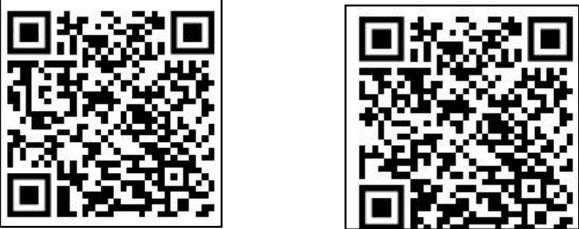
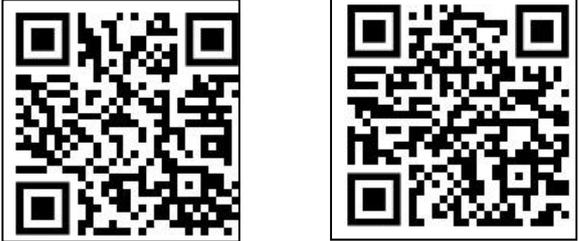
- de dédramatiser les mathématiques souvent « bête noire » des élèves,
- de se rendre compte de l'utilité des mathématiques au quotidien,
- de mettre les jeunes cerveaux en action sur les mêmes problèmes dans différents pays européens ,

Pays impliqués à ce jour dans le projet :



Pourquoi jouer en mathématiques ?

Parce que les mathématiques forment une discipline exigeante mais nécessaire à tous.
Parce que cela donne du sens aux notions mathématiques des programmes scolaires.
Parce que les mathématiques sont vivantes et se prêtent facilement aux activités ludiques.
Parce que jouer est naturel chez la plupart des enfants... et des adultes aussi.
Parce que les mathématiques sont, en elles-mêmes, une sorte de jeu avec des règles.

Activités	Exemples créés cette année aux Ursulines
<p>Nous créerons entre autre des escapes games mathématiques virtuels avec photos et ou vidéos à 360°</p> <p><i>Qr Code à scanner avec un lecteur de Qr code classique.</i></p>	
<p>Des exercices en réalité augmenté</p> <p><i>Qr Code à scanner avec l'application METAVERSE.</i></p>	
<p>Participations à des rallyes de mathématiques</p> <p><i>Qr Code à scanner avec un lecteur de Qr code classique.</i></p>	
<p>Concours de photos Mathématiques</p> <p><i>Qr Code à scanner avec un lecteur de Qr code classique.</i></p>	
<p>Découvrez la carte mentale des activités qui seront abordées !</p>	

Tu es en classe de 5^{ème} et tu souhaites participer à l'aventure.

Cet acte de candidature se fera en 3 étapes distinctes.

Étape 1 (à remettre avant le 19 juin, en main propre à Monsieur Truchetet) :

(Barrer la mention inutile)

**Je souhaite postuler, je donne mon droit à l'image pour les créations lors du projet
,je transmets une lettre de motivation et je candidate en ligne :**

Je ne souhaite pas postuler (attention, ce choix est définitif).

Nom – Prénom de l'élève :

classe :

.....

.....

Signature de l'élève :

Signature des parents :

.....

.....

Étape 2 : (fin juin)

Ma candidature est validée ou non, après accord du chef d'établissement.