



Tu es en classe de 5^{ème} cette année,

Tu peux donc poser ta candidature au projet « eTwinning »

Projet eTwinning

Exploration Ludique du Calcul Littéral

Devenir un pro du calcul littéral

en s'amusant !!!

« Eveiller sa curiosité et son intérêt pour les mathématiques

par le plaisir de jouer et le bonheur de comprendre ».

« 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.

Le projet eTwinning Exploration Ludique du Calcul Littéral vise à immerger les élèves de deux classes de quatrième (en France) et une classe de troisième (en Espagne) dans le monde passionnant du calcul littéral.

À raison de deux heures par semaine tout au long de l'année, les élèves seront guidés à travers une série d'activités et de défis ludiques conçus pour consolider leur compréhension et leur maîtrise des concepts du calcul littéral.

En utilisant des outils tels que les tableurs, Scratch, ainsi que leur créativité, les élèves seront encouragés à créer un escape game virtuel, tout en relevant des énigmes proposées par des enseignants étrangers pour enrichir leur expérience mathématique.

Objectifs Pédagogiques du projet :

1. Révision des bases du calcul littéral.
2. Compréhension des notions de lettre et d'expression algébrique.
3. Simplification d'expressions et utilisation de formules.
4. Apprentissage du développement et de l'utilisation de formules.
5. Application pratique via les outils informatiques (tableurs, Scratch).
6. Développement de la créativité et de la pensée critique à travers la création d'un escape game virtuel.
7. Collaboration internationale et ouverture à de nouvelles méthodes d'apprentissage à travers la résolution d'énigmes postées par des enseignants étrangers.

Méthodologie :

1. Révision et Consolidation : Les élèves passeront les premières semaines à consolider leurs bases en calcul littéral à travers des exercices pratiques et des activités interactives en classe.
2. Exploration des Outils Informatiques : Les élèves seront initiés à l'utilisation des tableurs et de Scratch pour créer des simulations, des modèles et des jeux interactifs liés au calcul littéral.
3. Création de l'Escape Game Virtuel : Les élèves seront divisés en groupes et seront chargés de créer un escape game virtuel de A à Z. Ils devront concevoir un scénario, créer des balades virtuelles, et développer des énigmes interactives basées sur le calcul littéral.
4. Résolution d'Énigmes Internationales : Chaque semaine, les élèves seront confrontés à des énigmes mathématiques postées par des enseignants étrangers via la plateforme eTwinning. Cela leur permettra d'appliquer leurs connaissances dans un contexte international et de développer leurs compétences en résolution de problèmes.
5. Évaluation et Réflexion : À la fin de chaque période, les élèves seront évalués sur leur compréhension du calcul littéral à travers des quiz, des présentations de projets et des discussions en classe. Ils auront également l'occasion de réfléchir sur leur progression et sur les compétences acquises tout au long du projet.

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.



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