



Présentation des TRAAM 2018-2019

publié le 06/06/2019

Des jeux pour faire le jeu des mathématiques

Descriptif :

Des jeux pour faire le jeu des mathématiques.

Sommaire :

- Thématique
 - Contexte
 - Objectifs
 - Les expérimentations menées par le groupe de travail
 - Groupe de travail
 - Les expérimentations menées dans les autres académies retenues
-

● Thématique

Une réflexion et des expérimentations autour de la réalisation de ressources mettant en œuvre l'utilisation ou la création de jeux pédagogiques.

● Contexte

La [stratégie mathématiques](#) a été présentée par la ministre le 4 décembre 2014. Elle doit permettre d'améliorer le niveau des élèves dans cette matière. Dix mesures clés ont été annoncées autour de trois grands axes :

- des programmes de mathématiques en phase avec leur temps ;
- des enseignants mieux formés et mieux accompagnés pour la réussite de leurs élèves ;
- une nouvelle image des mathématiques.

Une des mesures développées concerne la promotion d'un environnement plus favorable à l'apprentissage, et l'un des leviers envisagé questionne la place du jeu dans les situations d'apprentissage.

Il s'agit de chercher à motiver davantage les élèves et d'encourager leur autonomie en développant la dimension ludique des mathématiques et en intégrant l'utilisation du numérique.

De plus, en permettant de tester des stratégies, de les mettre au point, de s'entraîner au raisonnement, les jeux pourraient constituer un levier effectif pour la réussite des élèves.

Très récemment, le [rapport Villani-Torossian](#), présente 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques. La 7ème d'entre elles demande notamment de recenser et de pérenniser les clubs en lien avec les mathématiques (de modélisation, d'informatique, de jeux intelligents, etc.).

Ce travail permettrait aussi de promouvoir l'existence de tels clubs en soutenant les contenus proposés.

● Objectifs

Penser et construire les connaissances, les compétences et savoir-faire mathématiques du cycle 3 au lycée pour assurer la continuité entre l'école et le collège, puis entre le collège et le lycée, en prenant en compte les nouveaux contenus et l'évolution des pratiques pédagogiques avec la mise en place des nouveaux programmes de mathématiques.

Identifier et construire des activités pour favoriser la coopération entre les élèves et développer leur créativité ainsi que leur autonomie, tout en les sensibilisant aux bons usages des technologies numériques.

Identifier et construire des activités pour favoriser les liaisons inter-degrés et les liaisons interdisciplinaires. Le domaine de l'algorithmique et de la programmation pourra être un lieu privilégié pour favoriser ces liaisons.

● Les expérimentations menées par le groupe de travail



TRAAM 2018-2019 (Genially)

● Groupe de travail

M. Sébastien PEYROT- IA-IPR de mathématiques en charge de l'action

Mme Joan RIGUET- Collège Anne Frank à Sauzé-Vaussais et Collège Jean Monnet à Lezay

Mme Noémie LAFONTAINE - Collège Théophraste RENAUDOT à Saint Benoît

M. Julien PAVAGEAU - Collège Albert CAMUS à Frontenay Rohan Rohan

M. Sylvain BREUILLÉ-JEAN- Collège France BLOCH-SÉRAZIN à Poitiers

Mme Audrey HUGONNAUD-FAYOLLAT – Conseillère pédagogique du premier degré, de la circonscription de Poitiers, sud Vienne

● Les expérimentations menées dans les autres académies retenues

▶ [Sur le site Eduscol](#)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.