



**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**direction des services départementaux
de l'éducation nationale
Loire-Atlantique**



Semaine des mathématiques et numérique

Publié le 06/03/2019 – Mis à jour le 06/03/2019

Enseigner les mathématiques par le jeu numérique dans le cadre de la semaine des mathématiques : ressources et pistes de travail.

A l'occasion de la semaine des mathématiques, « jouons ensemble aux mathématiques » et pourquoi pas à des jeux numériques ?

La lettre Edu_Num n°6 publiée en mars 2018

Edu_Num Thématique N°06
Mars 2018 - Pédagogie par le jeu



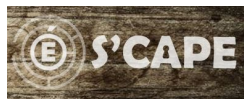
La lettre Edu_Num n°6 précise que le jeu numérique est une ressource s'appuyant sur un support numérique, « organisée autour de ressorts et de modalités ludiques, et susceptible de **répondre à des intentions d'enseignement** ». Outre les pratiques collaboratives, les situations-problèmes, l'engagement des joueurs dans leurs apprentissages ou encore l'apprentissage par essais-erreurs, ce sont bien l'objectif pédagogique et les dispositifs mis en jeu par l'enseignant qui vont permettre à chacun d'apprendre par le jeu. Il ne suffit pas en effet de proposer aux élèves de jouer sur un support numérique pour qu'il y ait construction d'apprentissages. Il s'agira de développer des interactions entre élèves, de favoriser des pratiques collaboratives ou encore de permettre à chaque élève de comprendre et de dépasser ses erreurs.

Un exemple de jeu : L'attrape-nombres



L'attrape-nombre est un logiciel de jeu rapide destiné aux élèves de 5 à 10 ans. Il permet de manipuler les nombres pour favoriser la construction de compétences en calcul. **Comment utiliser cette application en classe ?** Organiser son enseignement avec l'outil informatique : [Malette maternelle – la construction du nombre](#)

Les escape games



Pourquoi ne pas proposer à vos élèves de résoudre des énigmes mathématiques pour atteindre un objectif commun ? La DANE de l'académie de Créteil propose un jeu d'évasion, autour des compétences en mathématiques, à destination des élèves de cycle 3. Le jeu permet aux élèves de résoudre des problèmes en variant les procédures. Ils doivent pour cela collaborer et faire preuve d'esprit critique.

Lien vers [la ressource en ligne sur le site primabord](#)

Des jeux « débranchés » mettant en œuvre des compétences mathématiques et numériques



Notions d'algorithmes au cycle 3

5 décembre 2018

Les élèves, confrontés à des situations problèmes (les jeux de Nim et du Crêpier psychorigide), abordent la notion d'algorithme. Les deux séquences proposées ne nécessitent pas d'outils numériques (activités débranchées).



Notions d'algorithmes au cycle 3 - Séquence 1 : Jeu de Nim

5 décembre 2018

Les élèves, confrontés à des situations problèmes (les jeux de Nim), abordent la notion d'algorithme. La séquence proposée ne nécessite pas d'outils numériques (activités débranchées).



Notions d'algorithmes au cycle 3 - Séquence 2 : Jeu du Crêpier psychorigide

5 décembre 2018

Les élèves, confrontés à des situations problèmes

Thématique :

Mathématiques, Numérique

Date :

25/02/2019

M.A.J. le 06/03/2019

Dans cette rubrique

- [Au quotidien dans la classe](#)
- [L'enseignement des fondamentaux - Français](#)
- [L'enseignement des fondamentaux - Mathématiques](#)
- [En maternelle](#)
- [Initiation à la programmation](#)

À télécharger

Ressource : [Organiser son enseignement avec l'outil informatique](#)

Pour plus d'information

Si vous souhaitez vous lancer dans un projet de ce type, n'hésitez pas à contacter l'équipe départementale numérique qui pourra vous accompagner : CPD-TUIC44@ac-nantes.fr

- [Projet départemental](#)

Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de la Loire-Atlantique
BP 72616 - 44326 Nantes CEDEX 3
Tél : 02 51 81 74 74