



Monein Club Maths « Mei que un club* »

Qui ?

Sandrine Lasserre, enseignante de mathématiques et fatiguée d'entendre « Je suis nul.le en maths »

Denis Campos, secrétaire de gestion, très bon technicien informatique, débrouillard, volontaire, motivé et apprécie s'investir auprès des élèves.

* « plus qu'un club » 😊

Quoi ?

De la diversité en lien avec le programme de mathématiques : géométrie, calcul, programmation, construction, communication... mais aussi des jeux de société, des défis...

Quand ?

1 fois 50 minutes par semaine pour démarrer, de 13h à 13h50.

Deux créneaux prévus pour la préparation d'une affiche pour le concours d'affiches de la semaine des maths (période 3).

Où ?

Ancienne salle de technologie : spacieuse, des armoires, un vidéoprojecteur et une douzaine d'ordinateurs (le luxe !)

Pourquoi ?

Parce que trop d'enfants jettent l'éponge des maths.

Pour montrer aux élèves qu'ils ne sont pas nuls

Pour les aider à s'analyser afin de prendre conscience de leurs points forts et travailler leurs points faibles

Pour soutenir leur parcours mathématique en consolidant leurs savoirs et savoir-faire

Pour proposer aux élèves (en difficultés en particulier) un espace sans note et donc sans stress

Comment ?

Préparation d'une heure comme pour un cours : activité de mise en route ou réactivation de la fois précédente, présentation et activité du jour.

Programme prévu :

Période 1 : *les maths, c'est beau !* que des 6èmes donc compas, rosaces, IREM Papiers-Crayons, Spirographe. Et du vocabulaire au passage, les points équidistants, les points d'intersection, le centre, le rayon... + Geogebra.

Période 2 : *Jouons !* que des 6èmes encore donc Garam (calcul mental, résultats mémorisés + et ×, calcul réfléchi, stratégie... etc.), Skyjo, défi tables (Mathsmentales), Yams, Mathador ou calcul@Tice.

Période 3 : *concours d'affiches* pour la semaine des maths + préparation d'animations vers les élèves du collège. (mathcitymap ?)

Période 4 : *Scratch programmation* découverte (sur code.org) ou création (suivant le niveau des présents) ; programmation débranchée.

Période 5 : *casse-tête rubikscube* : apprendre à résoudre le 3x3 et si temps, jeu sur d'autres casse-tête (autres solides, allumettes à déplacer, nerdle, etc)

Fin d'année : *fabrication* d'un objet souvenir sur plastique fou ou mobile solides de Platon.

Financement : petit matériel par le collège (papier, 2 jeux, plastique fou) ; mise en place d'un PACTE « pédagogie innovante » pour l'enseignante.