

Dans ce numéro...

BOOK CREATOR P. 1

[ZOOM SUR]...M@th en vie P. 2



BOOK CREATOR

Disponible sur appareil apple ou directement en ligne, Book Creator va permettre très facilement la création de livres numériques riches en contenus pour et par la classe comme véritable support multimedia de la vie de classe.

[+ D'INFOS]

Contactez votre référent numérique de circonscription

- des exemples,
- un essai,
- une démonstration,
- un pas à pas,
- un accompagnement...

BOOK Créator – Créer des livres numériques

Book Creator est une application en ligne (ou sur Ipad) qui permet de créer des **livres numériques et multimedias** (textes, liens, vidéos, sons, voix).

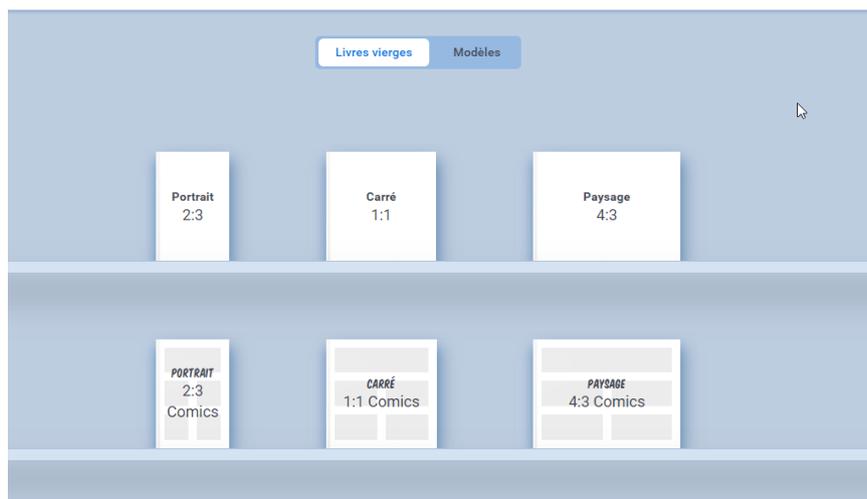
Très facile d'utilisation, y compris par des élèves de maternelle, il permet de réaliser pour les élèves ou **par les élèves** des livres numériques (support du langage) comme des imagier, cahier de vie, carnet de voyage, cahier d'expériences, bande dessinée, web documentaire, ...

Il peut également être facilement détourné pour en faire un cahier de fluence avec la possibilité pour les élèves de s'enregistrer sur un texte, s'écouter, essayer à nouveau et laisser son travail accessible à l'enseignant.

Cette application est disponible sur Ipad (3,49€) avec une création illimitée de livres ou sur simple navigateur internet (sauf Firefox) sur création d'un compte gratuit (limitation à 40 livres)



Choisir une forme de livre



[ZOOM SUR]

Pour en savoir sur M@th en vie, consultez le site Internet dédié :

<https://www.mathsenvie.fr/>



[+ D'INFOS]

Contactez votre référent numérique de circonscription

- des exemples,
- un essai,
- une démonstration,
- un accompagnement...



M@ths en-vie

Ancrez les mathématiques au réel !



M@th en vie

Ancrez les mathématiques au réel !

La photographie au service de la résolution de problèmes.

M@ths en-vie, c'est une façon originale d'aborder les mathématiques ; motivante, concrète et en lien avec le quotidien des élèves. Les différentes activités proposées, de la maternelle au lycée, s'appuient sur des supports numériques (photos, vidéos, pages web) qui ne sauraient être que de simples illustrations. Ils contiennent un ou des éléments mathématiques qu'il est nécessaire de prélever pour pouvoir résoudre le problème.

Les objectifs :

Ancrez les mathématiques au réel afin d'améliorer la compréhension en résolution de problèmes. Développer la perception des élèves sur les objets mathématiques qui nous entourent afin de susciter des questionnements mathématiques.

- Toutes les activités proposées dans M@ths en-vie tournent autour de photos numériques prises dans l'environnement quotidien des élèves. Un simple appareil photo dans la classe peut permettre de se lancer dans les différentes activités.
- En exerçant les élèves à repérer des situations réelles pouvant faire l'objet d'un investissement mathématique, ils se créent un répertoire de représentations qu'ils pourront ensuite mobiliser dans d'autres situations similaires.
- À travers les photographies réalisées par les élèves et utilisées dans le cadre de ce dispositif :
 - les élèves construisent l'intérêt d'apprendre les mathématiques parce que cette discipline s'inscrit dans leur réalité de tous les jours ;
 - les élèves mettent du sens derrière chaque donnée et mettent alors en œuvre des procédures de résolution cohérentes ;
 - les élèves construisent des ordres de grandeurs et exercent un regard critique sur les solutions de leurs problèmes.
- L'utilisation de la photo permet alors de construire ce temps intermédiaire entre une situation vécue, réelle et une situation abstraite visée par l'exercice scolaire.

Des exemples de mise en œuvre...

- **Décourvir** les activités
 - Travailler sur une collection
 - Prélever des informations mathématiques
 - Identifier des éléments mathématiques
 - Travailler sur les mesures et les grandeurs
 - Résoudre un problème
 - Faire une sortie mathématique
 - Créer un énoncé de problème
 - Imaginer des situations mathématiques
- **Collaborer** avec d'autres classes
- Participez à un **réseau social** d'élèves par groupe