

Comprendre les maths avec les mains

Démonstrations, animations et table ronde

Jeudi 31 janvier à 18h00
Salon de réception de l'Hôtel de ville



Préfet, mathématicien, physicien mais aussi égyptologue, Joseph Fourier a réalisé ses plus importantes découvertes mathématiques à Grenoble. Pour célébrer les 250 ans de sa naissance, la Ville de Grenoble organise une soirée sur l'enseignement des mathématiques et de l'informatique « par la pratique ».

PROGRAMME

18h-18h30 : accueil
18h30-19h30 : ateliers «avec les mains»
19h30-20h : table ronde
20h : cocktail

APPRENDRE A COMPTER ET A CALCULER AVEC LES MAINS

Cet atelier a été conçu par l'IREM (Institut de recherche sur l'enseignement des mathématiques), destiné aux enfants de CP, CE1 et CE2.

EXPIRE

Déjà utilisé dans 49 classes grenobloises, le programme EXPIRE permet d'initier les élèves de CM1-CM2 à l'algorithmique et à la programmation avec le logiciel libre SCRATCH. C'est aussi l'occasion pour l'enseignant de faire réfléchir les enfants aux enjeux des technologies numériques.

LA GRANGE DES MATHS

Créée à Varcès, l'association propose de « faire des maths » sans le savoir. Seul ou avec d'autres, chacun peut observer des objets, les déplacer et sentir venir tranquillement une solution mathématique à la question posée.

INFORMATIQUE DÉBRANCHÉE

Beaucoup de personnes se pensent technophobes. Pourtant il leur est possible de comprendre les grands concepts de la science informatique par la manipulation d'objets. Les universités de Grenoble et de Clermont-Ferrand ont été pionnières dans l'idée d'aborder l'informatique en mettant le corps en mouvement !

MALL&T'ALGO EN MAIN, ATELIER CANOPÉ

L'enseignante Sandrine Boissel a conçu un outil pour faciliter l'acquisition des notions de la

pensée informatique (variables, priorités de calculs...). Au lieu d'utiliser un ordinateur ou un crayon, les utilisateurs de MALL&T'ALGO découpent, échangent... des pièces de Lego pour créer un algorithme et résoudre un problème.

JEUX PÉDAGOGIQUES, ATELIER CANOPÉ

Venez jouer avec les outils de l'Éducation nationale : MATHADOR, CALCUL, PLANÈTE CODE ou encore programmation sans ordinateur.

MATHS Á MODELER

Dans ces ateliers animés au collège par des chercheurs et des doctorants, les enfants manipulent des casse-têtes derrière lesquels des concepts mathématiques importants sont en jeu. Ces animations débouchent sur des séminaires juniors où les élèves présentent leurs résultats et leurs réflexions.

