

Vient de paraître

Les Ceméa présentent

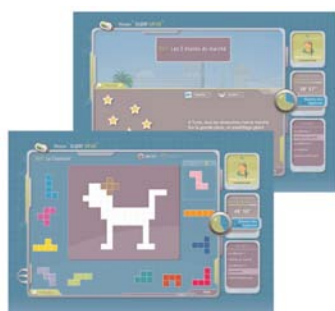
DÉFIS MATHÉMATIQUES INTERACTIFS MISSION SUPER VIRUS

COLLECTION SCIENCES ANIMÉES

SUPPORT EN LIGNE



ACCÈS PAR ABONNEMENT ANNUEL



Les défis mathématiques interactifs permettent une approche originale des mathématiques en se centrant sur la résolution de problèmes. Cette approche ludique, s'appuyant sur des scénarios attractifs, donne le goût du raisonnement et participe à l'acquisition des savoirs fondamentaux au cours de la scolarité. C'est aussi un outil de soutien scolaire pour les élèves en difficulté.

Contenus

- 23 défis interactifs • 4 niveaux • 1 aide sonore par consigne • 1 aide visuelle par consigne
- 2 aides SOS par défi

Disciplines

- Logique • Géométrie • Calcul

Interfaces

- Espace animateur • Espace joueur • Mode « entraînement » • Mode « mission »
- Mode « compétition »

Public

Ecole 3ème cycle et collège

Objectifs pédagogiques

- Développer les capacités de lecture, en recentrant sur la compréhension des énoncés et des consignes
- Développer les capacités de recherche, en appliquant les principes mathématiques dans des situations complexes
- Développer les capacités inductives et déductives, en privilégiant l'observation, les hypothèses, les expérimentations et les vérifications...
- Développer les capacités d'autonomie, avec une progressivité et une aide qui mettent en confiance

Voir présentation détaillée ci-jointe.

Février 2010



Bon de commande à adresser à

Ceméa Publications - 24 rue Marc Seguin - 75883 Paris cedex 18 - www.cemea.asso.fr - publications@cemea.asso.fr

Règlement :

Par chèque à l'ordre des Ceméa
ou par mandat administratif
(pour les collectivités).

Nom Prénom
Adresse
CP. Ville
Mél.

DÉFIS MATHÉMATIQUES INTERACTIFS - MISSION SUPER VIRUS

- Abonnement annuel de 25 € pour un atelier (groupe d'une vingtaine de participants)
- Abonnement annuel de 50 € pour plusieurs ateliers

Pour tout abonnement de grandes structures ou groupes d'établissements (collèges à l'échelle départementale, par ex.)
voir CARRÉ MULTIMÉDIA, tél. 01 55 28 33 12 ou edu@carremultimedia.com

Total

Ce tarif inclut un ensemble de prestations : hébergement de la ressource, ouverture du compte, accès à la ressource actualisée (au fur et à mesure de la création de nouveaux défis maths).

Défis mathématiques interactifs



Mission "super virus"



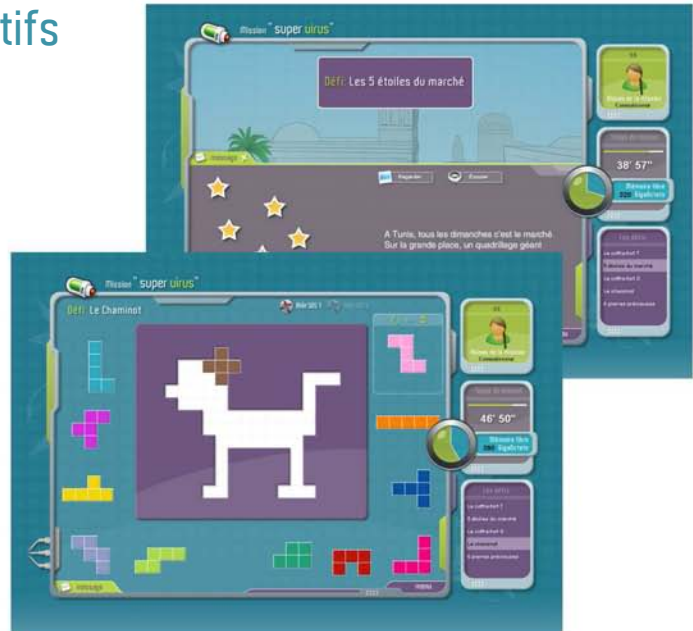
TITRE : Défis mathématiques interactifs
Mission "super virus"

PUBLIC : 8 - 12 ans

SUPPORT : en ligne

CONCEPTION : Carré multimédia
Ceméa
Espaces Educatifs

REALISATION : Carré multimédia



Les **défis mathématiques interactifs** permettent une approche originale des mathématiques en se centrant sur **la résolution de problèmes**. Cette approche ludique, s'appuyant sur des scénarios attractifs, donne le goût du raisonnement et participe à l'acquisition des savoirs fondamentaux au cours de la scolarité.

C'est aussi un outil de **soutien scolaire pour les élèves en difficulté**.

Contenus :

- 23 défis interactifs
- 4 niveaux
- 1 aide sonore par consigne
- 1 aide visuelle par consigne
- 2 aides SOS par défi

Disciplines :

- Logique
- Géométrie
- Calcul

Interfaces :

- Espace animateur
- Espace joueur
- Mode « entraînement »
- Mode « mission »
- Mode « compétition »



Contact : CEMÉA
Direction de la communication
et des publications
24 rue Marc Seguin
75883 Paris Cedex 18
Tél : 01 53 26 24 24
Fax : 01 53 26 24 19
communication@cemea.asso.fr

www.cemea.asso.fr
www.carremultimedia.com
www.autourdelecole.fr

Voir une démo en vidéo : www.defis-mathematiques.fr



Défis mathématiques interactifs



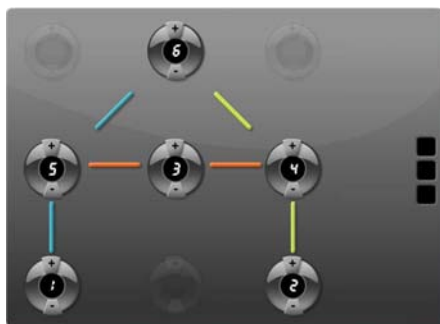
Mission "super virus"



EXEMPLES DE DEFIS MATHÉMATIQUES :

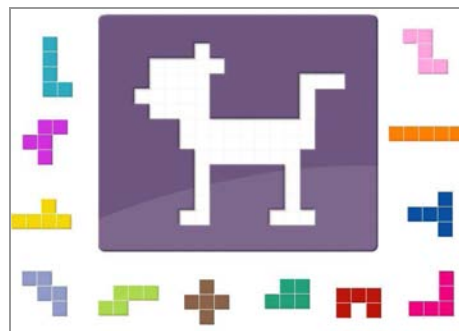
Défi (Calcul) : Le coffre-fort

Pour résoudre ce défi, il faut trouver la bonne combinaison du coffre, telle que les sommes des chiffres (de 1 à 6) de chaque ligne de couleur soient identiques.



Défi (Géométrie) : Le chaminot

Pour résoudre ce défi, il faut ranger tous les objets dans la boîte en forme de chat. On manipule les objets par rotation, symétrie horizontale et verticale.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer les **capacités de lecture**, en recentrant sur la compréhension des énoncés et des consignes
- Développer les **capacités de recherche**, en appliquant les principes mathématiques dans des situations complexes
- Développer les **capacités inductives et déductives**, en privilégiant l'observation, les hypothèses, les expérimentations et les vérifications...
- Développer les **capacités d'autonomie**, avec une progressivité et une aide qui mettent en confiance

POINTS FORTS :

- Favoriser l'**intérêt pour les mathématiques** : un univers ludique, des scénarios attractifs...
- Répondre à une **pédagogie différenciée** : plusieurs niveaux, des aides pour avancer dans la résolution des défis, des missions paramétrables...
- **Evaluer les progrès des utilisateurs** : enregistrement du parcours des joueurs, vérifications des acquisitions



Voir une démo en vidéo : www.defis-mathematiques.fr

