

Mission	Mission Mathématiques 1 ^{er} degré, académie Martinique
Pourquoi ?	Pour assurer la continuité pédagogique dans le cadre de l'enseignement sous forme d'hybridation renforcée.
Comment ?	<p>En mobilisant l'ensemble des supports académiques et nationaux favorisant un accompagnement à distance.</p> <p>Remarque générale : toutes les activités proposées doivent être présentées dans un langage simple et accessible à toutes les familles (adultes ou frères et sœurs plus âgés). Les consignes doivent être parfaitement explicites ; si des critères de réussite peuvent être communiqués dans un langage simple, ils sont bienvenus ; ils contribueront à engager les accompagnants et les enfants dans la tâche et à conforter ces derniers dans leur sentiment de réussite. Dès que possible, des propositions permettant de rendre ludiques et agréables les activités scolaires proposées seront bienvenues.</p>
Quoi ?	<p>Des outils et ressources nationales :</p> <ul style="list-style-type: none"> Classes virtuelles Fiches pour la mise en œuvre d'une continuité pédagogique adaptée au niveau d'enseignement concerné (Priorités pédagogiques et ressources) Vidéos (Lumni, Canopé) Outils de positionnement <p>Des outils et ressources académiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> ENT Colibri Outils de positionnement CE2, CM1, CM2 enrichis (documents élèves directement exploitable, ajout de document enseignant) Programmation de résolution de problèmes Packs maths Projet académique maternelle Jeux en vue de la résolution de problèmes Parcours en calcul mental
Qui ?	Enseignants, élèves de la PS au CM2 et parents

Quels publics ?	Quels contenus ?	Quelles modalités ?	Quelles ressources ?
De la PS au CM2	<p>Accompagnement des élèves à distance</p> <p>Supports : ENT Colibri B Visio-Ecole Classe virtuelle du CNED Martinique apprenante Lumni</p> <p>Applications : <i>Peertube (logiciel libre permettant de diffuser, regarder, commenter des vidéos)</i> <i>Learning apps</i> <i>Mathador</i> <i>Calcul@tice</i> <i>Quizinière (création d'activités numériques interactives)</i> <i>Exerciseurs</i></p>	<p>Certains supports (B Visio-Ecole, classe virtuelle du CNED) et logiciels (peertube) sont accessibles via l'ENT Colibri.</p> <p>Martinique apprenante : l'académie a établi un partenariat avec les médias locaux (RCI, Martinique la 1^{ère} radio et télé) afin d'informer et accompagner les familles, les élèves, et la communauté éducative tout au long de la période d'hybridation renforcée.</p> <p>Pour la classe virtuelle du CNED, les professeurs et leurs élèves n'ont plus besoin de se créer un compte pour accéder au service et chaque professeur dispose d'un lien d'accès unique et personnel transmis par mail. (Eduscol)</p>	<p>Cliquez ci-après pour en savoir plus.</p> <p>Cned Mes classes virtuelles</p> <p>Calcul@tice</p>
Enseignants GS à CM2	<p>Organisation du travail</p> <p>Des informations pour la mise en œuvre d'une continuité pédagogique adaptée au niveau d'enseignement concerné.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'assurer que chaque famille a accès à un moyen d'échange avec le professeur • Communiquer le programme de travail pour plusieurs jours afin que les parents et les élèves puissent s'organiser. • Anticiper les questions des parents et des élèves, • Avoir des échanges réguliers avec les familles, et si possible directement avec les élèves, par téléphone par exemple. Maintenir un lien avec les élèves est 	<p>Fiche professeurs pour mise en œuvre d'un enseignement à distance</p>

		particulièrement utile pour les plus fragiles. (Eduscol)	
De la GS au CM2	<ul style="list-style-type: none"> • Des priorités pédagogiques et ressources pour permettre à chaque élève de consolider, revoir et approfondir ses apprentissages. • Des outils de positionnement pour observer les acquis des élèves dès les premiers jours. • Une mise en page des outils de positionnement CE2, CM1, CM2 par la mission mathématiques Martinique (documents élèves directement exploitables pour la passation des tests) et la conception d'un document enseignant contenant une synthèse des compétences, des précisions pour la passation des consignes et la validation des exercices, une estimation du temps pour chaque activité. 	<p>L'observation fine des acquis des élèves, dès les premiers jours de l'année scolaire, est particulièrement importante, pour identifier d'une part les notions du programme à renforcer et, d'autre part, les besoins de consolidation de chacun pour mettre en place au plus tôt les actions de différenciation nécessaires. Les acquis de chaque élève feront l'objet d'un positionnement par rapport à la progression attendue de ses apprentissages. (Eduscol)</p>	<p>Priorités pédagogiques et outils de positionnement</p> <p>Outils de positionnement CE2, CM1 et CM2 directement exploitables mise en page par la mission maths 972</p>
Du CP au CM2	<p>Résolution de problèmes</p> <p>Une Programmation qui intègre des propositions de jeux en vue de la résolution de problèmes, des problèmes atypiques (de recherche), des problèmes arithmétiques simples et à étapes.</p>	<p>Une programmation organisée dans un tableau constitué de 3 colonnes ci-après décrites :</p> <p>1. Type d'activités ou type de problèmes : jeux en vue de la résolution de problèmes, problèmes atypiques, problèmes arithmétiques simples, problèmes à étapes, problèmes de numération.</p> <p>2. Modèle/descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le modèle correspond au champ mathématique, il est donc soit additif soit multiplicatif. Pour les problèmes à étapes, il peut y a avoir un mélange des deux modèles. - le descriptif met en lumière le type de problème abordé ainsi que les opérations mobilisées. <p>3. Exemples de problèmes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les problèmes référents, qui sont des problèmes arithmétiques simples, 	<p>Programmation résolution de problèmes</p>

		- et les problèmes à étapes qui permettent de rebrasser les problèmes arithmétiques simples déjà abordés.	
Du CP au CM2	<p>Résolution de problèmes, calcul et numération</p> <p>Des vidéos de cours Lumni qui offrent un outil pratique et immédiat pour permettre la révision ou la consolidation d'éléments du programme. Elles sont accompagnées de supports pédagogiques et de prolongements possibles.</p> <p>Une fiche a été conçue pour aider les enseignants à utiliser au mieux ces outils.</p>	<p>Les vidéos peuvent être utilisées en amont, en aval ou pendant la séance. Le lien ci-après précise les modalités.</p> <p>Fiche d'utilisation des vidéos</p>	<p>https://eduscol.education.fr/2035/nation-apprenante-les-cours-lumni-mathematiques-pour-l-ecole-primaire</p>
De la GS au CM2	<p>Calcul et résolution de problèmes</p> <p>6 packs maths comprenant chacun :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des calculs « Le compte est bon », • Des problèmes arithmétiques simples et à étapes, • Des problèmes de recherche, • Des défis à relever, • Des coups de pouce (aide à la réalisation de l'activité), • Des corrections détaillées, • Une fiche « je fais le point » destinée aux élèves. <p>L'objectif est :</p> <p>Pour la grande section de renforcer la construction du nombre à travers des jeux et des problèmes du quotidien.</p> <p>Pour l'école élémentaire de réinvestir les procédures de calcul mental, résoudre 10 problèmes par semaine (arithmétiques simples, à étapes et problèmes de recherches), relever des défis et s'entraîner.</p>	<p>Les modalités en sont précisées dans les documents ci-après :</p> <p>Accompagner son enfant</p> <p>Boîte à outils mathématiques</p>	<p>Packs maths</p>

<p>Cycle 1 : Enseignants et élèves</p>	<p>Résolution de problèmes et construction du nombre Une activité ritualisée de résolution de problèmes et construction du nombre. L'enseignant propose aussi très fréquemment aux élèves des situations problèmes dans lesquelles la réponse n'est pas d'emblée disponible : trouver une quantité donnée d'objets, le nombre nécessaire d'objets pour compléter une boîte dont le nombre de cases est donné ou connu (j'en veux 6 et pour l'instant j'en ai 2).</p>	<p>Modalité d'apprentissage : le jeu L'usage en classe, en petits groupes, de jeux structurés faisant intervenir des nombres doit être quotidien : jeux avec des dés divers, jeux de lotos, de dominos, de bataille, jeux sur plateaux ou pistes numériques, etc. A la maison, une continuité de ces jeux peut être envisagée.</p>	<p>Projet académique maternelle (doc. annexe)</p> <p>Des jeux pour travailler la décomposition/recomposition du nombre.</p>
<p>Enseignants de cycle 2 et 3</p>	<p>Calcul Il s'agit de parcours présentant à l'aide d'exemples pour chacun des niveaux du CP au CM2, les faits numériques, procédures de calcul et propriétés des opérations.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enseigner les tables en s'appuyant sur la progression mise en évidence dans le parcours cycle 2. - Enseigner les mêmes procédures à tous les niveaux de classes (à quelques exceptions près cf. détails dans la ressource ci-contre) en jouant sur la variable nombre (taille, type – entiers, décimaux-) 	<p>Parcours calcul mental</p>
<p>Cycles 2 et 3</p>	<p>Calcul La plateforme Les fondamentaux de Canopé propose des vidéos pour apprendre de façon ludique les notions fondamentales. Le lien ci-contre vous permettra d'accéder aux vidéos sur le calcul.</p>	<p>Chaque vidéo est accompagnée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour les enseignants, d'une fiche pédagogique (exemple) pour aider l'intégration de ces supports dans les pratiques de classe ; • pour les parents ou les médiateurs éducatifs, d'une fiche d'accompagnement (exemple) pour chaque série, composée notamment d'une présentation du thème et de pistes d'activités, afin de favoriser les échanges lors de la révision des leçons. 	<p>https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/mathematiques/operations</p>