

		Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Apports théoriques pour l'auto-formation des enseignants		<p>Web documentaire sur les travaux de Mme Stella BARUK</p> <p>Il s'agit d'une conférence de Mme Stella Baruk concernant la résolution de problèmes et mettant en avant le langage et le statut de l'erreur. Cette vidéo pourra, par exemple, être visionnée par l'équipe pédagogique au cours d'un conseil de maîtres.</p> <p>https://www.reseau-canope.fr/mathematiques-stella-baruk/chapitre/les-problemes</p> <p>D'autres séances filmées en classe et réflexions d'équipes concernant les mathématiques peuvent être visualisées à partir du lien ci-après.</p> <p>https://www.reseau-canope.fr/mathematiques-stella-baruk/</p>		
		<p>Interview vidéo de M. Fabien EMPRIN</p> <p>Ce lien dirige vers trois courts films apportant des données théoriques sur la résolution de problèmes au cycle 1.</p> <p>http://www.crdp-reims/ressources/conferences/fe05012011/emprin.htm</p>	<p>Documents d'accompagnement Éduscol</p> <p>Des ressources portant sur les thématiques nombres et calcul, grandeurs et mesures ou initiation à la programmation sont accessibles en suivant le lien : http://eduscol.education.fr/cid102696/ressources-maths-cycle-2.html</p>	<p>Documents d'accompagnement Éduscol</p> <p>Des ressources portant sur les thématiques nombres et calcul, grandeurs et mesures ou initiation à la programmation sont accessibles en suivant le lien : http://eduscol.education.fr/cid101461/ressources-maths-cycle-3.html</p>
Ressources pour la classe	Construction des notions mathématiques	<p>Comptines numériques</p> <p>Ces liens vous permettront d'avoir accès à des comptines numériques classiquement utilisées pour dénombrer, mémoriser la suite des nombres...</p> <p>http://www.ia94.ac-creteil.fr/maternelle/apprentissages/maths/nombre_comptine_numerique.htm</p> <p>http://www.ia94.ac-creteil.fr/maternelle/apprentissages/maths/comptines_numeriques_reims.pdf</p> <p>http://www.ia94.ac-creteil.fr/maternelle/apprentissages/maths/75_comptines_numeriques.pdf</p> <p>http://www.ia94.ac-creteil.fr/maternelle/apprentissages/maths/comptines_competence_niveau.pdf</p> <p>http://www.crdp-strasbourg.fr/maternelle/dom_act/dom_monde/comptines_numeriques.php?parent=18</p>	<p>Les fondamentaux de Canopé</p> <p>Ce sont de courts films d'animation (2 à 3 minutes) – appelés aussi capsules vidéo – qui reprennent les notions fondamentales en mathématiques : Grandeurs et mesures, Organisation et gestion de données ...</p> <p>Ces films pourront être utilisés pour introduire une séquence ou faire la synthèse de la notion étudiée, par les maîtres E mais aussi dans le cadre des Activités Pédagogiques Complémentaires.</p> <p>https://www.reseau-canope.fr/les-fondamentaux/discipline/mathematiques.html</p> <p>Le lien ci-dessous renvoie à une séance filmée dans une classe qui développe la démarche de l'enseignant pour que les élèves s'approprient la notion présentée par les films Les fondamentaux.</p> <p>https://www.reseau-canope.fr/notice/les-fondamentaux-au-cycle-3.html</p>	
	Résolution de problèmes	<p>Jeu de l'ordre en GS (accès au site BSD après création d'un compte)</p> <p>Une séance qui permet aux élèves de GS de traiter une situation problème par tâtonnements, essais, erreurs, ajustements... Cette vidéo est complétée par différents documents portant le regard de l'enseignante et de l'IEN.</p> <p>https://www.reseau-canope.fr/bsd/sequence.aspx?bloc=885747#</p>	<p>Jeu Koala</p> <p>Il s'agit d'un jeu concours destiné aux élèves de CP et CE1 qui se déroulera le jeudi 16 mars 2017 (inscription préalable).</p> <p>http://www.mathkang.org/concours/koala2017.html</p>	<p>Concours Kangourou des mathématiques</p> <p>Il s'agit d'un jeu concours destiné aux élèves de cycle 3 qui se déroulera le jeudi 16 mars 2017 (inscription préalable).</p> <p>http://www.mathkang.org/concours/index.html</p>
	Codage et programmation	<p>Programmation robotique avec Beebot</p> <p>Cette vidéo présente plusieurs séances en classe de GS au cours desquelles les élèves sont amenés à programmer le déplacement sur quadrillage d'un robot.</p> <p>http://www.ac-grenoble.fr/ien.d/uses/spip.php?artide623</p>	<p>Vidéo « De la logique au code, Scratch Junior »</p> <p>Ce lien montre les possibilités en classe liées à l'utilisation du logiciel gratuit Scratch Junior.</p> <p>https://www.reseau-canope.fr/notice/de-la-logique-au-code-avec-scratch-junior.html</p>	<p>Programmation robotique avec Thymio II</p> <p>Ce lien vous permettra d'accéder à un exemple de séquence d'initiation à la programmation menée au cycle 3 avec le Thymio II, robot utilisable dès le cycle 1.</p> <p>http://www.fondation-lama-p.org/fr/page/25376/la-robotique-avec-thymio-ii</p>