

1. Présentation de [calcul@TICE](#), projet réalisé par l'Académie du Nord, qui se décline sous la forme :

- d'un rallye spécifique de calcul mental
 - o destiné aux élèves de cycle 3 - et aussi de 6^e - du département du Nord quant au classement général
 - o toute autre école d'un autre département a accès aux épreuves (ainsi qu'aux archives) et peut s'y exercer.
- de nombreux exercices originaux à faire en ligne ou téléchargeables, et paramétrables. L'enseignant peut ainsi concevoir pour ses élèves un parcours sur mesure.
- d'une analyse pédagogique des situations proposées, et de l'attitude des élèves.

Apport des TICE :

- facilitation de la mémorisation par la motivation et la concentration suscitées par le travail sur écran et par le jeu
- les formes nouvelles données aux exercices
 - o élargissent l'éventail des situations et des formes de calcul
 - o accroissent l'investissement des élèves dans la réflexion et la structuration des procédures
- les exercices facilitent la différenciation pédagogique
- ressources accessibles en ligne, elles débordent le cadre de la classe, et dans la dynamique du rallye, permettent aux élèves de les retrouver en dehors du cadre scolaire
- ces activités entraînent un rythme de travail intense, une densité de travail importante

- du point de vue de la démarche, des exercices de ce type peuvent trouver leur place
 - o au départ d'un apprentissage, comme situation-problème
 - o être analysées collectivement pour construire des procédures expertes de calcul
 - o comme systématisation, où chacun essaiera d'améliorer son score

Cette présentation a été largement inspirée de l'article de Jean-Jacques Calmelet et Didier Meurot consacré à [calcul@TICE](#) publié dans le dossier de l'ingénierie éducative « Les TICE au service des élèves du primaire » (ed. scérén).

2. Présentation du défi scolaire [ENIG'MATH'tic](#) du CRDP de Grenoble consacré aux mathématiques :

- ce défi permet à l'élève de parcourir de nombreuses ressources pédagogiques en ligne concernant :
- l'histoire des mathématiques
 - les domaines « Nombre et calcul » et « Géométrie » au travers de jeux en ligne.

Voir le [dossier pédagogique](#).