**ACTIONS AU COLLÈGE EN MATHÉMATIQUES**

Suite à vos retours lors des réunions de rentrée mathématiques, voici une liste non exhaustive d’actions, réflexions et pratiques, menées au collège dans l’académie sur :

* les automatismes
* les liaisons inter-degré et collège-lycée
* les concours mathématiques

**DÉVELOPPEMENT D’AUTOMATISMES - ACTIVITÉS MENTALES**

* ****début/fin de séance, fréquences variées, questions de leçon, progression spiralée, outils numériques, constitution de *flashcards,* utilisation de cartes avec des QR codes, calcul mental type « le compte est bon », défis calcul, utilisation de *Genially*, d’ardoises
* [Euler Wims](https://euler-ressources.ac-versailles.fr/wims/), exercices en ligne
* constitution d’un livret de *question flashs,* d’un répertoire de définitions
* cahier de réactivation suite à un stage d’établissement sur les sciences cognitives
* ceintures de calculs mental avec des modalités de passation
* **oraux de mathématiques, [concours *Maths en 180s*](https://euler.ac-versailles.fr/article594.html)
* exercices, jeux mathématiques en AP
* SOS maths : permanence mathématique

**LIAISON INTER-DEGRÉ**

* joutes mathématiques inter-collèges, jeux mathématiques, les classes de 6e affrontent les classes de CM, défi maths - énigmes avec parrainage des élèves de 6e, création par les élèves de 6e de messages codés à destination des classes de CM2, groupe mixte de quatre élèves (sixième et CM2) qui collaborent dans la résolution de problèmes de logique, réalisations de travaux conjoints, q*uestions flash* en CM2, élèves de CM2 qui assistent à des cours de 6e, co-enseignement, visites inter classes, présentation et initiation à *GeoGebra,* au tableur*,* à *Scratch,* classe passerelle, participation de professeurs des écoles aux conseils de classe de sixième
* projets : échecs et maths, maquettes, Arts et Maths ; élaboration commune d’activités, rencontre inter-degré autour du jeu d’échecs ; atelier *Création et Programmation Scientifique* ; ateliers *Paper Toy* pour travailler les solides et les patrons
* ****[Laboratoire de mathématiques](https://euler.ac-versailles.fr/rubrique214.html)
* travaux sur les évaluations nationales de sixième, sujets communs d’évaluations ; progressions : construction et identification de points du programme ; feuilles d’exercices et de remédiation pour les vacances ; cahier de réactivation, création de cahiers numériques par chapitre
* travail sur les consignes et les définitions, vade-mecum des notions clés ; recueil de vocabulaire commun (harmonisation des pratiques), la terminologie mathématique
* formations inter-degré : sciences cognitives pour favoriser la mise en autonomie des élèves, l’engagement, l’estime de soi et l’auto-évaluation, les fractions, la résolution de problème, etc.
* programmes de construction, correspondance en géométrie CM2-6e, création d’un passeport du géomètre (document inter-degré attestant d’un niveau de maîtrise des instruments de géométrie), concours de géométrie

**LIAISON COLLÈGE-LYCÉE**

* création d’un fascicule de liaison, création d’un livret “préparer ma rentrée mathématique “ en seconde GT pour les élèves de 3e, travail sur les compétences, parcours excellence
* *Les Journées des Ambassadeurs* : d’anciens d’élèves viennent témoigner auprès des collégiens
* mini-colles en 3e
* élèves de 3e qui assistent à des cours de seconde.
* création d’un jeu *Trivial Pursuit* (niveau 3e) suite à un stage sur la pédagogie de jeu en sciences
* utilisation de *mBlock*
* atelier MATh.en.JEANS
* concours hebdomadaires avec *l'École du Numérique*

**LES CONCOURS / ANIMATIONS MATHÉMATIQUES**

* la [Course Aux Nombres](https://euler.ac-versailles.fr/rubrique204.html)
* Les [Olympiades de mathématiques](https://euler.ac-versailles.fr/rubrique199.html) : Concours René Merckhoffer (4e), concours par équipe (3e / 2nde)
* Concours [Castor Informatique, Alkindi, CGénial,](https://euler.ac-versailles.fr/rubrique205.html) Calcul@TICE, , Algorea, mathador
* Concours inter-classe, *rallye mathématiques*, concours entre toutes les classes de sixièmes autour du jeu TRIO (*championnat TRIO*)
* Club Mathématiques, club Échecs
* Concours *Kangourou*, *Drôles de maths*, *Eureka*, *Pangea*, *Intégral*
* La *Semaine des Mathématiques*, la *Fête de la science*

