



Création numérique pour un projet TRAAM

avec le Fab'Alpes de Gap

mardi 23 juillet 2019, par [Philippe Bertochio](#)

La classe de CM1-CM2 de Mme Hubert-Bouffier était engagée, cette année, dans un projet TRAAM en collaboration avec les élèves de sixième du collège de Fontreyne. TRAAM pour Travaux académiques mutualisés avec pour spécialité les mathématiques, les élèves se sont attaché à créer un jeu mathématique de plateau.



Les compétences mises en jeu ont été nombreuses.

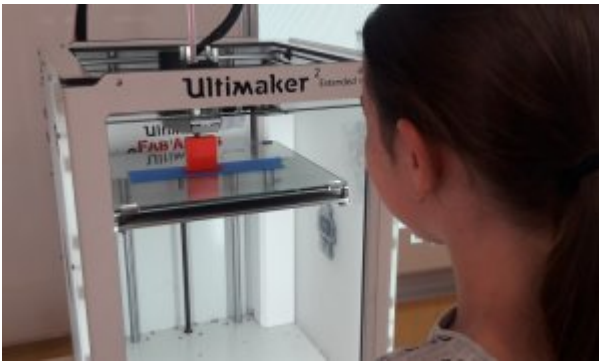
- En mathématiques : chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer, communiquer.



- Cadre numérique de compétences : gérer des données, développer des documents à contenu majoritairement textuel, s'appropriier son environnement numérique.



- Sciences et technologie : fonctionnement, fonction et familles de matériaux, concevoir et produire un objet technologique. La démarche technologique a amené les élèves à partir de l'idée à définir un cahier des besoins et des charges, la modélisation des différentes pièces de jeu, le prototypage, le retour à la modélisation jusqu'au prototypage final accepté par tous.



Voir en ligne : [Le projet sur le site académique](#)