



Projet d'animation SOCIO-CULTUREL

CARREFOUR DES HYPER-BOLS

Préambule

De façon générale, il existe un intérêt pour les jeux de l'esprit: mots croisés, énigmes, dames, échecs, bridge, etc. Cependant peu de choses ont été accomplies au sujet des mathématiques. L' Association Mathématique du Québec se propose d'innover en ce sens. Son affiliation à la Fédération Québécoise du Loisir Scientifique ainsi que sa manifestation aux Fêtes de la St-Jean lui ont fait entrevoir de nouveaux champs d'action.

L' AMQ possède les ressources humaines nécessaires pour s'ouvrir au grand public. Le test a été passé avec succès sur le Mont-Royal et tous doivent collaborer à assurer la diffusion de cette nouvelle forme de loisir.

Tout en offrant à la population des moyens de divertissement et de formation, la réalisation de ce projet permettra d'atteindre plusieurs objectifs spécifiques énumérés dans ce projet d'animation.

Objectifs

- 1- Susciter un intérêt plus grand pour la mathématique

- 2- Décoder des notions mathématiques afin de permettre aux gens d'agir de façon plus rationnelle et de décrire des situations concrètes
- 3- Etudier de façon détendue des thèmes mathématiques
- 4- Démystifier l'ordinateur et son utilisation
- 5- Illustrer et identifier les fonctions que l'ordinateur remplit comme instrument de laboratoire
- 6- Motiver les étudiants en les mettant en présence de situations mathématiques, à la fois amusantes, à la fois défi
- 7- Contribuer à la diffusion du SI (système international de mesures).

Moyens

1- VALISE MATHEMATIQUE

C'est un ensemble de jeux qu'il faut préparer, diffuser et évaluer. Elle contient aussi du matériel utilisé pour faire connaître le SI.

2- VACANCES MATHEMATIQUES

C'est un éventail de possibilités pour atteindre les vacanciers durant leurs loisirs, en camping ou ailleurs. On pourra exploiter la valise mathématique et les thèmes qui ont eu du succès aux Fêtes de la St-Jean.

3- UTILISATION DE TERMINAUX

Un des thèmes favoris sur le Mont-Royal a été sans contredit l'utilisation d'un terminal relié à un ordinateur. Des jeux programmés permettent à l'utilisateur de mener une chaude lutte à un adversaire de son choix ou encore à l' "ordinateur". De plus l'ordinateur peut servir à des tâches pratiques comme celles de fournir la liste des membres

d'une association ou des renseignements sur des collections diverses.

4- CONCOURS MATHEMATIQUES

Trois concours provinciaux pourront être organisés, l'un du début et l'autre à la fin du niveau secondaire et un dernier au niveau collégial. Ces manifestations auront pour but de stimuler l'intérêt pour les mathématiques chez les étudiants, les professeurs ainsi que dans le public.

5- CLUBS MATHEMATIQUES

Tout au cours de l'année, étudiants, professeurs et parents sauront trouver, grâce aux clubs mathématiques, un milieu qui pourra s'intéresser à l'aspect mathématique de diverses situations qu'ils vivent. Les Clubs constitueront des équipes de recherche pour répondre aux questions qui leur seront posées.
