

# Animation Pédagogique

mardi 12 novembre 2013

## Le calcul au Cycle 2

Suite du temps fort du 28/11/12

# Proposition de mutualisation sur les sites de circonscriptions faites après le temps fort:

Des modules d'apprentissages à partir de fichiers différents.

**Inventaire de jeux mathématiques et leurs objectifs à utiliser en phase de recherche ou de remédiation.**

Rituels en mathématiques: progression et programmation des apprentissages en CP/CE1.

## Le chat de Geluck



Des jeux dans la classe ?

- Quand ?
- Où ?
- Comment ?

## **Au préalable ...**

### **Accepter :**

- Une organisation différente de la classe qui se rapproche de celle de la maternelle: ateliers
- Un peu plus de bruit
- Des élèves qui ne font pas tous la même chose au même moment
- De perdre du temps en début d'année pour en gagner ensuite
- De ne pas « contrôler » tous les ateliers, tous les jours

## **Changement de posture de l'enseignant :**

- observe, stimule l'activité des élèves
- veille, écoute, observe, identifie les représentations, les difficultés, analyse les obstacles rencontrés, les pistes de progression envisagées
- favorise l'argumentation
- aide à établir des liens avec les apprentissages disciplinaires
- favorise les transferts
- autorise les élèves à jouer (entraînement long) et à se tromper pour apprendre
- place les élèves en situation de recherche

# Changement de posture de l'élève :

- Apprendre entre pairs, à plusieurs
- s'approprier des savoirs sans le regard des autres et celui du maître
- développer l'estime de soi: j'ai le temps de m'entraîner, de me tromper pour enfin réussir
- confronter sa façon d'apprendre avec celle des autres
- s'impliquer davantage dans l'organisation et dans les prises de décision
- développer des attitudes positives envers l'école, la discipline que sont les mathématiques
- développer des habiletés d'expression: argumentation
- percevoir de plus en plus l'enseignant comme une personne ressource qui va l'aider dans ses recherches et dans la validation de ses savoirs
- accepter davantage l'erreur comme source de progrès

D'où une lisibilité en direction :

- **des parents** : réunion de classe, trace, évaluation
- **des élèves** : enjeu, objectif, critère de réussite, clarté cognitive

# Des jeux, oui mais quand ?

- au moment de l'accueil
- lors de rituels
- quand l'élève a fini un travail
- lors de situations de recherche
- à la place du fichier
- en APC



# Où ?

- dans la classe (rituels, temps d'apprentissage) mais pas forcément pendant le temps défini comme mathématiques dans l'emploi du temps
- en dehors de la classe : par ex : en EPS (jeux de cibles, randonnée à thèmes, rencontres sportives (USEP), lors de sorties, ...)

# Comment ?

- sous forme ritualisée : calcul mental, comptages divers, temps de jeux, de calculs rapides, d'entretiens maths, ...
- sous forme d'ateliers d'accueil où l'on joue : petits chevaux, jeu de l'oie, jeu de bataille, jeu de loto, ...
- sous forme de situations de recherche, de situations d'apprentissage où l'on va s'entraîner, ...
- sous forme de situations vécues dans d'autres domaines : EPS, découverte du monde, ...

# Et les traces ?

Et bien il n'y en a pas quand il s'agit :

- d'ateliers où l'on joue pour s'entraîner
- d'ateliers où l'on recherche
- d'ateliers où l'on essaie (on efface la réponse)

Mais il peut y en avoir sous différentes formes :

- affichages
- fiche de suivi des jeux
- fiche de stratégies (comment partager 1224 allumettes en 3 paquets identiques ?)
- cahier outils

# Et le fichier ????

- n'est pas forcément utile mais il peut être un lien avec la famille et peut-être une preuve du travail réalisé, par l'élève, en classe
- arrive en fin de parcours
- peut servir de banque d'exercices
- peut servir à gérer l'hétérogénéité

# En résumé ...

Les élèves doivent :

- AGIR : faire, refaire, essayer, prendre des initiatives, jouer, ...
- REUSSIR : répondre à une consigne et aller au bout d'une intention
- COMPRENDRE : mettre à distance l'action et être capable de formuler, d'expliquer ce qui a été fait.

# Encore en résumé

Toujours retrouver les quatre familles de situations dans sa classe:

- des jeux : de société (échec, oie, petits chevaux, ...)
- des résolutions de problème, des recherches, des résolutions de tâches complexes
- l'imprégnation culturelle : jeux de société
- des activités dirigées qui ont du sens où on laisse le temps aux élèves de s'exercer

# Quelques sites ...

## Des jeux et des situations :

[http://www.librairie-interactive.com/spip.php?page=mot&mots\[\]=2&mots\[\]=17&mots\[\]=13](http://www.librairie-interactive.com/spip.php?page=mot&mots[]=2&mots[]=17&mots[]=13)

[http://www.crapouilleries.net/pages/Periode\\_1\\_CP-1634174.html](http://www.crapouilleries.net/pages/Periode_1_CP-1634174.html)

[http://lecoledengoundaba.com/?page\\_id=9](http://lecoledengoundaba.com/?page_id=9)

<http://www.capmaths-hatier.com/pdfcp/fichesACcpunite1.pdf>

<http://cp.lakanal.free.fr/exercices/cadrejeux.htm>

<http://kalolanea.over-blog.com/tag/Math%C3%A9matiques%20CE1/>

<http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueilniveaux/accueilFrance.htm>

<http://soutien67.fr/>

<http://www.charivarialecole.fr/cycle-ii-maths-c850647>

<http://www.les-coccinelles.fr/page2.html>

# Et après ... en temps 2, à distance ?

- rédaction d'une programmation concernant les jeux mis en place dans des situations de recherche, de réinvestissement...
- création d'une randonnée mathématiques
- création ou mise en place de défis maths ...