

La description de votre scénario et les documents annexés doivent être suffisamment clairs pour être réutilisés par un-e enseignant-e dans sa classe. L'activité TIC décrite dans le scénario doit être au service de l'apprentissage des élèves et en rapport avec le plan d'étude ! Ce scénario pédagogique est publié dans la base de données de fri-tic et peut être utilisé pour l'exposition bouTic. L'enseignant-e est responsable du contenu de son document.

Titre	Résoudre des problèmes en math
Description brève	Résoudre des problèmes/exercices interactifs
Auteur-e-s	Daniel Weber
Courriel	Daniel.weber@fr.educanet2.ch
Ecole	Prez-vers-Noréaz
Année	2015
Type d'école	Ecole primaire
Année de scolarité	5H
Branche-s d'enseignement	Mathématiques (Français et Sciences sont aussi possibles)
Lien Internet	http://logicieleducatif.fr
Fichiers supplémentaires	Guide d'utilisation de l'ordinateur à l'école

Veillez compléter les rubriques suivantes et remplacer le texte en noir par vos données (Arial, 10 pt)

Objectifs visés

FG 21 — Décoder la mise en scène de divers types de messages...

...en les analysant à partir des supports les plus courants et en utilisant leur forme pour réaliser d'autres productions

...en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses

...en identifiant les stéréotypes les plus fréquents

...en comparant des sites Internet et des supports électroniques selon des critères d'ergonomie et de lisibilité

...en comparant de manière critique les informations données par des sources différentes sur les mêmes sujets

Objectifs opérationnels :

- Utiliser de façon autonome et pertinente un ordinateur
- Résoudre des problèmes interactifs et s'autocorriger

Considérations pédagogiques

Les élèves qui ont terminé leur filière en math (résoudre 3 à 4 problèmes), peuvent résoudre des problèmes interactifs à l'ordinateur. Tout d'abord, c'est une activité qui motive les élèves car ils n'avaient pas encore la possibilité de travailler de façon autonome avec un ordinateur. Deuxièmement, après la leçon d'introduction de l'ordinateur, les élèves ont la possibilité de résoudre des problèmes eux-mêmes à la maison pour se réinvestir encore plus dans le thème de math. La correction se fait sous forme d'autocorrection, ce qui renforce l'autonomie de l'élève. Le travail peut être effectué seul ou à 2 (pour ceux qui sont un peu plus faibles).

Prérequis en TIC

- Allumer et éteindre un ordinateur
- Utiliser une souris et un clavier

Plan / déroulement du scénario

- 1) Présentation de la filière de la semaine. (plénum)
- 2) Explication du dernier point de la filière « si j'ai tout fini : *Résoudre des problèmes à l'ordinateur* ». (plénum)
- 3) Une leçon est prévue pour introduire les différentes étapes pour utiliser les ordinateurs afin de résoudre des problèmes interactifs.
 - Distribuer la feuille (J'utilise l'ordinateur) avec les étapes.
 - Par 2, les élèves essaient, d'abord seuls de mettre les étapes sur la feuille dans le bon ordre en remplissant la grille à côté des étapes avec le nombre correspondant.
 - Montrer et énumérer les différentes étapes dans le bon ordre (synthèse des travaux individuels).
- 4) Résoudre des problèmes mathématiques en groupe de 3 personnes à l'aide de leur fiche avec les différentes étapes (pas assez d'ordinateurs pour faire des groupes à 2 élèves)
 - ➔ Chaque semaine les élèves qui ont terminé leur filière peuvent travailler de façon autonome sur des problèmes interactifs à l'ordinateur. (seuls ou à 2)

Ev. Prolongements possibles

- Résoudre des problèmes de niveau élevé.
- Exercices supplémentaires de calcul, pour les élèves en difficultés.

Évaluation

Les élèves s'autocorrigent (correction sur le site). Ils remplissent une grille avec 3 colonnes, une pour le titre du problème, une colonne est réservée pour le nombre d'essais et la dernière colonne et pour mettre le nom de leur coéquipier. La 3^e colonne est pour écrire le nom de leur coéquipier. Grâce à cette grille les élèves savent quels problèmes ont déjà été traités (& motivation de remplir la grille) et l'enseignant peut observer, comment les élèves progressent-et combien de problèmes ont été résolus.

Il s'agit d'une activité supplémentaire, hors du programme, donc leur travail ne sera pas évalué. Le fait que les élèves ont terminé leur filière, laquelle va être vérifié durant la leçon, me sert déjà à évaluer les élèves formativement.

La leçon prévue pour introduire le travail avec l'ordinateur va être évaluée formativement à l'aide des observations faites durant l'activité d'introduction des étapes pour utiliser l'ordinateur

Matériel



Scénario pédagogique

- Fiche avec les étapes
- Grille avec 2 colonnes
- Ordinateur
- Connexion Internet

Proposition de logiciels utilisables pour ce scénario

Windows (fiche avec les étapes) / Mac

Références bibliographiques, Sources

Un site d'éducation français, constitué en 2009, par des enseignants et formateurs spécialisés.

Gildas Croyal, " Le site des jeux éducatifs en ligne", in *Logicieléducatif*, <http://logicieleducatif.fr>, consultée le 26 octobre 2015.