



RÉSoudre DES PROBLÈMES (CYCLE 1)



OBJECTIFS :

- Donner **une entrée différente** à la résolution de problème ; partir d'un support numérique crée et verbalisé par les enfants.
- Ancrer les mathématiques dans **les situations de classe**.
- Identifier des éléments mathématiques dans **l'environnement de l'enfant**.
- Réaliser **un projet collaboratif** en classe.

COMPETENCES DICIPLINAIRES :

- Prélever des informations dans un support audio, vidéo.
- Se représenter un problème
- Mobiliser des symboles verbaux, écrits analogiques pour communiquer des informations orales et/ou écrites sur une quantité pour résoudre un problème.
- Développer des stratégies de résolution.

OBJECTIFS LANGAGIERS :

- Écouter pour comprendre un message oral donné par un enfant.
- Analyser un écrit pour extraire des informations.
- Favoriser les échanges, les interactions entre pairs.

SUPPORTS PEDAGOGIQUES :

Des livres numériques. Un problème par livres.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE :

Les livres numériques sont visualisés sur un ordinateur, vidéo projecteur ou TNI.

Les problèmes proposés peuvent être résolus en groupe classe ou en ateliers, sans matériel ou avec du matériels divers (objets, jetons, papier...).

Pour la création de problèmes, les situations sont travaillées en amont en classe lors de phase d'apprentissage et d'entraînement (manipulation verbalisation abstraction).

DEMARCHE :

Utiliser des outils numériques pour enrichir les activités autour de la résolution de problème : appareil photo, tablettes, TNI....

1) Résoudre le problème

- Écouter et voir le problème
- Chercher, représenter le problème
- Communiquer par oral ou par écrit la solution et expliciter la stratégie.

Pour aller plus loin

2) Créer d'autres problèmes pour :

- S'engager dans une démarche active ; expérimenter, manipuler, mobiliser des outils ou des procédures déjà rencontrées.
- Apprendre à trouver et à organiser des informations nécessaires à la résolution de problème.
- Apprendre à verbaliser un problème pour mieux appréhender le concept de problème.
- Apprendre et utiliser le vocabulaire et la syntaxe mathématique.
- Réaliser des échanges entre classes.

Applications utilisées pour créer et réaliser les livres numériques

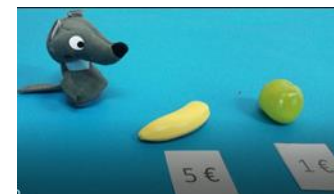
Book Créator (ipad). Comphone (Android)

BONUS : Vous pouvez envoyer la réponse du problème choisi en vidéo.

Chaque classe qui enverra sa vidéo à madame Karine Buisine (CPD DSDEN 59) à l'adresse suivante karine.buisine@ac-lille.fr recevra un diplôme « Semaine des mathématiques 2021 ».



LISTE DES JEUX PAR TYPE DE PROBLÈMES :



Problème de composition		
<u>Une partie du tout</u>	<u>Le tout</u>	<u>Problème complexe</u>
- Les lapins et le terrier PS - Le problème des voitures	- Les crayons <u>PS</u> - La cour de récréation	La librairie GS
Problème de transformation		
Le problème du marché		
Problème de comparaison		
<u>Problème complexe</u>		
- Le magasin de jouets GS - Le loup et le cochon GS		
Problème multiplicatif		
- Le lutin - Le Renne		
Problème de partage		
- Les gâteaux - La sorcière (partage avec reste)		
Problème atypique		
- Les canards GS		

RESSOURCES :

- DSDEN NORD
<http://pedagogie-nord.ac-lille.fr/docuweb/continuite-pedagogique/docs/va-anz-problemes-arithmetiques-GS.pdf>
- MATH EN VIE concours m@th en vie 2020
<https://www.mathsenvie.fr/?p=2622>
- MATHEBDO 10 problèmes par semaine, une affaire qui roule de la PS à la GS
<http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden86-pedagogie/spip.php?article2306>