

Ecole	Niveau
Ile de Batz	CE1 – Cycle 3

Compétences du socle mises en jeu

Principaux éléments de mathématiques
<ul style="list-style-type: none"> - restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9 ; - résoudre des problèmes relevant des quatre opérations, de la proportionnalité, et faisant intervenir différents objets mathématiques mesures, "règle de trois", figures géométriques, schémas ; - savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat ; - lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.
Autonomie et initiative
<ul style="list-style-type: none"> - respecter des consignes simples en autonomie ; - montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ; - commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;

Ateliers mathématiques : situations problèmes et tables à mémoriser

Documents de l'enseignant	Regard de l'équipe de circonscription
<p>Cahier de problèmes</p> <p>Chaque élève a à sa disposition un grand cahier de dessin. Dans la classe, un fichier de problèmes est à leur disposition : cela va des problèmes d'application à des problèmes de recherche. Les enfants vont à leur rythme et travaillent en autonomie. Mon rôle a été au préalable de travailler avec eux sur la méthodologie de résolution de problèmes : lecture d'énoncé, sélection des données utiles, schématisation, rédaction de la réponse. Ensuite, je corrige les exercices en aiguillant à chaque fois l'élève. Si le résultat n'est pas juste, je donne à l'élève des indices ciblés qui lui permettront de rebondir seul sur la résolution du problème.</p> <p><i>L'avantage du cahier de dessin, c'est que l'élève est plus libre pour la schématisation. Il n'ose pas griffonner, dessiner, ... sur le cahier du jour. Le cahier de dessin lui permet d'essayer, de recommencer plusieurs fois si nécessaire.</i></p> <p>Comment faire apprendre facilement les tables de multiplication aux plus réticents ?</p>	<p><u>Ateliers de problèmes</u></p> <p>La gestion d'une classe à plusieurs niveaux oblige à apprendre aux élèves à s'autonomiser sur des activités régulières et programmées. Mais cette forme de travail demande aussi un suivi régulier de l'enseignant et un apprentissage de conduites méthodologiques. On constate que la reconduction de ce type d'activités permet des résultats encourageants à moyen et long terme.</p> <p>-----</p> <p><i>En résolution de problèmes, le terme solution ne désigne pas la réponse mais la stratégie, la démarche et les procédures mises en place.</i></p> <p>La solution personnelle est un mode de résolution correct, différent de celui mis en œuvre</p>

Tables de multiplication : Bats ton record !

	2	3	4	5	6	7	8
Corentin	2'46"14	2'25"23	1'11"16	1'12"28	1'55"	2'22"	2'54"25
Maëlle	1'75"42	1'36"16	56"	1'75"	1'44"	2'06"	2'25"
Julie	1'48"36	1'58"83	1'15"25	1'23"33	1'19"67	1'54"	2'43"
Quentin	1'16"44	2'51"37	3'	1'57"	1'77"	2'08"	
Hannah	2'1"12	1'23"51	2'37"	1'5"	1'46"	1'44"	1'58"29
Gladys	1'1"45	1'24"53	1'5"	1'33"	1'47"	1'52"	2'18"54
Camille	2'01"18	1'02"31	1'03"03	1'56"	1'42"	1'55"	1'52"39
Margaux D	1'5"	1'24"53	1'57"13	2'13"	1'46"	2'12"25	2'40"25
Marjorie	1'15"11	1'14"10	1'15"12	1'18"	1'40"12	1'52"	1'43"15
Marie	1'	1'56"	1'2'	1'34"	1'58"	1'58"	2'17"14
Olga	1'5"44	1'15"11	1'10"	1'12"10	1'12"10	1'15"	1'12"10

Chronométrer les élèves. Première partie de l'année, on les récite dans l'ordre. La deuxième partie de l'année, on les récite à l'envers. Le chronomètre les stresse au début puis ils se prêtent au jeu. Les temps sont affichés dans un tableau : quand il y a un progrès, le temps est inscrit en rouge. Dans le cas contraire, le temps est mis en bleu. Cela permet de voir sa progression. Il y a double émulation : une émulation personnelle et une émulation dans la classe au-delà des différents niveaux de la classe. J'ai moi-même mes chronos sur le tableau. Mais attention ! Le risque, c'est de se faire rattraper par les élèves ! Si c'est le cas, c'est que le pari est gagné.

par une personne qui maîtriserait parfaitement et saurait utiliser la connaissance mathématique adéquate et qui parmi les solutions proposées saurait choisir la plus efficace.

Deux objectifs complémentaires sont à rechercher

- rendre l'élève expert dans la résolution de certains problèmes pour lesquels il reconnaît le traitement approprié
- rendre l'élève capable d'initiatives pour d'autres problèmes, c'est-à-dire capable d'imaginer des solutions originales

Pour ce type d'ateliers, il est intéressant de proposer des problèmes aux fonctions différentes

- problème d'application ou de réinvestissement
- problème complexe mobilisant plusieurs connaissances
- problème de recherche, pour lequel l'élève ne dispose pas toujours de solution experte

Éléments des programmes

La pratique des mathématiques développe le goût de la recherche et du raisonnement, l'imagination et les capacités d'abstraction, la rigueur et la précision. Du CE2 au CM2, dans les quatre domaines du programme, l'élève enrichit ses connaissances, acquiert de nouveaux outils, et continue d'apprendre à résoudre des problèmes. Il renforce ses compétences en calcul mental. Les capacités d'organisation et de gestion des données se développent par la résolution de problèmes de la vie courante ou tirés d'autres enseignements. Il s'agit d'apprendre progressivement à trier des données, à les classer, à lire ou à produire des tableaux, des graphiques et à les analyser.