

PRESENTATION

<i>École</i>	Primaire de VERS
<i>Circonscription</i>	St Julien-en-Genevois
<i>Département</i>	Haute-Savoie
<i>Académie</i>	Grenoble
<i>Auteurs</i>	Mme SOULBIEU Maud
<i>Mail</i>	maud.soulbieu@ac-grenoble.fr
<i>Hébergement du scénario</i>	http://tice.edres74.ac-grenoble.fr/spip.php?rubrique179
<i>Structure</i>	DSDEN 74
<i>Cycle d'enseignement</i>	Cycle 1
<i>Niveau d'enseignement</i>	PS-MS
<i>Date de réalisation</i>	Mai et Juin 2013
<i>Droits</i>	Documents libres de droit.

DESCRIPTION

<i>Titre</i>	Utilisation de tablettes numériques dans l'étude de la construction du nombre
<i>Résumé</i>	Travailler les différentes représentations d'une quantité et savoir les associer en utilisant un nouvel outil qui favorise les échanges entre les élèves, le travail en autonomie et qui permet de garder une trace des recherches effectuées.
<i>Mots clé</i>	Tablette numérique – Photos – représentations - quantités – nombres – constellations – collection - association
<i>Domaines, champs et objectifs des programmes</i>	Développement moteur : travailler la motricité fine Devenir élève : développer l'autonomie Découvrir le monde : reconnaître différentes représentations d'une quantité et savoir les associer

<i>Domaines de compétences B2I (compétence 4 du socle de compétences)</i>	<u>S'approprier un environnement informatique de travail :</u> <ul style="list-style-type: none"> – savoir allumer la tablette – savoir lancer une application – savoir utiliser une application telle que l'appareil photo – savoir quitter une application, éteindre la tablette
---	--

TYPES D'ACTIVITES / DEROULEMENT

Séance 1 : Phase de recherche	<p>Objectif : Représenter une quantité, sous différentes formes, en utilisant le matériel et les outils à disposition dans la classe</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève, en fonction de son niveau et de ses capacités, va devoir trouver une manière de représenter une quantité donnée par l'enseignant. <p>Consigne : «Vous devez aller chercher dans la classe quelque chose qui fait un/deux/trois/quatre/cinq ou six (désignation orale ou figurative). Vous avez le droit d'utiliser tout ce que vous voulez dans la classe et vous pouvez utiliser différents objets»</p>
--	---

Si besoin, du matériel sélectionné peut déjà être mis à disposition de certains élèves.

- Chaque élève présente son travail et les outils qu'il a utilisés. L'enseignant et les autres élèves peuvent proposer d'autres manières de représenter la quantité donnée.
- Pour se souvenir du travail effectué, les élèves, à l'aide des tablettes, prennent en photo leurs «productions»

Exemple : pour faire «deux» :

- la représentation chiffrée :



- les représentations figuratives :



Séance 2 :
Phase d'entraînement

Objectif : Représenter une quantité proposée par un autre élève en utilisant la photo numérique comme support.

Déroulement :

Les élèves sont en binômes. A partir des photos prises lors de la séance précédente, chaque élève soumet à son camarade une quantité à représenter. Dans cette séance, les élèves doivent rapporter quelque chose représentant la même quantité que celle présente sur la photo. La validation se fait en comparant directement la photo et le matériel rapporté par l'élève.

Consigne : «Vous devez aller chercher dans la classe ce dont vous avez besoin pour qu'il y ait la «même chose» sur la table.»

Pour clarifier la consigne et notamment la signification du «même chose» (la même quantité mais pas forcément les mêmes objets), l'enseignant peut présenter un exemple.

Séance 3 :
Phase d'entraînement


Si nécessaire, pour inciter les élèves à mémoriser et à rapporter la quantité attendue en un seul trajet.

Objectif : Représenter une quantité proposée par un autre élève en utilisant la photo numérique comme support.

Déroulement : Situation similaire à la précédente mais cette fois, l'élève acteur doit aller prendre en photo quelque chose représentant la même quantité que celle présente sur la photo proposée.



La validation se fait en comparant les deux photos.

<p>Séance 4 : Phase d'entraînement</p>	<p>Objectif : Représenter une quantité proposée par un autre élève en utilisant la photo imprimée comme support.</p> <p>Déroulement : même situation que la séance 3 mais à partir d'une photo imprimée.</p> <p>A ce stade, les photos prises par les élèves peuvent être utilisées en classe dans le cadre d'une évolution du rituel de dénombrement des absents par exemple (pour un nombre d'absents donné il est possible d'associer différentes représentations de cette quantité)</p>
<p>Séance 5 : Phase de consolidation</p>	<p>Objectif : Associer différentes représentations d'une quantité dans le cadre d'un jeu de nombre.</p> <p>Déroulement : A partir de cartes fabriquées par l'enseignant (avec les photos prises par les élèves) , plusieurs types de jeux peuvent être proposés lors d'un travail de groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeu de memory : il s'agit pour les élèves de retrouver deux cartes présentant la même quantité - jeu de bataille : les élèves sont par deux ; celui qui présente la carte dont la quantité est la plus grande gagne les deux cartes - jeu de dominos, ... <p>Ces jeux peuvent être repris en autonomie autant de fois que nécessaire.</p>
<p>Séance 6 et plus : Phase de structuration/Evaluation</p>	<p>Objectif : Associer différentes représentations d'une quantité pour la réalisation d'un album à compter</p> <p>Déroulement ... à partir d'un album support (type récit en randonnée par accumulation, par exemple : «Les musiciens de Brême») Chaque page de l'album est consacrée à un nombre et à ses différentes représentations.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

RESSOURCES

<i>Matériel</i>	6 tablettes numériques Samsung GalaxyTab 2 Objets/outils divers permettant de représenter des quantités (cf séances 1 à 4)
<i>Logiciels</i>	Application : appareil photo
<i>Réseau</i>	Pas de réseau
<i>Documentation</i>	

USAGES DES TICE

<i>Typologie des usages</i>	Expérimentation des tablettes numériques
<i>Apports des TICE</i>	Outil source de motivation dans les apprentissages. Permet de garder une trace des recherches effectuées par les élèves (séance 1), notamment lors du travail en autonomie (séance 3)
<i>Limites des TICE</i>	Difficulté à les éloigner de leur représentation première de l'outil : le jeu