Annexe 2

- Tris de problèmes
- Echanges de problèmes au sein de la classe ou avec une autre classe
- Création d'un fichier de problèmes de la classe...

Banque de problèmes de la classe

Grande variété de problèmes

Tirage individuel

Permet la ***différenciation*** !

- Varier la taille des nombres
- Utiliser des décimaux ou des entiers
- Proposer un « défi » qui se situe dans la ZPD* de l'élève...

Permet de ***travailler un objectif précis*** !

- Exemple : Créer un problème de comparaison

Tirage commun à la classe

Permet de comprendre que le contexte ne définit pas la typologie

Tirage commun à la classe
Défis différents

Tirage différent pour chaque groupe

L'aspect ludique prend tout son sens.

⇒ ***Grande motivation des élèves***

Travail individuel

Travail de groupe

Organisation pédagogique

Variables dans la mise en place du jeu

Modalités de travail

Oral

Ecrit

Validation du problème proposé

Attribution de points (ou non)

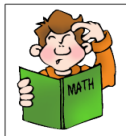
*A partir d'une **grille construite avec les élèves** lors de la première séance !!!*

Validation par le professeur → Correction différée dans le temps

Validation par les pairs → Correction avec **rétro-action immédiate !**

- Prise de notes par les élèves pour soulager leur mémoire de travail (ardoise...)
- Le problème créé doit être écrit sur un support pour permettre sa validation :
  - ⇒ Oralisation par les élèves / Le professeur prend note (TBI, affiche...).
  - ⇒ Problème écrit par les élèves sur affiche.

- Support individuel de recherche (ardoise, cahier de recherche...) pour permettre l'appropriation de l'activité par chaque élève
- Affichage collectif final

 Rédiger un problème	Élève	Enseignant
Il y a une situation initiale avec un but à atteindre (question souvent).		
Il y a une ou plusieurs opérations mathématiques à faire.		
La solution n'est pas trop facile.		

*ZDP : Zone proximale de développement