

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

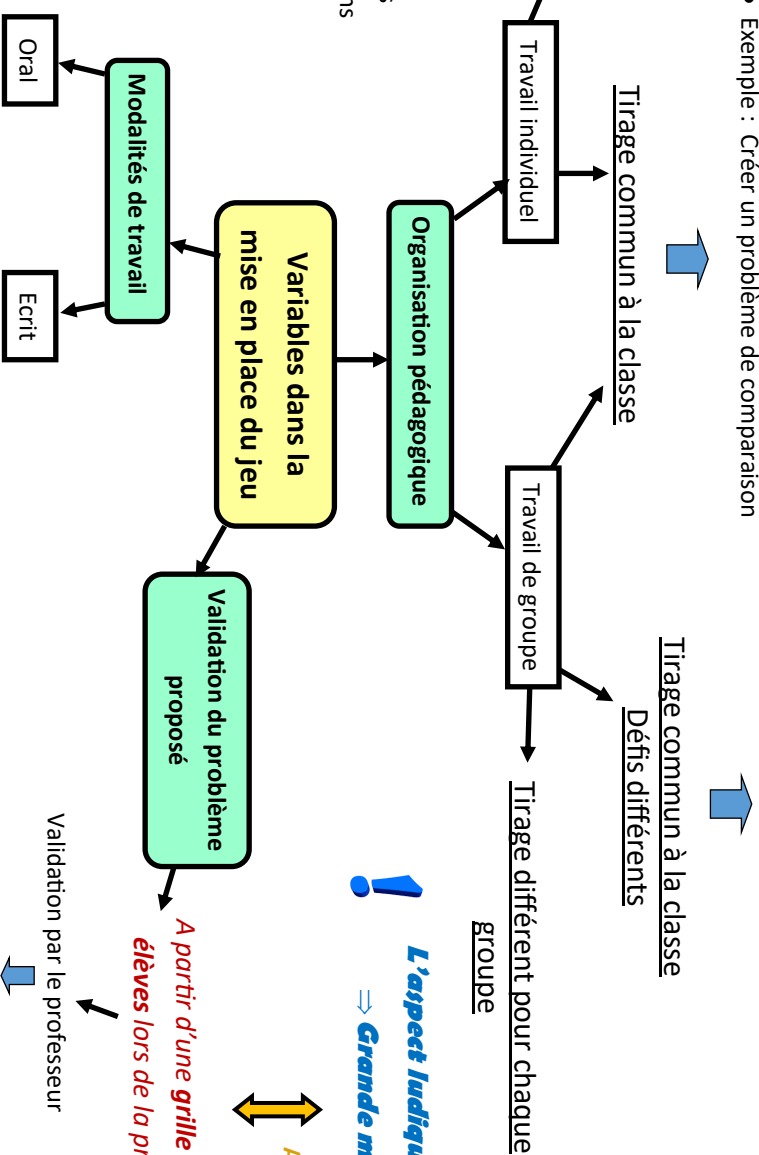
! Grande variété de problèmes

- 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

Permet de comprendre que le contexte ne définit pas la typologie



! L'aspect ludique prend tout son sens. ⇒ Grande motivation des élèves

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 :
 - ⇒ Oréalisation 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

*ZDP : Zone proximale de développement

	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.		