

Présentation des ATELIERS NUMÉRIQUES MS/GS/ASH



Le guide

144 pages
En 4 couleurs

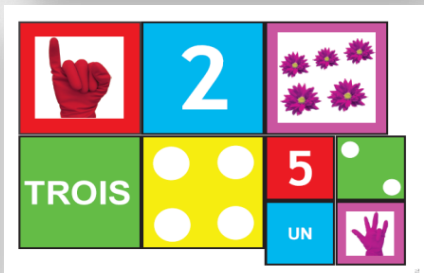
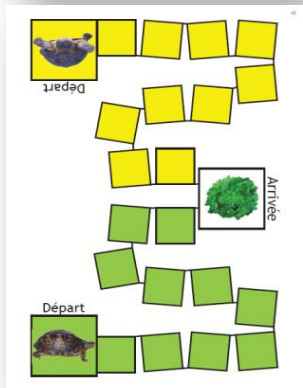
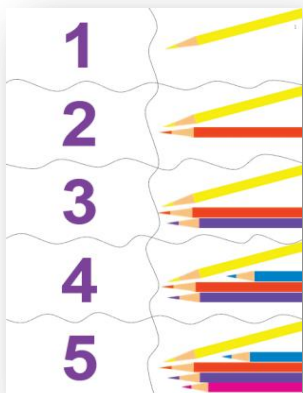
- ➔ La description des ateliers
- ➔ Le déroulement des séances
- ➔ L'aide pédagogique (rubrique détaillée)



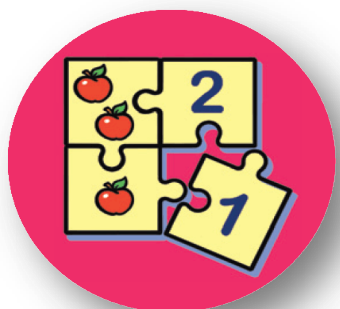
Le matériel

**100 cartes A4
En 4 couleurs**

- ➔ Le matériel de démonstration
- ➔ Les supports pour les élèves
(une classe entière)



Le contenu



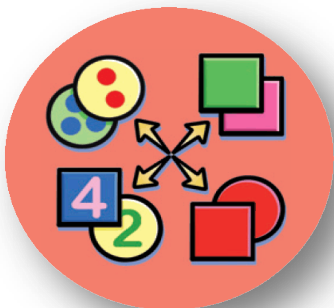
Puzzles



Le Bal



Miam Miam

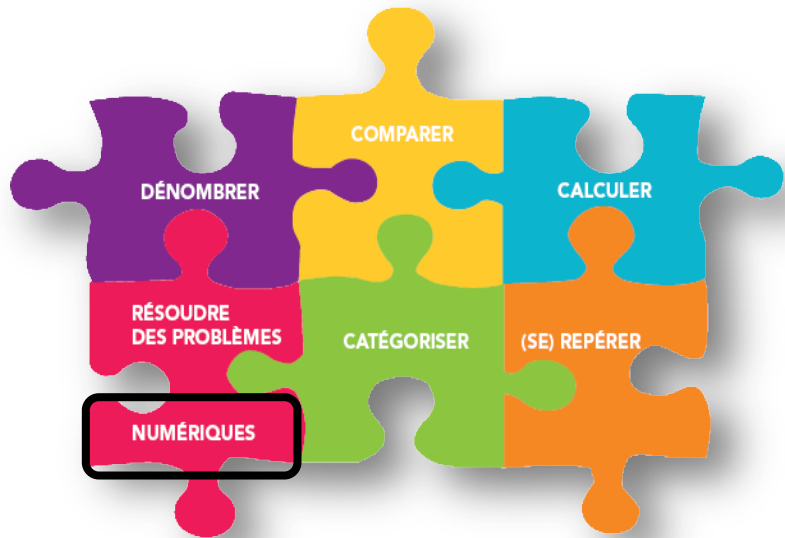


Tri Party

**4 ateliers numériques
de 45 min. env.**

→ **Récurrents**
(8 séances du même atelier)

→ **Évolutifs**
(complexité croissante)



- ➡ Articuler les mathématiques à la découverte du monde
- ➡ Favoriser la construction des compétences numériques
- ➡ Prévenir l'apparition de difficultés numériques
- ➡ Remédier aux difficultés existantes

Les élèves concernés

Public diversifié :

- Élèves de niveau Moyenne et Grande section
- Élèves nécessitant une aide personnalisée
- Élèves à besoins spécifiques (ASH)



Exemple de programmation

1 atelier numérique par semaine

→ La programmation est cyclique
(le même atelier est proposé toutes les 4 semaines)

Semaine N	 Atelier Puzzles
Semaine N +1	 Atelier Le bal
Semaine N +2	 Atelier Miam Miam
Semaine N +3	 Atelier Tri Party

Gestion des niveaux MS et GS

GS

SEMAINE	ATELIER
1	Puzzles 1
2	Le bal 1
3	Miam Miam 1
4	Tri Party 1
5	Puzzles 2
6	Le bal 2
7	Miam Miam 2
8	Tri Party 2

MS

SEMAINE	ATELIER
1	Puzzles 1
2	Le bal 1
3	Miam Miam 1
4	Tri Party 1
5	Puzzles 1
6	Le bal 1
7	Miam Miam 1
8	Tri Party 1

➡ Les élèves de Grande Section effectuent les séances 1 à 8 d'un même atelier, une fois chacune, à raison d'une séance par mois.

➡ Les élèves de Moyenne Section effectuent les séances 1 à 4 d'un même atelier, deux fois chacune, à raison d'une séance par mois.

Les doubles niveaux MS/GS

GS

SEMAINE	ATELIER	DÉNOMBRER COMPARER
17	Puzzles 5	de 0 à 7

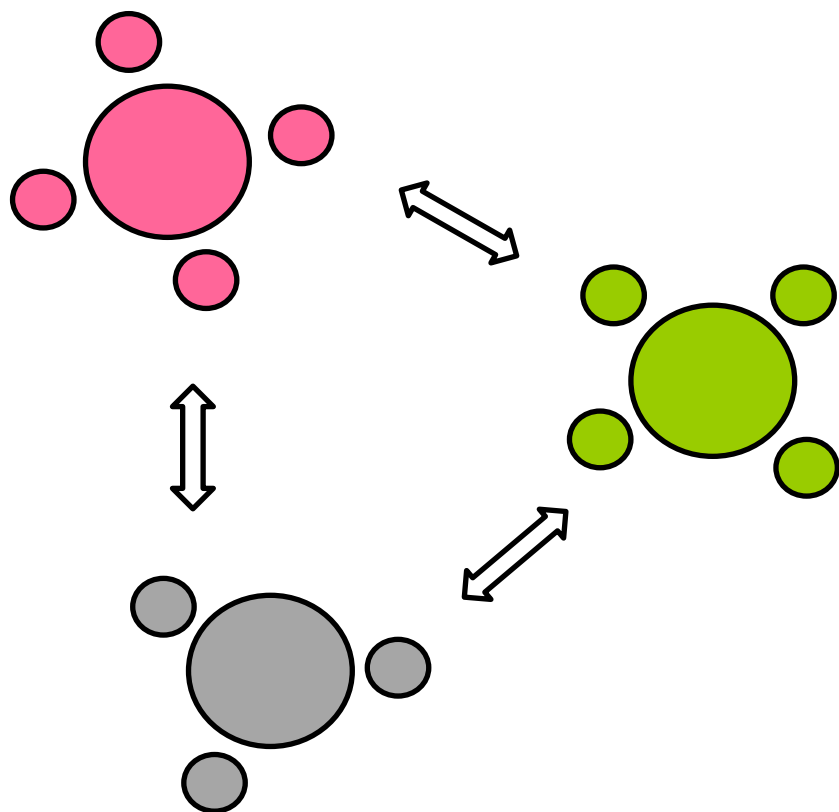
MS

SEMAINE	ATELIER	DÉNOMBRER COMPARER
17	Puzzles 3	de 0 à 5

➡ Le scénario d'apprentissage est proche, d'une séance à la suivante.

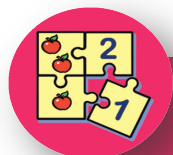
➡ On peut faire travailler simultanément les élèves de GS sur la séance 5 d'un atelier et les élèves de MS sur la séance 3 du même atelier.

Le dispositif d'atelier



- ➡ Répartition des élèves par binômes ou groupes de 3 à 4
- ➡ Tous les groupes font la même activité
- ➡ Les supports sont différents d'un groupe à l'autre
- ➡ Les groupes s'échangent leurs supports

Le lien entre les ateliers



Puzzles



Le Bal



Miam Miam



Tri Party

Les 4 ateliers sont :

- Complémentaires
- Articulés
- Autonomes

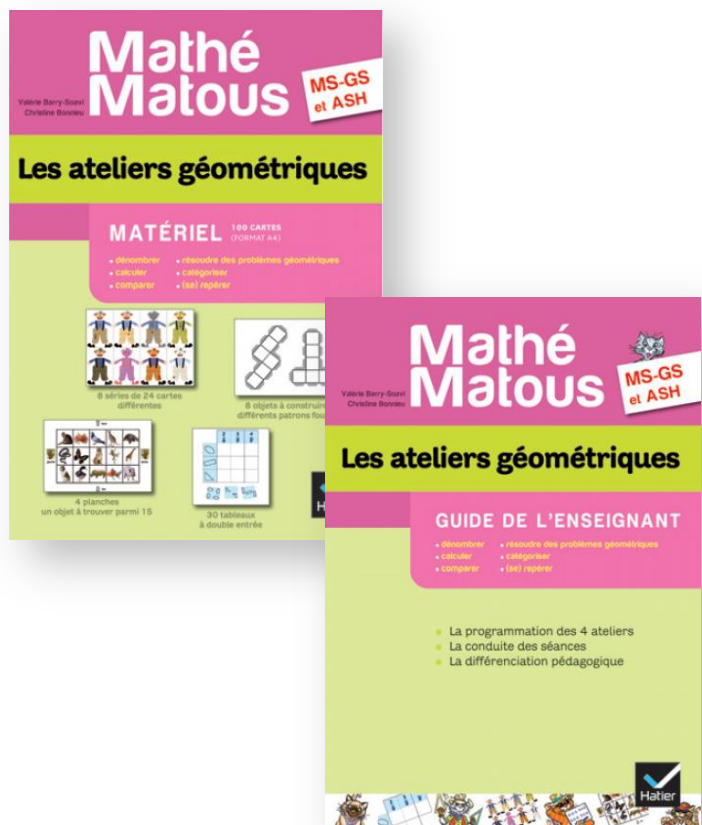
Le lien avec les rituels

Les Ateliers numériques peuvent être complémentaires des Rituels Mathé-matous :

➔ Les élèves passent alors de l'observation interactive (rituels) à l'action concertée (ateliers)



Le lien avec les Ateliers Géo.



Les Ateliers Numériques peuvent être complémentaires des Ateliers Géométriques Mathé-matous :

➔ Les élèves s'appuient sur leurs connaissances numériques pour développer des compétences géométriques

➔ Les élèves s'appuient sur leurs connaissances géométriques pour développer des compétences numériques

Utiliser le guide

Les rubriques des séances :

- DÉNOMBRER ET COMPARER : de 0 à 3
- CATÉGORISER PAR : type d'objet, nombre
- RÉSOUDRE DES PROBLÈMES : comparer

En bleu, les nouveaux apprentissages

MATÉRIEL

ESPACE DE TRAVAIL

DÉROULEMENT


PERSONNALISATION DES APPRENTISSAGES

Utiliser le guide

Pour chacun des 4 ateliers :

→ La 1^{ère} séance est détaillée (description du matériel, conseils pratiques, indications pédagogiques)

→ Les 7 séances suivantes ne détaillent que ce qui constitue une nouveauté



45 min env.

Le Bal 8

--- Dénombrer et comparer: de 0 à 30
--- Catégoriser par: type d'objet, nombre
--- Élaborer des problèmes: soustraction, additionner, compléter, soustraire


SEMAINE CONCERNÉE :

GS 2 6 10 14 18 22 26 30

MATÉRIEL

Cartes puzzles construites à partir des cartes 21 à 36 réparties dans 8 enveloppes
Cartes 39 et 40 (étiquettes « fromage »), carte 42 (verso), cartes 87 à 98 (personnages)
8 barquettes (chacune pour 3 élèves, éventuellement 4) et 1 barquette d'une autre couleur

— Photocopier le verso de la carte 42 en 16 exemplaires de format A4 et (si possible) en 1 exemplaire de format A3.
— Sélectionner les cartes 87 à 98 (toutes les cartes « personnages »).
— Disposer respectivement dans 8 barquettes différentes : 1 à 10 étiquettes « fromage ».
— Disposer le reste des étiquettes « fromage » dans une autre barquette (si possible de couleur différente des précédentes), conservée à part, dans un endroit de la classe bien en vue des élèves.



42 (verso)

DÉROULEMENT

Idem séance 7, excepté :

- Questions
- Réformulations
- Généralises


→ la présentation des cartes « personnages » 87 à 98

En introduisant la séance, l'enseignant(e) présente successivement chaque carte « personnage » aux élèves et les incite à verbaliser une caractéristique physique et une caractéristique psychologique de chacun d'eux (cf. verso des cartes 87 à 98).

→ le support de rangement des cartes pour l'activité « Le Bal » :

À présent, c'est vous qui décidez au sein de chaque petit groupe comment organiser les cartes puzzles sur les deux supports dont vous disposez (deux photocopies du verso de la carte 42).

- L'enseignant(e) incite les élèves à verbaliser leurs choix : quels types d'animaux sont situés sur la ligne du haut (bas), quel ordre est choisi (croissant, décroissant) pour ranger les nombres.
- Une disposition aléatoire est acceptée dès lors qu'elle est verbalisée : « on a décidé de ne pas mettre les nombres dans l'ordre », etc.



42 (verso)

PERSONNALISATION DES APPRENTISSAGES

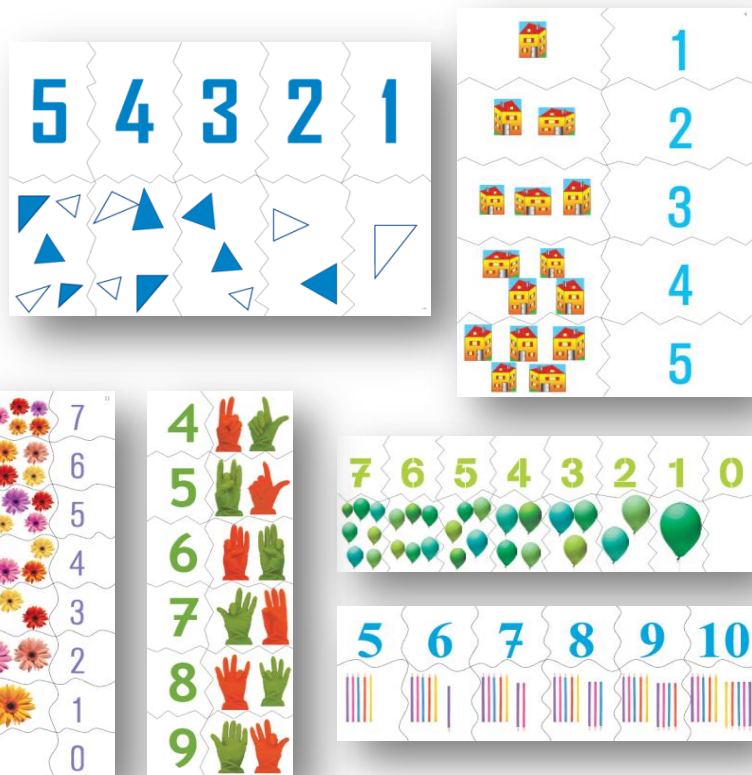
Idem séance 7

L'atelier Puzzles

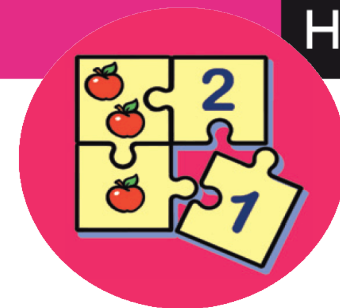


Les supports :

- 10 puzzles de 1 à 5
- 10 puzzles de 0 à 7
- 10 puzzles de nombres compris entre 3 et 10



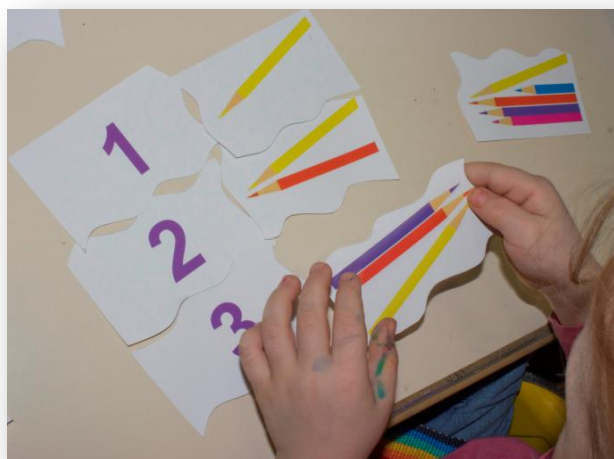
L'atelier Puzzles



Les enjeux :

→ Activité autovalidante

→ Le matériel sollicite une réflexion sur l'ordre des nombres (croissant, décroissant) et sur le lien entre chiffre et collection

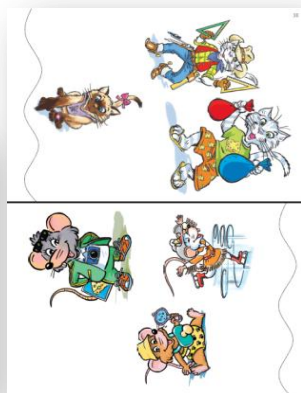


L'atelier Le Bal

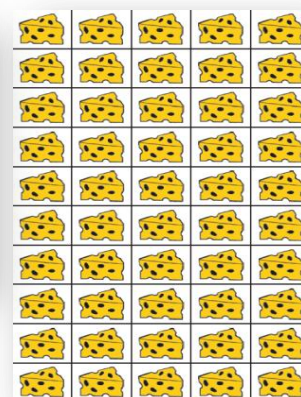


Les supports :

- ➔ 8 séries de 20 cartes à assembler 2 à 2
- ➔ Du matériel de démonstration
- ➔ Des cartes « fromage »
- ➔ Des supports de catégorisation



5 chats	4 chats	3 chats	2 chats	1 chat
5 souris	4 souris	3 souris	2 souris	1 souris

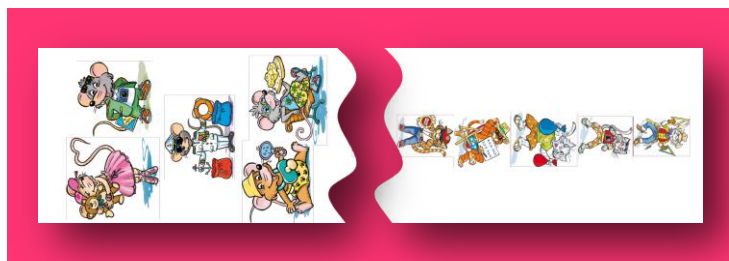


L'atelier Le Bal

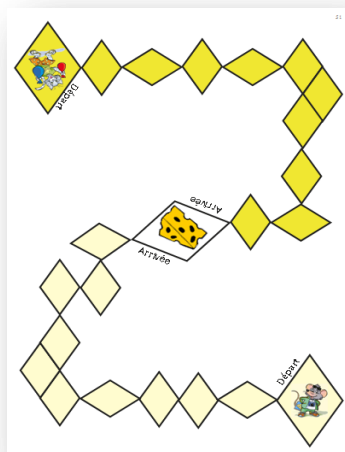
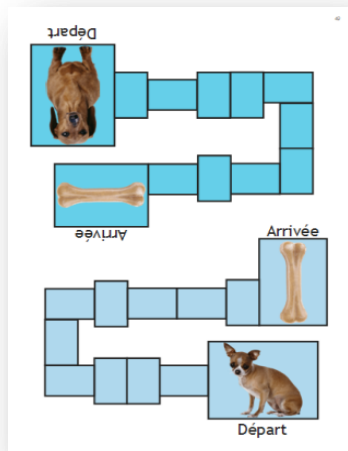


Les enjeux :

- ➔ Activité autovalidante
- ➔ Le matériel sollicite une réflexion sur la comparaison des nombres (plus, moins, autant).



L'atelier Miam Miam

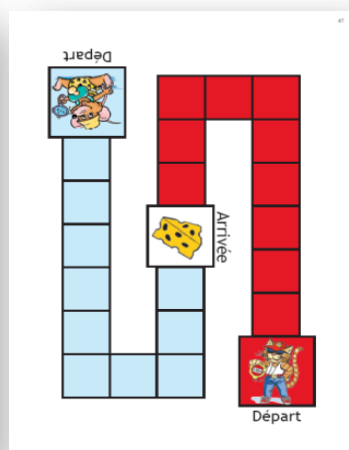
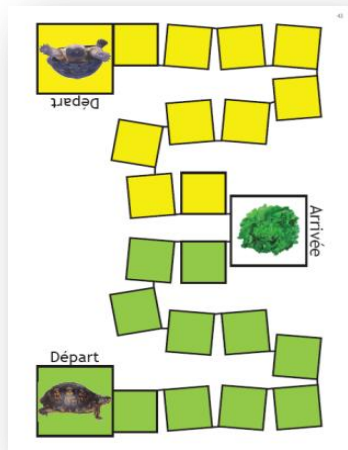


Les supports :

- ➔ 15 parcours différents
- ➔ Du matériel de démonstration
- ➔ 8 types de dés (à fabriquer)
en petit et grand format

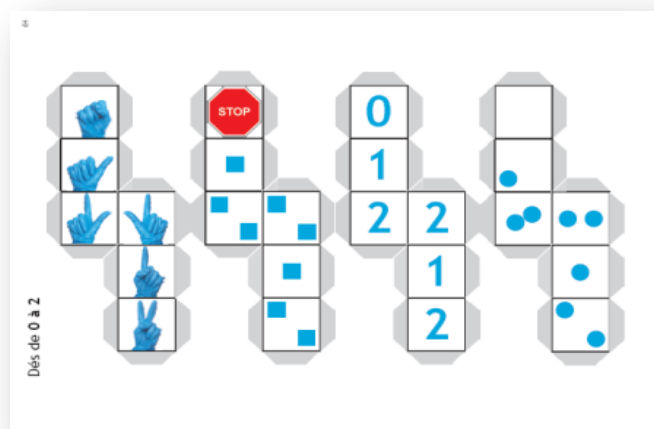


L'atelier Miam Miam

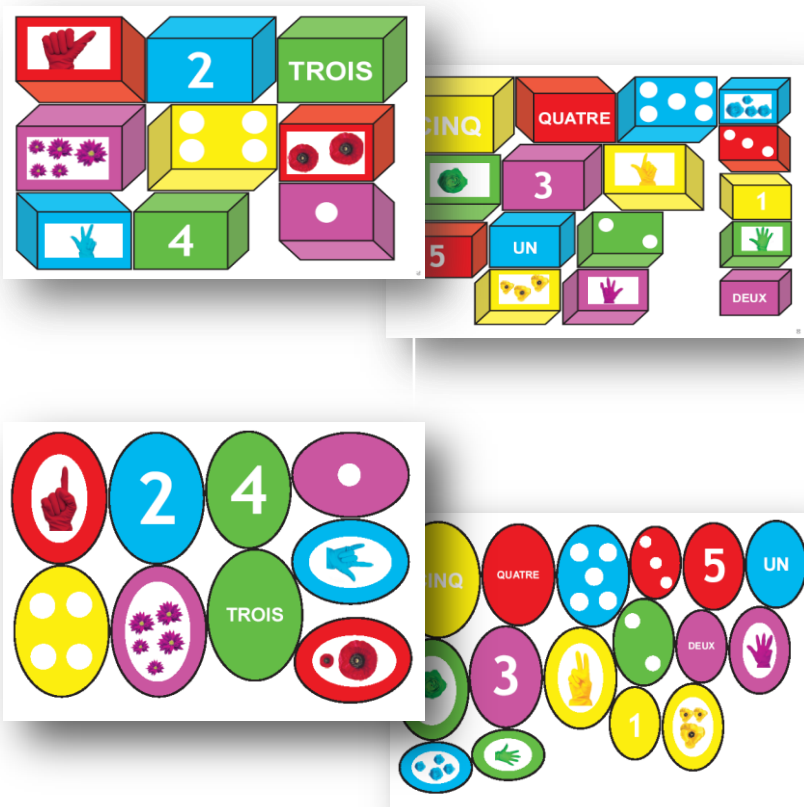


Les enjeux :

- ➔ Apprentissage progressif des correspondances 1 à 1 et n à n.
- ➔ Apprentissage progressif de la diversité des formes de déplacement sur un parcours



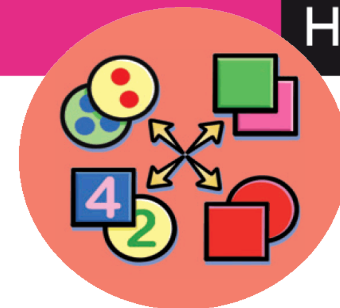
L'atelier Tri Party



Les supports :

- ➔ 8 séries de 25 pièces à trier
- ➔ Les pièces d'une même série ont la même forme géométrique (carré, rectangle, ovale, disque, trapèze, octogone, pavé droit, cube)

L'atelier Tri Party



Les enjeux :

- Diversité des formes de tri
- Apprentissage progressif de la catégorisation et du rangement par ordre croissant ou décroissant



Les Mathé-matous



Chrono-matou



Photo-matou



Compte-tout-matou



Range-tout-matou



Géo-matou



Problé-matou

Ils scénarisent l'apprentissage et ont un rôle métacognitif :

→ Famille de chats qui engagent les élèves à réfléchir à leur façon de procéder quand ils réalisent une activité mathématique

Les Souris-matiques



Elles scénarisent l'apprentissage et ont un rôle postural :



→ Famille de souris qui engagent les élèves à adopter une posture sociale adaptée pendant une activité d'apprentissage

