

Mise en projet

« je sais jouer au jeu du portrait »
(en posant des questions,
avec des cartes)

Traces du contrat :

- Parties réussies à l'oral
- Eléments retrouvés avec les cartes symboles des propriétés et des non propriétés

Objectifs généraux

- développer le raisonnement logique
- acquérir une méthodologie dans la phase de recherche et la pratique du questionnement
- opérer des transferts de compétences d'un jeu à l'autre

Objectifs opérationnels

1- participer à un jeu oral d'identification :

- établir les critères de reconnaissance d'un élève de la classe
- poser des questions pertinentes pour identifier 1 élève choisi
- limiter le nombre de questions
- mémoriser les informations données
- déterminer l'élément manquant et poser la question correspondante

2- identifier les caractères d'un ensemble d'éléments et les représenter pour les utiliser dans un jeu de portrait oral ou représenté

- trier des objets et en indiquer les critères
- établir un classement en fonction du tri
- identifier les 4 caractères de l'objet (bloc logique)
- déterminer et lire la symbolisation des différents caractères (forme, couleur, taille, épaisseur)
- énoncer les 4 caractères d'un élément
- utiliser les cartes symboles (propriétés) pour caractériser un élément
- retrouver un élément (bloc logique) à partir des cartes symboles
- utiliser les cartes pour participer au jeu du portrait et réduire le nombre de questions à poser
- repérer un bloc logique par les propriétés qu'il a ou qu'il n'a pas
- utiliser les cartes propriétés et de non propriétés pour identifier un bloc ou le caractériser
- utiliser la déduction logique pour limiter le nombre de questions, pour retrouver un bloc logique représenté

TEMPS D'APPRENTISSAGE	TRACES DE L'APPRENTISSAGE	EVALUATIONS	REGULATIONS
<p>Séance 1 : jeu oral d'identification d'un élève du groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> - poser des questions pour retrouver l'élève choisi par la M. - comment limiter le nombre de questions ? - déterminer les « caractères » d'un enfant - des questions inutiles à poser. Vers la déduction logique - un enfant choisit un élève et essaie de répondre aux questions <p>Séance 2 : Tri des blocs logiques et mise en tableau du résultat</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe : tri des blocs logiques (carrés, ronds, triangles) - comparaison des résultats/ échanges /critères de tri - classement et rangement des blocs en fonction des 4 caractères dégagés : forme, couleur, taille, épaisseur - mise en tableau des 36 blocs logiques <p>séances 3 et 4 : jeu du portrait sans et avec utilisation des cartes symboles des propriétés</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier un bloc à partir des questions posées - procéder de façon ordonnée. <i>Constat : difficile de mémoriser les informations données par les réponses</i> - → utilisation de cartes symboles : comment représenter les différentes propriétés ? Recherche facilitée par leur utilisation en MS - identification d'1 bloc avec 4 cartes et inversement - idem en situation représentée <p>séances 5 et 6 : introduction et utilisation des cartes symboles de non propriétés (lecture et association des 2 types de cartes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - comment représenter la réponse non à une question posée ? (ex : ce n'est pas un carré) - utilisation de cartes symboles avec une croix rouge (réponses non aux questions posées dans jeu du portrait : sur table, au tableau) 	<p>Nombre de questions posées pour identifier un élève</p> <p>Différents tris obtenus</p> <p>Mise en tableau des blocs en fonction des critères de classement retenus</p> <p>Utilisation des cartes symboles (1 jeu de cartes par enfant)</p> <p>Repérage d'1 bloc représenté à partir de 3symboles, de 4 symboles</p> <p>1 jeu de cartes par enfant</p>	<p>diagnostique :</p> <p>Participation au jeu oral</p> <p>Formative :</p> <p>Identification d'éléments en fonction de 3 critères puis de 4 critères</p>	<p>Groupe d'aide :</p> <p>aide individualisée ou en petit groupe : verbalisation des caractères, lecture et utilisation des cartes symboles pour l'identification des blocs et pour apprendre à éliminer les critères non retenus</p> <p>Oralisation de la déduction logique</p>

<ul style="list-style-type: none"> - jeu d'identification avec cartes de propriétés et de non propriétés : jeu à 2 avec les 2 séries de cartes - jeu de questions /réponses entre élèves : <ul style="list-style-type: none"> → identification et mémorisation des caractères pour répondre → sélection et organisation des questions en fonction des réponses → identification du caractère d'après une réponse positive ou négative → désignation du bloc en fonction des cartes sélectionnées <p>Séance 7 : évaluation sommative Identifier un élément du tableau d'après les cartes symboles représentées</p>	<p>1 jeu de cartes symboles OUI (propriétés) par enfant ou pour 2</p> <p>1 jeu de cartes symboles NON (non propriétés) par enfant ou pour 2</p> <p>situations représentées (voir documents)</p>	<p>Sommative : Identification en situat. représentée</p>	<p>En petit groupe, pour la mise en place d'une procédure et d'une méthodologie : éliminer les cartes inutiles, se repérer dans le tableau des 36 blocs logiques</p> <p>Entraînement à 2 avec un élève tuteur</p>
--	---	---	---

