

Le coin du prof



Remue-méninge

6

1

Du nouveau !

Espace Formes
et grandeurs

5



2



4

3

Entraînement

Semaine 17 - PS





Le coin du prof

Mettre en scène les problèmes

Cherchons à rendre la résolution de problèmes plus **attractive** en proposant des rencontres originales avec les problèmes.

Orienter son attention vers le processus de résolution

Valoriser tous les essais, même s'ils n'aboutissent pas pour viser l'**engagement actif de TOUS les élèves**. Comprendre pourquoi ils n'ont pas trouvé leur permettra d'avancer dans leurs apprentissages de façon plus consciente...

Engager la réflexion des élèves

Prendre appui sur la **manipulation** pour étayer la réflexion des élèves. Proposer des **activités concrètes** pour résoudre des problèmes.

Codage

Problème n°	1	2	3	4	5	6
Codage	A/B	E/I	A/D	A	F/K	J/K

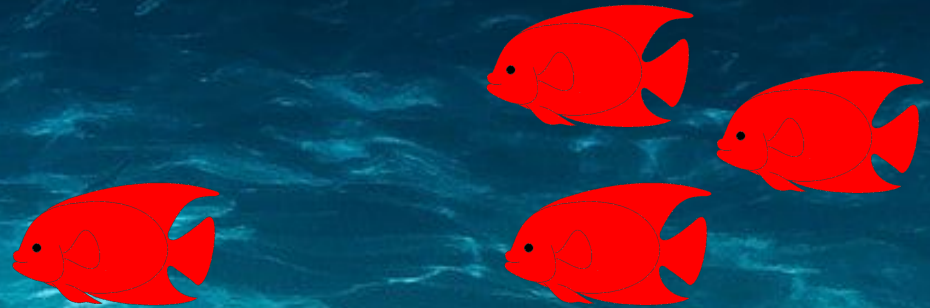
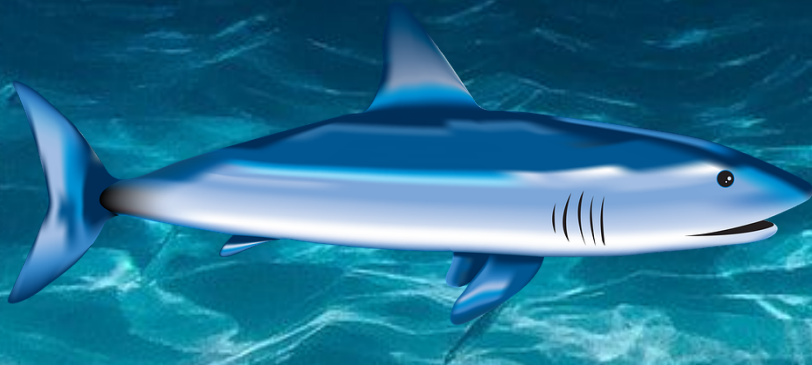
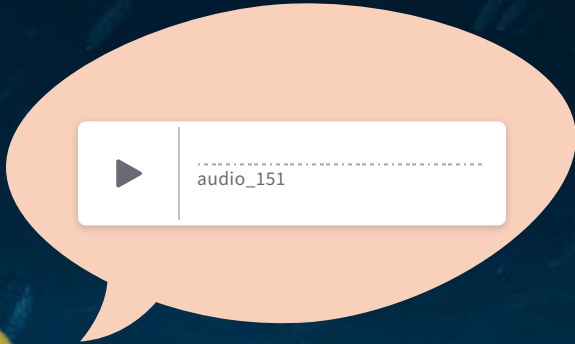


Du nouveau

1

Au fond de l'océan...

A/B



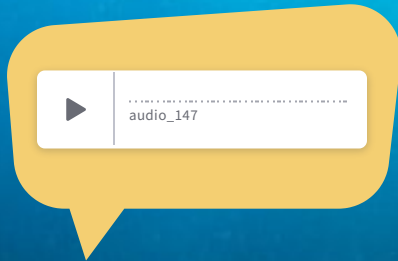
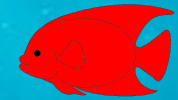
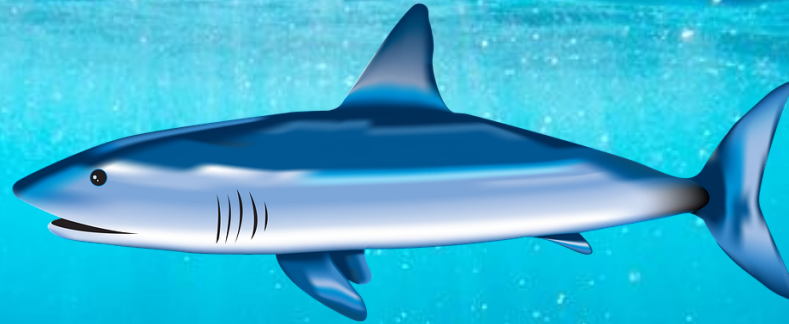


Du nouveau

2

Du plus petit au plus gros !

E/I





Entraînement

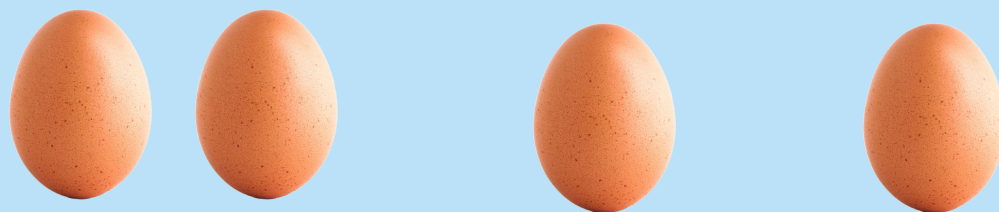
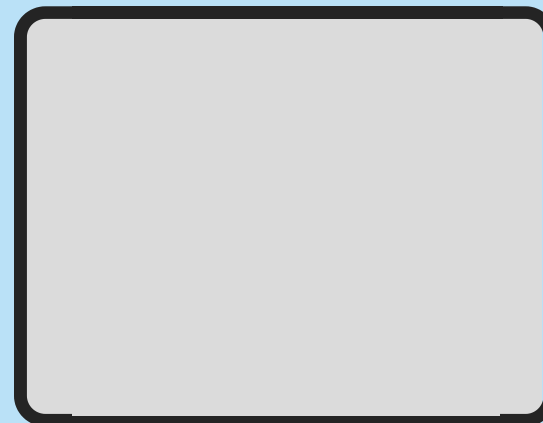
3

Guirec et sa poule Monique

A/D



Photo Guirec Soudée



Tu peux faire glisser les oeufs dans le cadre pour t'aider...



Ce problème est un hommage à Monique qui nous a quittés en mars 2023...



Entrainement

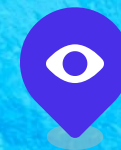
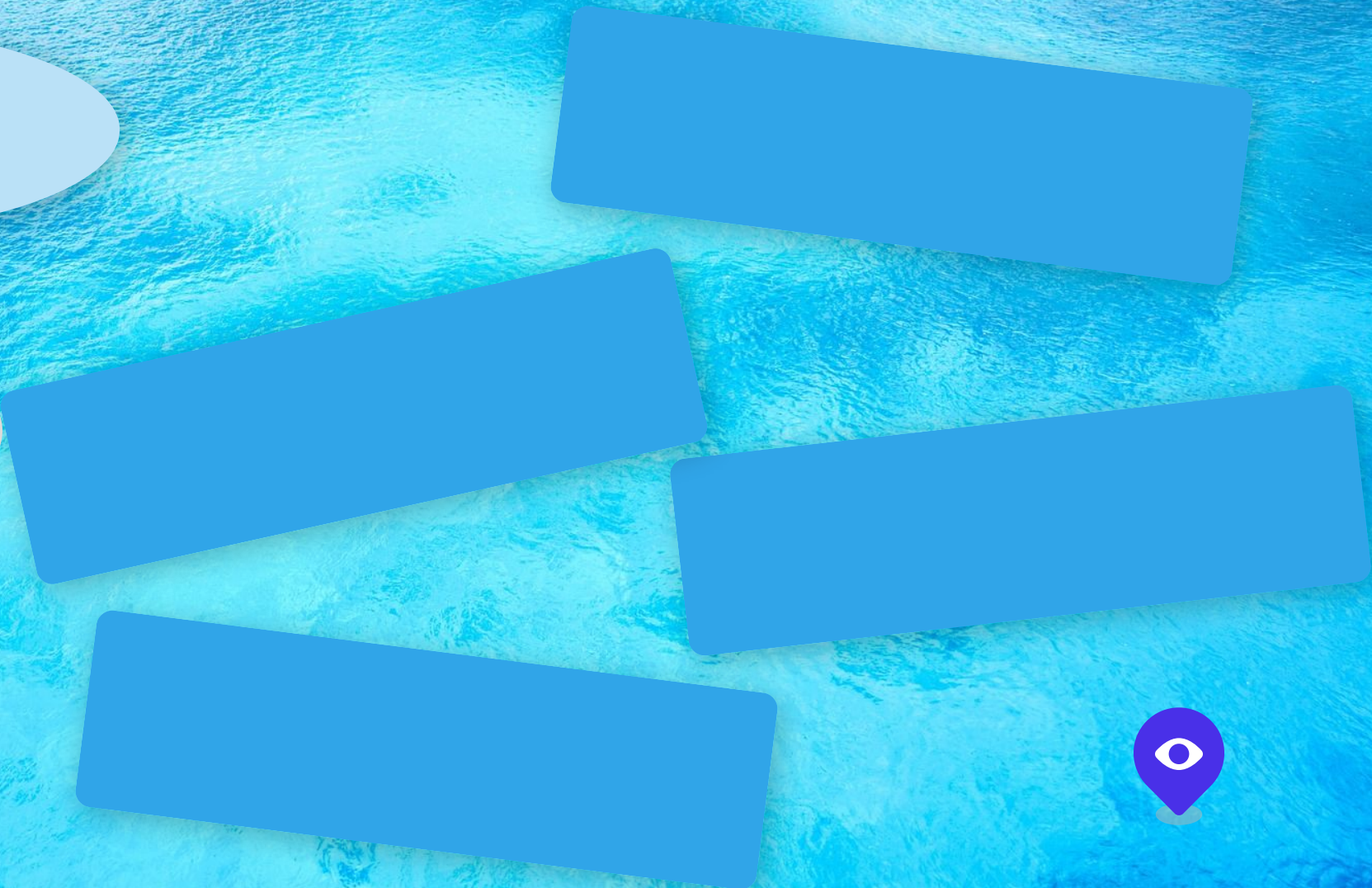
4

Bancs de poissons

A



Tu peux déplacer les poissons.





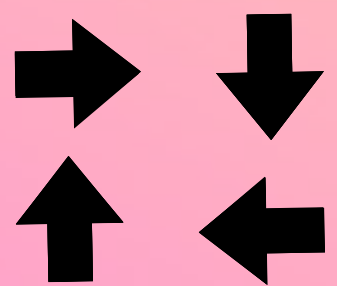
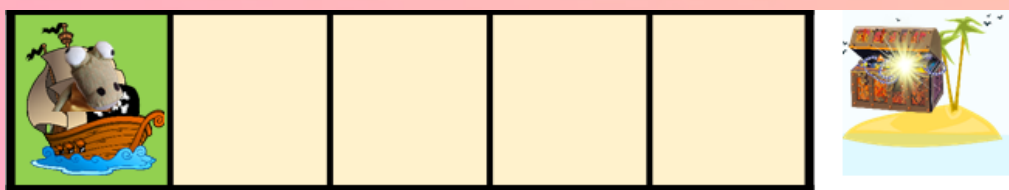
Espace

5

Le trésor de Pirate-Jo !

F/K

Code le chemin vert avec des flèches...
Puis vérifie en déplaçant Josette jusqu'au trésor sur le quadrillage...




conseil







Remue-méninge

6

Ohé ohé Capitaine abandonné !

J/K

→ SORTIE



consigne