



Tournoi "Défi Tables" (TRAAM)

publié le 28/06/2019 - mis à jour le 30/06/2019

Descriptif :

Travailler les automatismes autour de la connaissance des tables de multiplication.

Sommaire :

- Objectif
 - Niveau
 - Compétences travaillées
 - Notions travaillées
 - Problématique
 - Déroulement
 - Bilan
 - Quelques captures de la séance
-

● Objectif

Travailler les automatismes autour de la connaissance des tables de multiplication.

● Niveau

Cycle 3 (6ème)

● Compétences travaillées

CALCULER

● Notions travaillées

Tables de multiplication

● Problématique

Comment automatiser la connaissance des tables de multiplication et motiver leur apprentissage ?

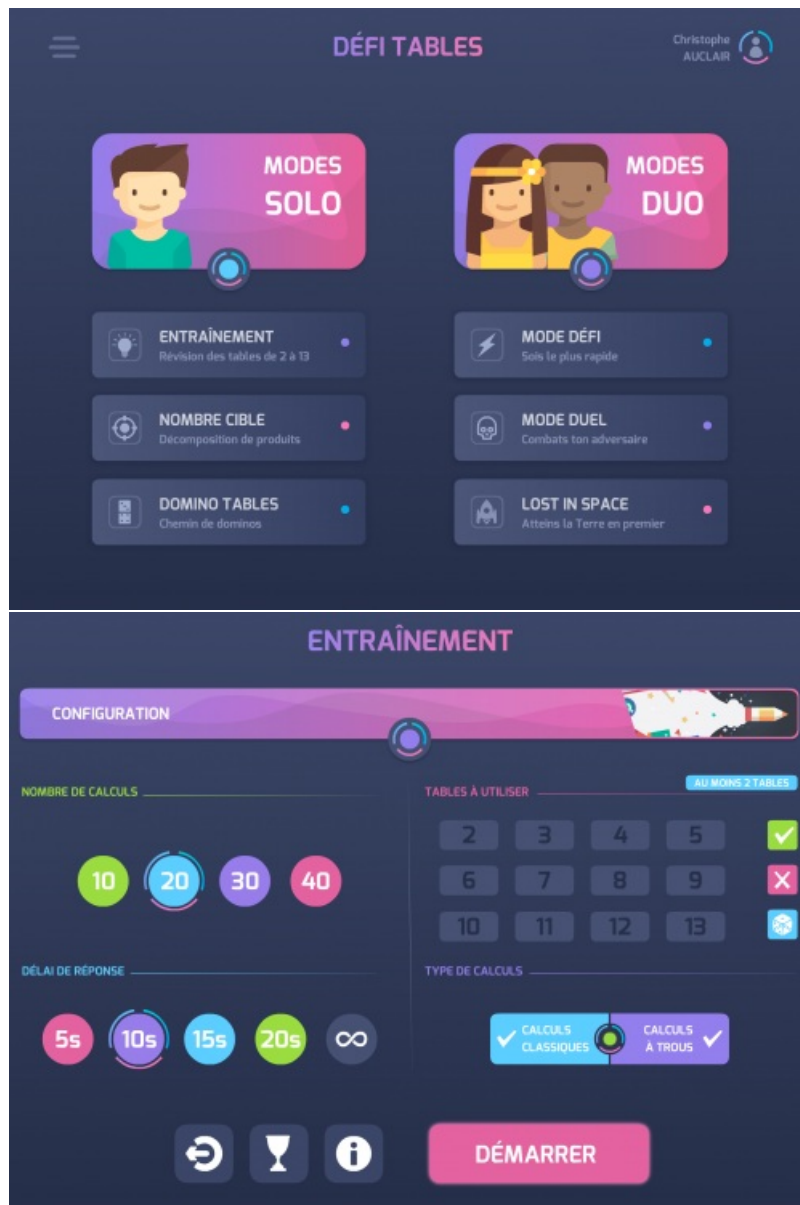
● Déroulement

Utilisation de tablettes (il faut la moitié du nombre d'élèves de la classe, en tablettes)

Utilisation de l'application Défi Tables développée par Christophe Auclair dans l'académie de Dijon.



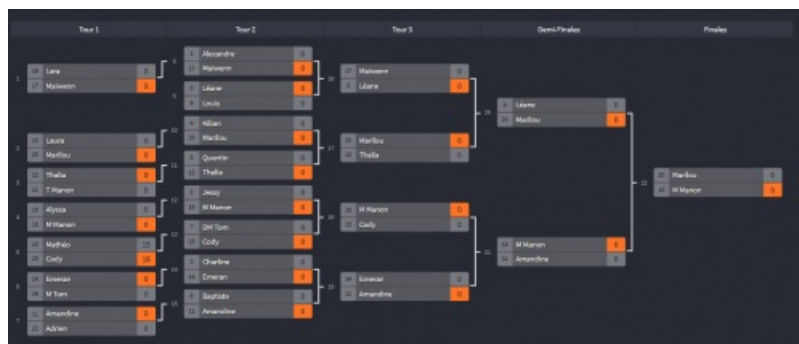
On présente en classe entière comment paramétrer le défi : nombres de questions, choix des tables, types de calculs, le temps pour répondre...



Dans un premier temps, les élèves s'entraînent par deux ou seul selon le nombre de tablettes à disposition pour prendre en main l'application.

Ensuite, on lance le tournoi grâce à l'application "Challonge" en ligne qui permet de générer un tournoi et de suivre l'avancement de ce tournoi.

Les élèves qui "gagnent" vont affronter les autres gagnants et ceux qui "perdent" s'entraînent de nouveau seul ou peuvent affronter d'autres élèves qui ont perdu.



Enfin, au moment de la final, on projette l'écran de la tablette et les autres élèves regardent la finale avec attention.

Le tournoi a duré entre 20 à 30 minutes.

● Bilan

Un bilan positif, mais il est important pour entretenir les apprentissages de revoir régulièrement les tables avec des séances de calcul mental. Ce type de séance permet de motiver les élèves pour les apprendre.

Des élèves qui sont moins performants en calcul mental se sont avérés plus performants à travers l'utilisation de cette application.

Les élèves ont de nouveau travaillé sur cette application lors de la visite du collège des élèves de CM2, et les élèves (une majorité) se sont montrés motivés pour réviser les tables pour affronter les CM2.

● Quelques captures de la séance



Tournoi "Défi Tables" (MPEG4 de 13.2 Mo)

Captures vidéo d'une séance.