



Comment planifier la démarche pédagogique pour donner du sens aux apprentissages ?

publié le 28/11/2020 - mis à jour le 06/12/2020

Descriptif :

Modalités, rôle des élèves, dimension temporelle... et sens des apprentissages !

Sommaire :

- En proposant aux élèves une démarche d'investigation (par l'enquête)

● En proposant aux élèves une démarche d'investigation (par l'enquête)

○ Commentaire

Permettre aux élèves de rechercher par eux-même, c'est leur offrir la possibilité de se poser des questions, d'avoir envie d'en connaître une réponse, de s'engager à hauteur de leurs capacités et sous la forme qui leur correspond le mieux. L'enseignant peut alors partir des apports des élèves pour réguler et construire les savoirs.

○ Description brève du scénario

Proposer une question "ouverte" aux élèves - non nécessairement mathématique mais pour laquelle les mathématiques donnent un éclairage, des éléments de réponse. Les élèves partagent à la fois leur recherche, leur représentations de la thématique en jeu, ainsi que le sens qu'ils lui donnent.

○ Quand ?

En début de séquence.

○ Le scénario

The screenshot shows a digital workspace titled "Lancé de deux dés (Th4Et4)". It contains several panels with student work:

- Pb1 : Estimez la probabilités qu'une punaise tombe sur la tête.** Includes a section "Punaise" with text: "Pour moi on ne peut pas estimer la probabilité car il y a trop de facteurs qui rentrent en compte mais on peut dire qu'il y a plus de chance que la punaise tombe sur la tête car il y a plus de masse." and a "Punaise" section with text: "N'ayant aucune indication sur le nombre de lancé, nous ne pouvons pas estimer la probabilité que la".
- Pb2 (2 dés) : Premiers avis** Includes a section "Dés" with text: "Sur 10 lancés de dés, mes résultats sont les suivants : 7 -> 4 fois et 8 -> 6 fois. Je conclus que ces résultats sont du hasard total."
- Pb2 (2 dés) : Partage des recherches et modèles choisis** Includes a section "Les dés" with a handwritten note: "A l'issue d'un lancer de dé, on a 6 faces possibles. Si on lance deux dés, on a 36 possibilités (6x6). Les combinaisons possibles sont : (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (4,1), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6), (6,1), (6,2), (6,3), (6,4), (6,5), (6,6)."
- Pb2 (2) Conclu** Includes a section "8 ou 7 ?" with text: "7 a plus de probabilités de tomber car il possède 12 chances de tomber tandis que 8 en possède 10" and a section "Théoriquement" with text: "D'un point de vue purement théorique, lorsqu'on lance deux dés, les combinaisons pour que la".

► [Retour au menu du Vade-mecum](#)

