|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| FEUILLE ANIMATEUR  « Résolution de problèmes et numérique au Cycle 3»  **Objectifs** :   Réfléchir aux enjeux et aux objectifs mis en œuvre dans la résolution de problèmes pour les élèves.  Porter sa réflexion sur les représentations des problèmes dans les manuels.  A partir d’outils, réfléchir à la mise en œuvre de la résolution de problèmes sur le cycle. | | | |
| **Durée** | Déroulement | Modalités | Outils |
| **14h00**  15min | *Temps 1 : les représentations*  Obj : Prendre connaissance du programme de la formation. Connaitre les représentations de chacun.  Mentimeter : découverte d’une plate forme de sondage utilisable en classe.   * Le numérique dans vos pratiques ? * Vos attentes ? | Formateur  **+ gpe** | VidéoPro |
| **14h15**  15min | *Temps 2 : les programmes*  Obj : Prendre conscience de la divergence d’approche à la résolution de problèmes, enseignant/élève, se remémorer ce qui avait été abordé lors de l’animation « résolution de problèmes au cycle 3 »    Déroulement : Mentimeter Diapo 2  Pour résoudre un problème, quelles actions ou compétences faut-il engager du point de vue de l’enseignant ?  Quelles actions faut-il engager du point de vue de l’élève?  Confrontation des résultats avec la diapo 2   * **Rappel de la définition d’un problème : diapo 3**   Mise en commun / échange avec le groupe- | Formateur  **+ gpe** | Diaporama- |
| **14h30**  60min  temps de mise en commun  à chaque fin de mission | *Temps 3 : Des outils*  Obj : Analyser des dispositifs pour travailler la résolution de problèmes.  Déroulement : **« 7 missions »**  Chaque mission se déroule par 2 – une mise en commun est réalisée à l’issue de chaque mission  ** Mission 1** « énigmes et logique »  **Mission 2** « les vidéos-problèmes»  **Mission 3** « problèmes complexes demandant un tri d’informations et une organisation »  **Mission 4** « banques de problèmes classés»  **Mission 5** « présentation ordinaire de problèmes du quotidien »  **Mission 6** « utiliser des outils numériques (tableur...pour résoudre un problème»  **Mission**  7« escape game La classe de Mallory » | Formateurs  **+ gpes en atelier** | Documents : pages de manuels ; SAE vierge ; catégorisation des Pbs Houdement ; stratégies de fin de cycle avec colonnes pour répartition |
| **15h30**  30 min | *Temps 4 : Robotique*  Obj : Chercher pour savoir et comprendre  **Thymio** (découverte) Pascal Dupuy  Action-réaction, retours  Apprentissage efficacebesoin de tester en permanence  Partage des réflexions / échanges | Formateur + Pascal Dupuy  **gpe** |  |
| **16h00** | *Temps 5 : Sitographie*  *Obj : prendre connaissance de ressources facilitant les activités en autonomie et l’individualisation+*  *Sites* |  |  |
| 16h45 | *Temps 6: Bilan formation*  *Mentimeter* |  |  |