

## LéA LAiR - CR plénière du 16 Décembre 2020

### 1. Reposer le cadre:

Comprendre quelles sont les conditions et ce que l'on peut obtenir en articulant le tangible et le numérique ensemble. Pas l'un contre l'autre. Que gagne-t-on à utiliser l'un puis l'autre ou les deux...

Comment les enseignants s'approprient ces ressources ? Est-il plus facile d'utiliser du tangible? À quelle(s) condition(s) ? Est-il plus facile d'utiliser le numérique ?

Qu'apprennent les élèves ?

\*\*\*\*

Les différentes ressources:

- A. Smart Enseigno : assistant de l'enseignant pour l'enseignement des maths au cycle 2
- B. Chiffroscope : jeu pour la numération décimale de position  
a donné lieu à des jeux de cartes et de plateaux  
Le chiffroscope issu des mallettes Ocinaee avec des jeux qui n'ont pas tous été exploités.  
Des jeux numériques et tangibles
- C. La pascaline et la e pascaline : petite machine à engrenage pour travailler les nombres et les calculs. Conçue en version informatisée et numérique et version tangible

Les projets dans lesquels vous avez été sont les appuis forts pour reprendre le questionnement articulation tangible et numérique

On va voir comment dans le Léa on peut exploiter l'IA et les potentiels de l'IA.

Un des enjeux est de construire une vision connectée commune

### 2. Atelier collaboratif - Mettre à l'épreuve un modèle de recueil de données

Objectif : S'outiller pour analyser les données et répondre aux problématiques de notre LéA

- A. Prise en main de l'outil Miro
- B. Description de la grille Recueil de données
- C. Visionnage de la vidéo "Présentation du jeu gardien" (gardien de musée qui compte les billets d'entrée)  
<https://drive.google.com/file/d/0B-yGfbje7yGCTHUzUXhSb010dIE/view?usp=sharing>
- D. Remplissage collectif des grilles :

#### a. Gardien/Tangible (Buchettes/Groupe de 10 / Fourmillon)

*Marie/Virginie*

Un peu de bûchettes pour commencer jusqu'à la prise de conscience des groupements par 10 et très vite le numérique avec jeu du gardien

### *Claire*

Début sept Situation fourmillon (> 400 buchettes) Tangible d'abord

En parallèle Chiffroscope tangible avec tableau flottant

Puis Gardien Numérique (une fois que le principe du groupement est un minimum approprié par les élèves)

### *Laurianne*

D'abord le tangible - un peu compliqué

Le jeu gardien apporte plus de facilité à compter ( le changement de couleur au clic, déplacement des objets...)

Les élèves en difficultés plus à l'aise sur le numérique

Quelle pourrait être une aide tangible comparable au "changement de couleur" ?

- Mettre dans une boîte ?
- Changer les bâchettes de barquette
- *Claire* : la grande différence avec les bâchettes, c'est le fait que les tickets s'échangent contre un carnet

Numérique : le paquet ne représente que 1 contrairement au tangible où l'on voit le "contenu"

Qui valide ? Le robot / le prof peut demander d'expliquer la démarche suivie

Tangible et numérique : les validations et les stratégies sont différentes d'où l'intérêt d'utiliser les 2 pour exploiter la complémentarité.

## **b. Smartenseigno / Tangible**

Ludivine présente la plateforme - Une ressource et la visibilité du parcours de l'élève : la plateforme permet de créer des parcours pour les élèves selon les apprentissages visés. Les élèves font les exercices sur cette plateforme, l'enseignant peut suivre l'évolution des élèves.

Problème, au bout de 10, il est écrit 10 et non pas 1d (on ne voit plus les unités)

## **3. Clôture**

- Prendre possession du schéma pour les prochaines tentatives
- L'utiliser pour la prochaine fois avec une séance/situation - Garder des traces - Photos
- On peut intégrer des situations de géométrie / on n'est pas limité à la numération

Date de la prochaine plénière : Fin janvier / Début février **à fixer - Doodle (3 février ou 24 février)**

c. Astrophysicien/Tangible (Qui je suis ?)

On a un document collaboratif le Miro

c'est une version gratuite qui ne permet pas l'envoi d'un lien

Ça va être l'outil de travail du Léa de ce jour.

L'objectif est de faire évoluer le board de façon collaborative.

L'idée de l'atelier est de se mettre d'accord sur un document de base.

Chacun utilise un thème dans sa classe

Voir comment on peut faire interagir les réflexions reçues sur l'utilisation du tangible et du numérique

Ce qui a été fait

Le fourmillon

Les bûchettes