

TABLEAU A DOUBLE ENTREE

Grande Section

Instructions officielles

- Ecole maternelle (découvrir le monde) :

« À l'école maternelle, l'enfant découvre le monde proche ; il apprend à prendre et à utiliser des repères spatiaux et temporels. Il observe, il pose des questions et progresse dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité. Il apprend à adopter un autre point de vue que le sien propre et sa confrontation avec la pensée logique lui donne le goût du raisonnement.

Il devient capable de compter, de classer, d'ordonner et de décrire, grâce au langage et à des formes variées de représentation (dessins, schémas) »

- Cycle des apprentissages fondamentaux (mathématiques – Organisation et gestion de données)

« L'élève utilise progressivement des représentations usuelles : tableaux, graphiques »

Constatation :

Une multitude de jeux de tableaux à double entrée sont à disposition des écoles. L'enfant apprend très vite à remplir un tableau, en particulier pour des critères couleur /forme ; lorsqu'il est face à des critères plus complexes, cela lui demande plus de concentration.

Une réflexion d'un père d'élève, professeur de SVT, étonné que l'on aborde les tableaux en maternelle alors qu'au collège, en 6^{ème}, les enfants maîtrisent mal cet outil.

De vrais problèmes se posent lorsqu'il s'agit de construire un tableau avec 2 critères : organiser en ligne et en colonne, coder les lignes et les colonnes.

Objectifs :

Les enfants doivent apprendre à résoudre des problèmes, à élaborer des stratégies de recherche pour les résoudre et ainsi construire leur savoir.

Les mettre en situation de recherche permet des échanges avec une confrontation des stratégies et des solutions.

Pour les impliquer entièrement dans une recherche, il doit y avoir du sens à l'apprentissage, un enjeu, un besoin. L'introduction d'un tableau doit apparaître comme l'organisation la plus pertinente pour résoudre un problème.

SITUATION PROBLEME :

Dans la salle de jeux, sont installés des ateliers de grande motricité pour une période de 2 semaines. La classe est divisée en 4 groupes.

Tous les jours, à chaque séquence, les groupes tournent sur les ateliers. Ils n'ont pas toujours le temps de faire les 4 ateliers.

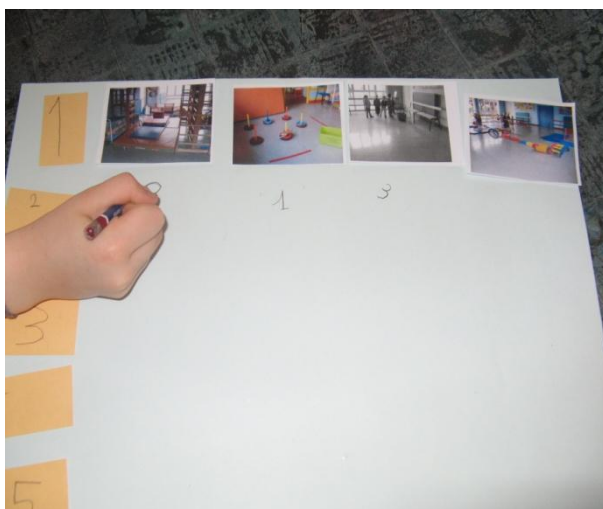
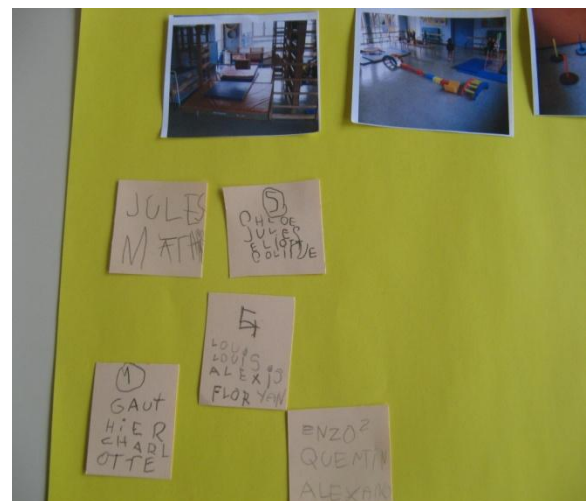
D'une séquence à l'autre, des questions se posent « quels ateliers avons-nous fait ? » ; des conflits pouvant survenir...

Mettre les enfants en petits groupes et chercher ensemble une ou des solutions à ce problème.

Suivant les remarques des enfants ; on peut être amené à prendre des photos des 5 ateliers ou à les dessiner (tableau velleda à disposition) ; à trouver un moyen de visualiser les 4 groupes (cartons ou matériels à disposition dans la salle de jeux).

On peut imaginer les étiquettes groupes posées au sol, sans ordre. Posez la question : « comment mémoriser ce que vous avez fait ? »

Phase de réflexion, de tâtonnements pour arriver à l'élaboration d'un tableau à double entrée.



Passage dans les ateliers : se cocher par une croix au fur et à mesure des passages.



Une fois les critères placés dans le tableau, que mettre à l'intérieur pour que le tableau serve de mémoire ? Faire le lien avec les passages en ateliers : combien de passages : 4 ; s'imaginer en situation réelle et même se déplacer au sein des ateliers pour visualiser l'emplacement du groupe.

Le problème se pose si on retrouve par exemple 2 fois le chiffre 1 dans la ligne 1. Les enfants par groupe remplissent un tableau, font des essais en sachant que chaque groupe passe dans 4 ateliers, en 1^{er} dans ..., en 2^{ème} dans ..., en 3^{ème} ...

Confronter les résultats des recherches pour chaque groupe et remplir ensemble le tableau avec des chiffres de 1 à 4 pour la classe.



Les enfants vont alors pouvoir gérer seuls la rotation des ateliers sans l'adulte.

DIFFERENCIATION :

Pour ceux qui ont du mal à lire le tableau avec des croix, leur proposer de « jouer » au tableau.

Dessiner au sol le tableau à double entrée. Bien visualiser les 2 critères (groupes et ateliers).

2 enfants (d'un même groupe) choisissent une case, se mettre assis. Les faire se déplacer le long de la ligne pour savoir dans quel atelier ils doivent se rendre.

Puis, dans un 2ème temps, montrer l'étiquette de l'atelier, leur demander d'aller se placer dans le tableau.



UTILISER UN TABLEAU EN MOTRICITE :

Dans la cour, tracer au sol un tableau à double entrée. Appréhender l'espace : marcher le long des colonnes et des lignes les uns derrière les autres. A chaque fois, annoncer la ligne C ou la colonne 4 par exemple.

Puis, il faut comprendre les coordonnées d'une case, je parle d'adresse. Chaque enfant à un nom de colonne ou de lettre.

Consigne 1 :

Aller à la rencontre de l'autre quand j'énonce l'adresse A6,

L'enfant de la ligne A et celui de la colonne 6 s'avancent pour se retrouver dans la case A6 . Je dépose un anneau pour signifier la case ; les enfants s'en vont. Je ramasse tous les anneaux en renommant leur adresse.



Consigne 2 :

Attribuer à chaque enfant une case où il doit s'asseoir ; puis nommer chaque case au hasard, l'enfant qui s'y trouve doit se lever.

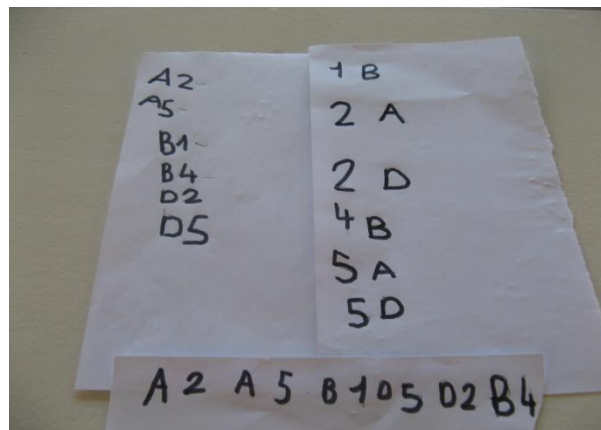


Consigne 3 :

Nommer une case.

Les enfants sont en couple. Dans le tableau, sont posés 5 éléments. Par 2, ils doivent sur une feuille dessiner l'objet et donner ses coordonnées.

Je déplace les éléments et il faut recommencer. Il y a vérification à chaque fois.



Consigne 4 :

Replacer 6 étiquettes selon leurs coordonnées.

De retour en classe, les enfants ont le même tableau en réduction, ils ont 6 étiquettes avec une adresse à replacer dans le tableau.

AIDE PERSONNALISEE

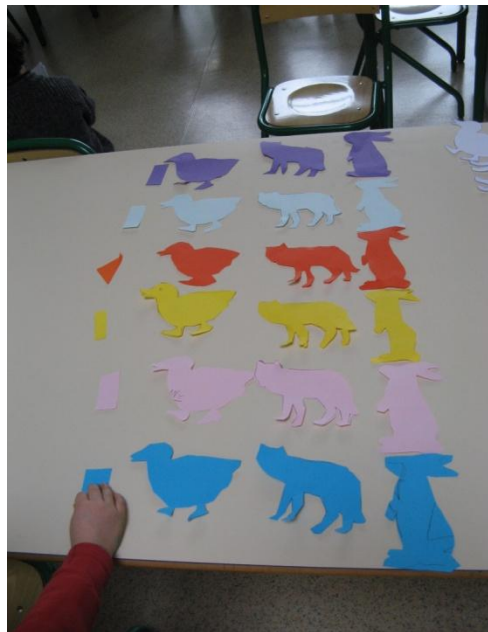
Partir d'une autre situation problème : nous avons un jeu de 7 familles incomplet, il manque des cartes.

Je leur propose de construire un autre jeu sur le thème de leur choix. Je limite le nombre de familles. Je prépare des gabarits et des feuilles de couleur.

Les cartes vont se construire au fur et à mesure ; il reste des cartes manquantes. Séance de recherche, de tâtonnements, de suppositions de vérifications pour bien comprendre la situation. Faire accepter les solutions de l'autre, apprendre à critiquer sans animosité, permettre à chacun de s'exprimer.

Arriver à un classement des cartes en colonne et en ligne pour constituer un tableau à double entrée. Pour chaque couleur choisie, on vérifie que toutes les cartes ont bien été réalisées.

Le jeu est complet, on peut enfin jouer !



TICE

Logiciel ZOOM – Éditions Jocatop – Structuration de l'espace – Apprendre à lire un tableau à double entrée



Grâce à ce logiciel, l'enseignant peut :

- Choisir les exercices qu'il veut voir aborder par les enfants,
- Choisir le temps passé par un élève devant l'ordinateur,
- Choisir le thème des illustrations,
- Accéder au suivi de l'évolution de chacun des enfants dans les exercices,
- Accéder au suivi de l'évolution de chacun des exercices par rapport au groupe classe.

Le logiciel s'adapte automatiquement à la progression de chaque élève.

Il y a 5 niveaux de difficultés.

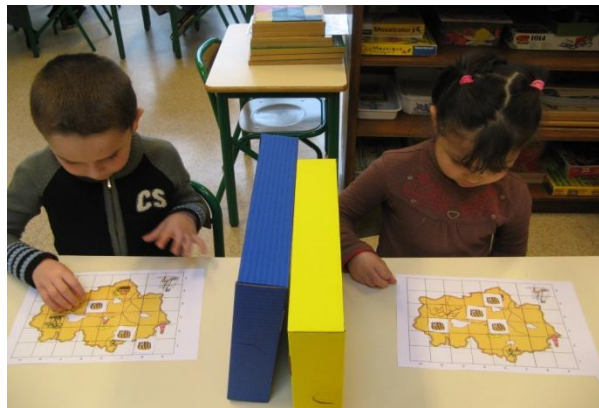
Les enfants sont en autonomie.

Jeux en ligne :

- Echos d'école (jusqu'à 81 cases)
- Pepit.be (retrouver des éléments qui composent une illustration)

EVALUATION :

- Par 2 : le jeu « La carte des petits trésors »



Sur le principe de la bataille navale, un enfant a le modèle photo et l'autre doit découvrir l'emplacement des trésors en nommant les coordonnées de la case.

Le vérification se fait à 2 en confrontant le modèle de la carte reconstituée d'après les informations.

L'enfant doit se repérer dans l'espace d'un tableau et doit aussi traiter les informations, mettre en place une stratégie de découverte et faire appel à la déduction et à la mémoire.

- Seul

Proposer à chaque enfant, des étiquettes (cartes et critères) sur un thème (famille, animaux...)



Consigne : ranger les cartes