

TÂCHE À PRISE D'INITIATIVE



Plan de formation

- [Type d'activité](#)
- [Historique](#)
- [Rôles](#)
- [Compétences](#)
- [Exemples d'activité](#)
- [En activité](#)
- [Ressources](#)
- [Questions diverses](#)



Type d'activité

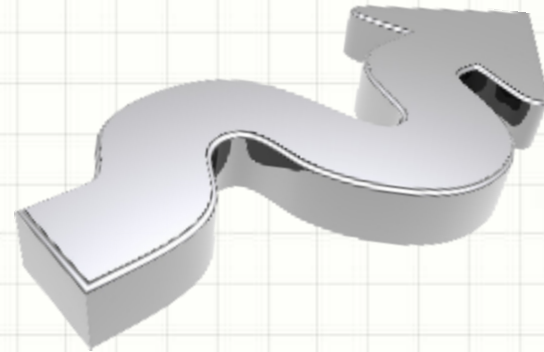


- Activité flash
 - Renforcer mémorisation et automatisation
 - Activité mentale, très régulière, sur un temps court
- Tâche intermédiaire
 - Stabiliser et consolider savoirs déjà acquis
 - Forme explicite, peut être un exercice d'application ou de réinvestissement
- Tâche à Prise d'Initiative (TPI)
 - Développer autonomie et imagination
 - Modéliser une situation, résoudre un problème
 - Favoriser stratégies multiples, différenciation
 - Activité sur un temps long



Historique

- Travail de groupe
- Séminaire APMEP en 2014
- Résultats DNB
- Réforme







Rôles

| | |
|----------------------|--|
| Le gardien | <ul style="list-style-type: none">• Gardien du temps : il veille à indiquer le temps qu'il reste de temps à autre pour la réalisation des différentes tâches.• Gardien du bruit : il veille à ce que le groupe ne dérange pas les autres groupes.• Gardien des documents : il doit s'assurer que les documents sont bien remis au professeur, notamment ceux, numériques, sur le bon groupe de travail.• Compétence de l'activité mathématiques : Il s'assure (avec l'ambassadeur) que les productions écrite et numérique prennent bien en compte les différentes compétences mathématiques attendues pour l'activité. |
| Le rédacteur | <ul style="list-style-type: none">• Idées développées : il rédige la production et présente à l'écrit les idées de TOUS les membres.• Trace écrite : il doit rédiger à l'écrit la (ou les) réponse(s) finale(s). Les autres membres peuvent l'aider oralement. |
| L'ambassadeur | <ul style="list-style-type: none">• Professeur : il est le SEUL interlocuteur avec les professeurs.• Matériel : il est le SEUL à pouvoir utiliser le matériel. Les autres membres peuvent l'aider oralement.• Compétence de l'activité mathématiques : Il s'assure (avec le gardien) que les productions écrite et numérique prennent bien en compte les différentes compétences mathématiques attendues pour l'activité. |
| Le rapporteur | <ul style="list-style-type: none">• Restitution : il présente à l'oral le travail de son groupe au reste de la classe. L'utilisation de la tablette par vidéo projection est obligatoire.• Production numérique : il est responsable de la production numérique du groupe. |



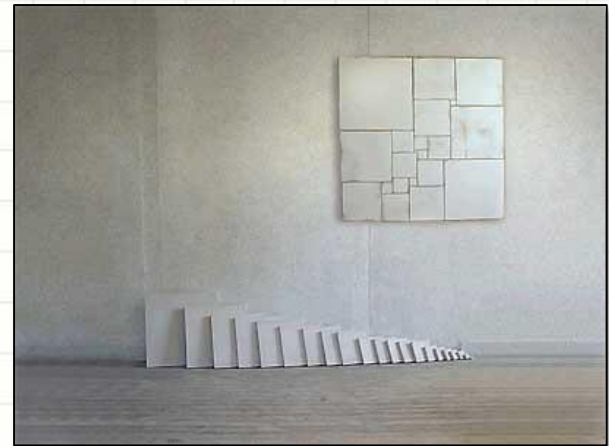
Compétences

| Les 6 compétences de l'activité mathématique | |  6 pts |  4,5 pts |  3 pts |  1 pt | Note /5pts |
|--|--|---|---|---|--|---------------|
| CHERCHER | S17 : Lire des données sous forme de données brutes, de tableau, de graphique (diagrammes en bâtons, diagrammes circulaires, histogrammes). S58 : S'Informer, rechercher, extraire et organiser l'information utile. | | | | | |
| MODELISER | S25 : Résoudre des problèmes de pourcentage. | | | | | |
| REPRESENTER | S01 : Utiliser diverses représentations d'un même nombre : écriture décimale ou fractionnaire, notation scientifique, repérage sur une droite graduée. S16 : Recueillir des données, les organiser. | | | | | |
| CALCULER | S06 : Pratiquer le calcul exact ou approché, mentalement, à la main ou instrumenté. S08 : Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur. S18 : Calculer des effectifs, des fréquences. S19 : Statistiques : calculer une moyenne, médiane, étendue. | | | | | |
| RAISONNER | S20 : Statistiques : interpréter une moyenne, médiane, étendue. | | | | | |
| COMMUNIQUER | S55 : Savoir s'exprimer, présenter sa recherche et ses résultats à l'écrit. S56 : Savoir s'exprimer, présenter sa recherche et ses résultats à l'oral. S57 : Rendre un travail clair et propre. S59 : Savoir gérer et travailler en groupe. S60 : Avoir une tenue correcte lors d'un oral. | Évaluée directement dans les rôles | | | | |



Exemple d'activité en 6e

- [« Partition » de Charles PAYAN](#) : activité pour répartir les élèves en AP

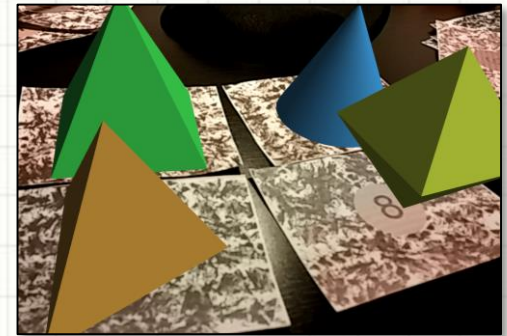


- [« La Dîme » de Simon STEVIN](#) : activité historique sur l'écriture des nombres décimaux

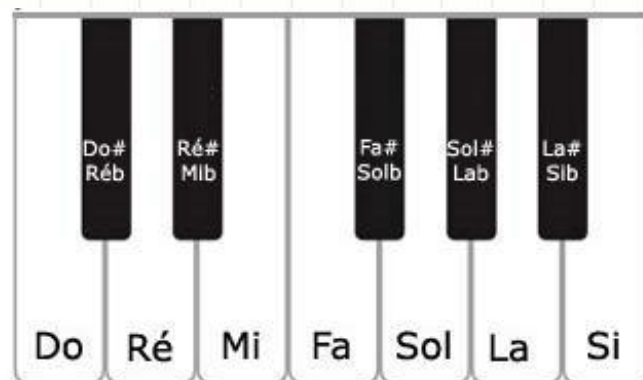


Exemple d'activité en 4e

- [Espace – Euler](#) : utilisation de la réalité augmentée pour vérifier une découverte d'Euler



- Scratch : [Dessin des touches de piano](#)



Exemple d'activité en 3e

- [En retard](#) : à partir d'une vidéo des problèmes DUDU
- [Histoire de l'art](#) : la Pyramide du Louvre
- [Le gâteau en étoile](#)
- [Un problème de toiture](#)



En activité

- Se mettre en groupe de 3 ou 4
- Sur l'IPad (lien direct sur le bureau), dossier des activités
- Créer une activité « dans le même genre »



Ressources

- Le dossier : https://1drv.ms/f/s!Ajca-I6EkDOJg_hlJ5uFKxn0VvgeNg
- Documents d'accompagnement : <http://eduscol.education.fr/cid99696/ressources-maths-cycle.html>
- Réalité augmentée : <http://mirage.ticedu.fr/>
- TRAAm : <http://eduscol.education.fr/cid98083/les-travaux-academiques-mutualises-traams-des-laboratoires-des-pratiques-numeriques.html>
- Les problèmes DUDU : <https://mathix.org/linux/problemes-ouverts/les-problemes-dudu>
- Des rôles : <https://pierrickauger.wordpress.com/2016/02/26/de-s-roles-pour-les-eleves/>



Questions diverses

Formateur : M. Sylvain ETIENNE

Adresse mail : Sylvain-Julien.Etienne@ac-nice.fr

Tel : 06 84 48 87 93

