

Objectifs

- Distinguer les informations données et les inférences à partir d'un texte.
- Faire prendre conscience à l'élève que :
 - Tout n'est pas dit dans un texte de problème.
 - On peut y prélever des informations pour en déduire des nouvelles.

Éclairage didactique pour l'enseignant

Déduire des informations à partir d'un support écrit est une des compétences mises en jeu dans la résolution de problèmes.

Un texte de problème en mathématiques est un texte qui requiert une lecture particulière : il y a toujours une question et la réponse ne se trouve jamais directement dans le texte. Elle est le résultat d'une opération cognitive, ici la déduction à partir de plusieurs informations.

Matériel pour 2 élèves

Deux fiches-élèves * et ** à compléter.

Déroulement : par groupe de 2 ou 3 élèves

Phase 1 : problème 1

Faire lire silencieusement l'énoncé. Demander aux petits groupes d'élèves de faire des propositions d'interprétation de l'énoncé et de réponses.

Mise en commun

Recueillir les hypothèses en triant celles qui sont acceptables par tous et celles à discuter.

Organiser un débat à partir des diverses interprétations des groupes et vérifier collectivement les hypothèses effectuées par les différents groupes jusqu'à consensus.

Enfin, faire une résolution collective du problème en mettant bien en avant les différents arguments.

Phase 2 : Puis continuer de même avec le deuxième problème, etc.

Différenciation :

Selon les performances des élèves, proposer plus ou moins de situations avec des énoncés requérant plus ou moins de compétences en lecture.

Pour un atelier*, utiliser la fiche * et choisir des problèmes avec des énoncés assez courts dans la banque de problèmes.

Pour un atelier**, utiliser la fiche **. Pour approfondir ou réinvestir tout au long de la semaine, utiliser la banque de problèmes.

Les élèves peuvent ne travailler d'abord que sur les trois premiers problèmes. Le quatrième problème est à donner en prolongement de la séance si le temps le permet.

Les difficultés à anticiper dans la mise en œuvre de l'atelier

Des obstacles peuvent survenir au niveau :

- **Des connaissances culturelles** : par exemple, il est nécessaire de connaître ce qu'est un arbitrage de match de foot, un rendez-vous chez le dentiste, une séance de cinéma, le travail d'un vétérinaire ...
- **Du vocabulaire** : certains termes doivent être connus : par exemple, un instrument (pas nécessairement de musique), une séance, un ouvrage, un traitement, une souche ...

Ce que l'élève doit savoir faire

Il n'est pas attendu une résolution numérique des situations mais plutôt que l'élève apprenne à :

- Se faire une représentation mentale de la situation.
- Repérer la question.
- Faire des inférences à partir d'indices pertinents.
- Justifier sa réponse.

Rôle de l'enseignant

Il s'agit de recueillir les hypothèses des élèves et de guider les échanges entre eux. Le but est d'amener les élèves à justifier leurs réponses sans répondre ou justifier à leur place.

Prolongements de la séance

Il est vivement conseillé de proposer systématiquement chaque jour au moins 2 problèmes à résoudre pour que les élèves puissent réinvestir ce qu'ils ont abordé en ACP et s'entraîner.