

Présents :

**Julien Bernat
Nicolas Pelay
Cyril Tédéo**

Compte-rendu succinct de la Réunion groupe 2 :

Construire une méthode d'analyse permettant de les étudier à partir de plusieurs dimensions. Construire une grille d'analyse qui contient l'ensemble de ces dimensions.

- 1) **La dimension niveau** : l'exigence de formulation demandé à l'élève par l'enseignant, et les apprentissages qu'institutionnalise éventuellement ce dernier dépendent fortement des 3 niveaux : école-collège-lycée.
- 2) **La dimension type d'apprentissage** : 3 Type de jeux :
 - Jeux à vocation d'apprentissage de savoirs mathématiques précis.
 - Jeux qui ont un potentiel d'apprentissage de savoirs mathématiques :
 - Jeux qui ont un potentiel d'apprentissage de compétences utiles pour faire des mathématiques (Hex, échecs...) : Importance de la **recherche erratique** qui consiste à se lancer dans une recherche de manière désordonnée dans un premier temps.. Capacité à argumenter, à raisonner, à faire des anticipations et donc des abstractions .

Dans les 2 derniers cas, se posent la question des dispositifs nécessaires que doit mettre en place l'enseignant pour permettre à l'élève de réaliser le transfert de ses acquis dans les activités mathématiques classiques. Dans le cas de la recherche erratique, l'enseignant doit là aussi favoriser le transfert de ce savoir-être **qui constitue l'étape nécessaire pour que l'élève rentre dans l'action, l'expérimentation**

3) La dimension Plaisir-estime de soi.

- Effet Tabula rasa du jeu ; Jouer, développer des compétences de raisonnement sans l'objet mathématique qui se construit cumulativement. Mais encore une fois se pose la question de la transférabilité : comment réaliser le transfert ? Le transfert comment peut-il se faire ? Rôle central de l'enseignant.
- Effet Plaisir : Les élèves alors qu'ils mobilisent par plaisir, par défi personnel, d'importantes ressources cognitives. Comment l'enseignant peut-il aider l'élève à transférer ce plaisir dans des activités mathématiques classiques.
- Effet confiance en soi.

- Travail socio-éducatif, prise parole en groupe. Le jeu développe 3 choses, le social, l'estime de soi, des compétences. Règles du débat mathématique. Faire porter la conviction sur un autre plan. Accepter de perdre : apprendre de l'erreur. Changement du statut de l'erreur. Apprendre à ne plus Perdre sans comprendre pourquoi. L'éducateur peut favoriser, aider à l'explicitation, à l'explication des stratégies. Ce qui donne du sens à l'intervention de l'enseignant : Son intervention n'est plus artificielle aux yeux des élèves puisqu'elle leur permet d'obtenir les clés de la victoire. Il s'agit d'un changement de perception de l'éducateur de la part des élèves.
- Le jeu gomme l'aspect institutionnel, améliore la communication.
- Vouloir apprendre mais bien plutôt se positionner dans une situation d'apprentissage. L'apprentissage s'engage par un questionnement du monde. Le jeu permet l'investissement dans l'apprentissage parce-que je veux gagner. Il faut donner des clés pour donner le sens. Difficulté de réinvestir cette volonté de gagner dans un processus de d'apprentissage plus classique.

Le jeu permet de rajouter une marche sur l'échelle du contexte didactique et donc du contrat didactique : Tu prends un ballon, tu joues au foot. Tu t'inscris dans un club, le contrat change. Tu veux devenir professionnel, comment continuer à prendre de plaisir ?

Question sur l'organisation des ateliers à poser au comité d'organisation :

Appel à candidatures ou gestion des ateliers par le groupe lui-même. Faire un point avec Thierry.

Diffusion du travail de la CII ? Ou colloque de mise au point sur la recherche ? Ateliers animés par qui ? Appel à candidature ?

Faites-vous jouer avec les élèves ? Avec quels jeux ? Pourquoi ? Quels objectifs ? Educatifs, didactiques, pédagogiques ? Création. 3 ou 4 ateliers.

Premier canevas du colloque de Juin 2015 :

	<u>Jeudi AM</u> Ouverture: G. Cohen (1h) Valerio Vassalo (1h)	<u>Vendredi Matin</u> Faire jouer, donner du plaisir. Préparation d'un rallye mathématique/Jeux (Gr 2) (1h30) Conférence M. Artigue (1h)
<u>Vendredi AM</u> Présentation de rallyes : Rallyes de Toulouse A Antibes 2 groupes finalistes en amphitheatre (3/4h)	<u>Samedi Matin</u> Conférence : M. Buhman (Gr 3) 1. Atelier « Animations » Math A. Alvarez	<u>Samedi AM</u> Conf de Clôture : JP Delahaye (1h)

Carte des Rallyes (15 min) (Gr 1) Présentation de rallyes+jeux 1h+1h	2. Atelier P.Grillot.	
--	-----------------------	--

- Quel est le point de vue d'un historien des sciences ou de l'éducation:
Pourquoi cette peur des mathématiques en France ?