

Repères pour l'enseignant

CE1 S2 S2

Item visé : repérer des coordonnées.			
Sous-item : différencier des lignes et des colonnes dans un quadrillage, les catégoriser en leur donnant « un titre », repérer des cases dans un quadrillage grâce à une association entre ces titres.			
Connaissances : lignes, colonnes, quadrillage, coordonnées.			
Compétences procédurales : associer deux catégories différentes, placer où trouver les éléments en conséquence.			
Compétences conditionnelles : les titres des colonnes et des lignes étant attribués, repérer et nommer une case en fonction de ses coordonnées.			
Matériel : - TNI/logiciel Open SANKORE + Documents S 2 S 2 ; - fiche élève « CE1 S2 S2-Quadrillage sans titre » (sur lequel il manque les titres des lignes et des colonnes) ; - fiche élève « CE1 S2 S2-Bataille navale ».			
PHASES	Activité de l'enseignant <i>Consignes</i>	Activité des élèves <i>Dispositif</i>	Utilisation du TNI
Ce que nous savons déjà : la séance précédente a été consacrée au déplacement dans un quadrillage grâce à des flèches.	Qu'avez-vous appris lors de la séance précédente ? Que manque-t-il au quadrillage de Fabien ?	Les élèves énoncent ce qu'ils ont réalisé avec le coq, le quadrillage, les flèches et la désignation des lignes et des colonnes. Ils doivent placer les lettres et les chiffres au bon endroit pour le quadrillage de Fabien (sur la fiche « Quadrillage sans titre » ou sur l'ardoise). Un élève de chaque dyade est obligé de dénommer les lignes et les colonnes. Son camarade vérifie que c'est identique au modèle.	Pages 2, 3.
Présentation du problème.	« Je vous propose maintenant de jouer une partie de bataille navale comme Fabien et Anna. » L'enseignant propose aux élèves de dire dans quelles cases Anna et Fabien vont poser leurs bateaux (selon les coordonnées notées au tableau). Il commet des erreurs volontairement pour augmenter la vigilance des élèves.	Quand l'enseignant place les bateaux, les élèves écrivent sur leur ardoise si l'enseignant s'est trompé ou non.	Page 4.
Apprendre en expérimentant (pratique guidée par le maître).	L'enseignant décrit les éléments présents sur le TNI : les quadrillages, les deux personnages, leurs bateaux respectifs et le boulet de canon de Fabien.	Les élèves observent et disent si un bateau de l'adversaire est touché ou non.	Pages 5, 6.

Apprendre grâce à la variabilité	L'enseignant demande aux élèves par groupe de deux de dessiner chacun leur bateau en choisissant une couleur de voiles différente.	Les élèves jouent à la bataille navale.	Page 7.
Apprendre grâce à la négation ou aux contre-exemples.	L'enseignant prend des quadrillages d'enfants adversaires et signifie les stratégies pour gagner : noter les cases annoncées déjà pour ne pas les répéter.	Les élèves doivent écrire les cases énoncées sur les lignes prévues à cet effet. L'enseignant demande aux élèves de relever le score obtenu à la fin du temps imparti.	
Savoir ce qu'on a appris.	L'enseignant questionne, corrige ce qui est faux, réalise une page supplémentaire sur le TNI consacrée aux savoirs formalisés par les élèves.	Les élèves énoncent ce qu'ils ont appris : comment nommer les cases d'un quadrillage, comment jouer à la bataille navale, comment se souvenir des annonces réalisées.	
Pour aller plus loin.	L'enseignant propose un codage différent : avec des signes, des couleurs.	Les élèves doivent énoncer d'autres coordonnées avec le codage choisi.	Page 8.
Qu'avons-nous appris ?	Nous avons appris comment donner un titre aux lignes et aux colonnes d'un quadrillage, comment coder les cases. Nous avons appris comment jouer à la bataille navale, comment nous souvenir des annonces réalisées.		