

PROPOSITION D'ATELIER

Auteur(s) et rattachement	Antoine FENECH, Richard CABASSUT , IREM de Strasbourg
Courriel contact	richard.cabassut@unistra.fr
Titre	Le jeu de go : un dispositif pour travailler la compétence «raisonner ».
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> - présenter des scénarios pédagogiques basés sur le jeu de go pour travailler différentes formes de raisonnements - distinguer dès l'école primaire les raisonnements extra-mathématiques du joueur de go et les raisonnements heuristiques et de validation de l'élève mathématicien
Résumé (environ 10 lignes)	Des différents types de raisonnements cohabitent à l'école primaire (Cabassut 2005) et la compétence « raisonner » est une des six principales compétences développées dans l'enseignement des mathématiques (Ministère 2016). Le jeu de go offrent des possibilités pour apprendre les mathématiques à l'école primaire (Fenech & al. 2020). Nous explorerons différents scénarios qui permettent dans le jeu de go de travailler différents raisonnements. A la suite des travaux de Haye (2019) nous travaillerons la distinction entre le raisonnement heuristique et le raisonnement de validation. Nous étudierons les différents registres de représentation (Duval 2006) que suscite le jeu de go pour exprimer un raisonnement.
Modalités de fonctionnement de l'atelier	Après une rapide présentation du jeu de go et quelques exercices d'appropriation nous proposerons une progression pour travailler différents types de raisonnements, en alternant temps de jeu et échanges collectifs. Nous réfléchirons à des représentations des raisonnements dans différents registres et à leurs traitements intra et inter-registres. Nous concluerons sur l'intérêt du dispositif pour l'enseignement de smathématiques et aux caractéristiques d'une formation à l'utilisation de ce dispositif.
Bibliographie (restreinte aux références citées dans le résumé)	<p>Cabassut, R. (2005) Raisonnement plausible versus raisonnement de nécessité : où est la frontière ?, in Actes du XXXIIe Colloque COPIRELEM, 17- 19 mai 2004, Foix, IREM de Toulouse, mai 2005</p> <p>DUVAL, R. (2006). A cognitive analysis of problems of comprehension in a learning of mathematics. <i>Educational Studies in Mathematics (2006) 61: 103–13.</i></p> <p>Fenech, A., Cabassut, R. (2020) Dispositif de formation utilisant le jeu de Go pour enseigner les mathématiques à l'école primaire, in Actes du 46e colloque de la Copirelem. Lausanne : juin 2019. Edition ARPEME.</p> <p>HAYE, T. (2019) <i>Etude des conditions et des contraintes d'implémentation d'un jeu de société à l'école, comme vecteur d'apprentissages mathématiques. Cas du jeu de Go au cycle 3.</i> Thèse. Université de Montpellier.</p> <p>Ministère de l'Education Nationale (2016) Compétences travaillées en mathématiques : raisonner. EDUSCOL. Mars 2016.</p> <p>https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Competences_travaillees/83/6/RA_16_C4_MATH_raisonner_547836.pdf</p>