Extrait du #ClasseTICE

http://classetice.fr/spip.php?article73

Outils pour les élèves dyscalculiques

- Numérique et Handicap -

Date de mise en ligne : dimanche 1er mai 2016

Description :

Des outils numériques au service du handicap

Copyright © #ClasseTICE - Tous droits réservés

Calculer avec « L'attrape Nombres »

Descriptif : Des briques linéaires (type Tétris) tombent et sont disponibles pour remplir un camion dont la taille varie en fonction du niveau de l'exercice. L'élève doit remplir le camion avec les briques correspondantes. En avançant dans l'exercice, des options ou contraintes apparaissent afin de complexifier l'activité.

Quelles sont les notions travaillées ?

- Calculs élémentaires - additions et soustractions
- Présentation des nombres - ensembles concrets, chiffres ou mots
- Principe de la base 10 et des nombres à plusieurs chiffres

Quels sont les objectifs visés ?

- L'apprentissage progressif de l'addition et de la soustraction
- Renforcer les représentations cérébrales du nombre
- Encourager le traitement automatique des nombres
- Faire comprendre les nombres à deux chiffres
- Aider les enfants dyscalculiques

Vidéo de présentation :

Le plus pédagogique : Le jeu a été imaginé par l'Unité INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive, un centre de recherche de pointe en cognition mathématique. L'Attrape-Nombres est principalement adapté aux enfants de 5 à 10 ans - mais les niveaux supérieurs feront le plaisir des adultes !

Les enfants de maternelle y découvriront les concepts de base des nombres et de l'arithmétique. Ceux de primaire, qui connaissent déjà les nombres, apprendront à calculer de plus en plus vite. Le jeu s'adresse tout particulièrement aux enfants qui éprouvent des difficultés en maths (dyscalculie) - il les aidera à renforcer leurs circuits cérébraux de représentation et de manipulation des nombres.

L'Attrape-Nombres se concentre sur les nombres à deux chiffres. Pour les plus jeunes, qui font leurs tous premiers pas en arithmétique, nous recommandons notre autre jeu La Course aux nombres.

Jouer en ligne : cliquer ici

Calculer avec « La course aux nombres »

Outils pour les élèves dyscalculiques

Descriptif : Deux coffres sont représentés avec des collections de pièces ou des formes additives. Il faut choisir le coffre qui a le plus de pièces et faire ensuite avancer deux pions sur une droite numérique en fonction du nombre de pièces de chaque coffre.

Quelles sont les notions travaillées ?

- Présentation des nombres - ensembles concrets, chiffres ou mots
- Comptage - entraînement avec les nombres 1 à 40
- Calculs élémentaires - additions et soustractions

Quels sont les objectifs visés ?

- Renforcer les représentations cérébrales du nombre
- Établir la ligne numérique mentale
- Enseigner et entraîner le comptage
- Enseigner et entraîner les additions et soustractions
- Encourager le traitement automatique des nombres
- Aider les enfants dyscalculiques
- La Course aux Nombres a été testée scientifiquement

Vidéo de présentation :

Le plus pédagogique : Le jeu a été imaginé par l'Unité INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive, un centre de recherche de pointe en cognition mathématique. La Course aux Nombres se concentre sur les petits nombres.Il est destinée à l'origine aux enfants de 4 à 8 ans. Pour les enfants plus à l'aise, préférer le logiciel « L'Attrape-Nombres » (voir ci-dessus). Les enfants de maternelle y découvriront les concepts de base des nombres et de l'arithmétique. Ceux de primaire, qui connaissent déjà les nombres, apprendront à calculer de plus en plus vite. Le jeu s'adresse tout particulièrement aux enfants qui éprouvent des difficultés en maths (dyscalculie) - il les aidera à renforcer leurs circuits cérébraux de représentation et de manipulation des nombres.

Télécharger : cliquer ici