

Travailler les nombres et grandeurs autrement grâce à l'inhibition

L'inhibition est la fonction exécutive qui encourage les élèves à tester plusieurs méthodes pour résoudre des problèmes, ce qui nécessite de tester et d'essayer plusieurs pistes proposées par eux-mêmes ou par d'autres.

Cette approche pédagogique favorise l'inhibition de réponses impulsives, poussant les élèves à choisir la stratégie la plus adaptée après une réflexion approfondie. Cette capacité à retarder la gratification et à réfléchir avant d'agir est renforcée par la pratique de raisonner en anticipant le résultat d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure.

Points au programme officiel

- ✿ Nombres et calculs (mathématiques cycles 2 et 3)
- ✿ Grandeurs et mesures (mathématiques cycle 2 et 3)



Compétences travaillées

- ✿ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure. (cycle 2)
- ✿ Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier ou non son jugement. (cycle 2)
- ✿ Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme. (cycle 2)
- ✿ Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. (cycle 3)
- ✿ Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange. (cycle 3)

Fonction exécutive

INHIBITION : L'inhibition est la capacité de contrôler les réactions impulsives et de résister aux distractions, permettant à l'élève de prendre des décisions réfléchies plutôt que de réagir automatiquement. Elle joue un rôle essentiel dans la régulation des comportements et de la prise de décision.



Travailler les nombres et grandeurs autrement grâce à l'inhibition

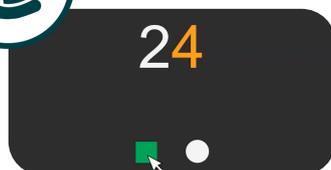
Parcours proposé pour mobiliser la fonction exécutive



STROOPOLINE : L'élève est confronté à une série de formes géométriques où il doit identifier rapidement l'intrus parmi des formes identiques. Si l'intrus est un rond, l'élève doit cliquer sur la réponse écrite de la même couleur que ce rond et si l'intrus est un carré, l'élève doit choisir le mot qui décrit simplement la couleur du carré.



KLUEDO : L'élève est confronté à une série de nombres composés de chiffres, l'élève doit cliquer sur un carré si le chiffre cible est audible, sur une étoile si le chiffre est présent, mais non prononcé, sur un triangle si le nombre contient le chiffre cible audible et ensuite muet (exemple : 344) et sur le rond si le chiffre cible est complètement absent.



JACADI : L'élève est confronté à une série de nombres composés de chiffres, l'élève doit cliquer sur le carré si le chiffre cible est audible et sur le rond lorsque ce n'est pas le cas. Le défi est amplifié par le déplacement des boutons de réponse après chaque série.

