

Travailler les nombres et grandeurs autrement grâce à la vitesse de traitement

La vitesse de traitement permet de reconnaître rapidement des nombres, d'effectuer des opérations simples et de résoudre des problèmes sous contrainte de temps.

La pratique quotidienne du calcul mental améliore la rapidité avec laquelle les élèves traitent les informations mathématiques.

Points au programme officiel

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



Compétences travaillées

- * Utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, notamment des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures. (cycle 2)
- * Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. (cycle 2)
- * Calculer sans le support de l'écrit pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat. (cycle 2)
- * Résoudre mentalement des problèmes arithmétiques, à données numériques simples. (cycle 2)
- * Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne. (cycle 3)
- * Calculer avec des nombres décimaux et des fractions simples de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations). (cycle 3)

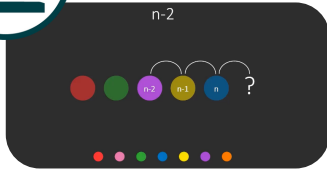
Fonction exécutive

Vitesse de traitement : La vitesse de traitement se réfère à la rapidité de percevoir, analyser et répondre à l'information. Elle affecte la performance dans presque toutes les activités cognitives.



Travailler les nombres et grandeurs autrement grâce à la vitesse de traitement

Parcours proposé pour mobiliser la fonction exécutive



MANÈGE : L'élève observe une succession de pastilles colorées qui s'affichent une par une à l'écran. Chaque série de pastilles se conclut par un point d'interrogation, signalant au joueur qu'il faut rappeler et identifier la couleur de la pastille située deux positions avant la dernière (n-2). Les joueurs choisissent ensuite la couleur correspondante parmi une sélection proposée en bas de l'écran.



MOULIN : L'élève doit identifier un "doublon-sandwich" parmi une séquence de lettres apparaissant au centre de l'écran, où une lettre identique doit apparaître à la première et à l'avant-dernière position d'une séquence de trois lettres, comme dans l'exemple A-I-A.

