

# Travailler les nombres et grandeurs autrement grâce à la planification

La planification est la capacité d'organiser, d'ordonner et de hiérarchiser les actions nécessaires pour atteindre son objectif, en anticipant les étapes et les conséquences potentielles.

Elle implique la définition des objectifs, ainsi que la gestion des ressources disponibles.

## Points au programme officiel

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



## Compétences travaillées

- ✿ S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. (cycle 2)
- ✿ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure. (cycle 2)
- ✿ S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle. (cycle 3)
- ✿ Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, etc. (cycle 3)
- ✿ Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations. Problèmes à une ou plusieurs étapes relevant des structures additive et/ou multiplicative. (cycle 3)
- ✿ Organiser des données issues d'autres enseignements (sciences et technologie, histoire et géographie, éducation physique et sportive, etc.) en vue de les traiter. (cycle 3)



# Travailler les nombres et grandeurs autrement grâce à la planification

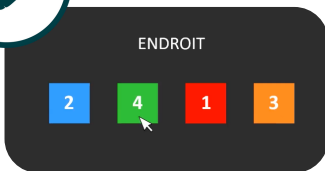
## Function exécutive

**Flexibilité :** La planification est essentielle dans la résolution de problèmes, où les élèves doivent planifier et organiser leurs démarches, anticiper les résultats, et justifier leurs démarches. Elle permet aussi d'organiser les étapes nécessaires pour résoudre un problème complexe, en estimant le temps nécessaire et en sélectionnant les stratégies les plus efficaces.

## Parcours proposé pour mobiliser la fonction exécutive



**NUAGE :** L'élève doit retrouver des mots dispersés à l'écran selon des critères et un ordre spécifié. La difficulté augmente avec le nombre de mots, l'ordre alphabétique, l'inverse alphabétique de restitution, ou l'alternance de liste de mots dans le même nuage. Par exemple, retrouver alternativement dans l'ordre alphabétique les noms d'arbres et les prénoms, sollicitant majoritairement la flexibilité mentale de l'élève.



**KAKATOES :** L'élève doit mémoriser l'ordre d'apparition de carrés colorés et le restituer soit dans l'ordre direct (tel qu'ils sont apparus) soit dans l'ordre inverse, A mesure que le jeu progresse, la taille de la série des carrés appelée "Empan", augmente, mettant ainsi à l'épreuve et développant la capacité de la mémoire de travail de l'élève.

