



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fiche Pédagogique

Apprendre la table de multiplication par l'activité physique

Tronc du module /E

Contact : Anna Andrzejewska (coordinatrice PSONI)
Etablissement : Ecole primaire N°330 comportant des classes d'intégration à Varsovie
Association Polonaise pour les Personnes Handicapées Mentales.
Site internet : <http://www.sp330.waw.pl/>, www.psoni.org.pl



Définition générale

1. S'entraîner à la multiplication et à la division jusqu'à 15
2. Développer la capacité d'écoute et concentrer l'attention sur l'enseignant

Principes et fondements théoriques

JEUX PÉDAGOGIQUES - la présence d'un élément amusant et la nécessité de respecter des règles du jeu définies avec précision. Il faut définir au départ le nombre total de points ou autres méthodes de notation ou de récompense. Tous les participants au jeu ont les mêmes chances.

Source : W. Okoń, Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej, Varsovie, 1998.

Utilisation/Champs d'application

Pour qui ? : élèves de 2e année (équivalent du CE1) de l'Ecole Primaire d'Intégration N° 330 (7-8 ans).

Comment ? : travail basé sur le corps, travail en groupe

Pourquoi ? : Cette activité répondra au besoin d'exercice physique et constitue un moyen attrayant de présenter les principes fondamentaux de la multiplication et de la division aux élèves; cela libère également les tensions et offre la possibilité de travailler en groupe.

Outils :

Un endroit spacieux sans obstacles physiques, un lecteur de musique, une chanson que les enfants connaissent et aiment, un sifflet.

Références :

Une musique / chanson connue et appréciée des élèves

Présentation de la méthodologie

1. Accueillir les élèves et leur présenter l'objectif des leçons.
2. Expliquer les règles du jeu et rappeler au groupe les règles de comportement de base à respecter pendant la leçon.
3. Diffuser la musique choisie par les élèves.
4. Circuler librement / Courir dans la pièce sur la musique, en imitant un animal indiqué par l'enseignant.
5. Arrêter la musique et donner une tâche à réaliser, par exemple : répartissez la classe en trois groupes de cinq personnes.
6. Les enfants forment les groupes comme demandé.
7. Un élève désigné par l'enseignant présente verbalement l'activité et l'illustre avec le jeu ; puis l'élève écrit au tableau l'équation qui correspond : par exemple, $3 \times 5 = 15$.
8. L'enseignant n'efface que le résultat de l'équation.
9. Les élèves recopient les équations dans leurs cahiers et travaillent seuls sur les résultats.
10. Chaque élève reçoit un point par calcul correct.

Variantes possibles :

Au cours du jeu, on peut introduire des éléments plus avancés pour augmenter la difficulté; par exemple, le nombre de groupes à constituer peut être indiqué en frappant dans les mains plutôt que dit par l'enseignant, et le nombre d'élèves par groupe peut être indiqué au moyen d'un sifflet. Des instructions supplémentaires peuvent être utilisées (par exemple, "maintenant, vous vous déplacez comme des papillons au-dessus d'une prairie", "maintenant, vous êtes des poneys qui galopent", "maintenant, vous êtes des robots") - afin de rendre le jeu encore plus attrayant.

Compétences acquises au cours des leçons :

- Coopérer au sein d'un groupe
- Réagir aux messages de l'enseignant
- S'entraîner à se concentrer et à focaliser son attention sur l'enseignant

Critère d'évaluation :

L'élève est capable de multiplier et de diviser jusqu'à 15.