



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fișă pedagogică

Construirea sensului înmulțirii 1

Trunchiul modulului E



Contact: Stéphanie Landes
SASI APAJH

Nivel : CP - CE1 - CE2

Construirea sensului înmulțirii

Numărul de
lecții:

Disciplina : Matematică

5

Așteptări la sfârșitul ciclului

- ✓ Înțelegerea semnificației înmulțirii
- ✓ Rezolvarea problemele cu înmulțirii
- ✓ Cunoașterea tabelelor de înmulțire

Cunostinte și competențe asociate:

Cerințe preliminare

- ✓ Denumiți cantitățile (mici sau mari)
- ✓ Cantități codificate prin adunare
- ✓ Cunoașterea adunării
- ✓ Cunoașterea tehnicilor de operare cu adunare

Este important să ne întrebăm ce se cere elevilor noștri atunci când spunem " $3 \times 4 = ?$ "

- Le cerem cere în limbaj codificat, să-și imagineze 3 coșuri așezate pe pământ, cu câte 4 mere în fiecare
 - Le cerem să înțeleagă că un număr reprezintă o cantitate și că această cantitate poate fi multiplicată.
 - Le cerem să înțeleagă că un x nu este un $+$. Deci, practic, trebuie să transformi un semn al unui al 8-lea rând pentru ca un plus să devină o multiplicare (se amestecă cu un vârf de dislexie, un indiciu de dificultate de atenție și un tur de zgomote ale clasei ...)
 - Le spunem că este mai ușor să faci 3×4 decât să faci $4 + 4 + 4$ când au început să învețe calculul cu adunări și că, de fapt, pentru ei este mai ușor să adune decât să înmulțească
- Pe scurt, este un exercițiu destul de complicat pentru ei, deoarece trebuie să asocieze abilitățile citirii, abstractizării, reprezentării aritmetice și mentale.


Nivel : CP - CE1 - CE2

Construirea sensului înmulțirii

Disciplina : Matematică

Adunarea repetată

Lecția: 1/5

Lecția	Obiectiv general	Realizări Instrucțiuni	Remedieri Adaptări
1	<p>1- Pregătirea înmulțirii: calcularea sumelor iterate</p>	<p>« Veți învăța o nouă operațiune la sfârșitul orei"» Amintireacelor două operații deja cunoscute: adăugarea și scăderea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Codificarea cantităților folosind adunarea <p>Material : -Creioane, tablete de ciocolată etc...</p>  <p>O foaie albă și un stilou pentru fiecare grup Creați cât mai multe grupuri pentru a permite o circulație bună în spațiul clasei</p> <p>Instrucțiuni :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trebuie să găsiți numărul corect de obiecte de fiecare tip, scriind o adăugare de fiecare dată. 2. Aveți grijă să nu modificați pachetele. <ul style="list-style-type: none"> • Vorbiți și schimbați idei despre rezultatele obținute <ul style="list-style-type: none"> • Rezultatele sunt afișate pe tablă Elevii explică, observă, critică, pun la îndoială, argumentează • Dezvăluiți constrângerile, particularitățile și limitele legate de adunarea în aceste situații <ul style="list-style-type: none"> ○ Lungimea calculelor: putem greși ușor ○ Adunări lungi de scris: putem uita numere ○ Am găsit același număr repetat 	<p>Prezentarea scopului învățării Rețineți prin interogarea adăugării și scăderii</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Grupe de sprijin în dificultate prin exemplu ✓ Reamintiți importanța erorii și a gravității sale ✓ Utilizați calculatorul: obiectivul nu este să știți dacă elevul știe cum să facă o adunare pentru a evita erorile de calcul. Mai mult, autorizarea utilizării calculatorului poate provoca motivații suplimentare și poate să-i liniștească pe unii. ✓ Reporniți dialogul ✓ Evaluați comportamentul elevilor în timpul testelor ✓ Dați cuvântul tuturor
<p>Adaptare în funcție de tipul handicapului Pentru elevii cu deficiențe de vedere</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Furnizarea de echipamente care pot fi manevrate cu ușurință ○ Ajutor de la un elev care vede 			

Pentru elevii cu **dispraxie**:

- o Suprafețe antiderapante pentru a preveni rulara sau căderea obiectelor
- o Evitați obiectele rotunde
- o Ajutorul de profesor poate scrie numărul, calculele dictate de elevi pe lucrări mici

Pentru dislexici, disgrafici, discalculici, disfazici

- o Afișați banda cu numere pe tablă
- o Asigurați etichete cu numere pentru a limita scrierea: numere magnetice pentru tablă