

CARTE MENTALE PÉDAGOGIQUE : LA DYSCALCULIE

■ LE SENS DU NOMBRE

- **Subitizing** : Impossible d'estimer 3 ou 4 objets du premier coup d'œil.
- **Symboles** : Difficulté à associer le chiffre "7" à sa quantité réelle.
- **Base 10** : Confusion des positions (ex: écrit 1005 pour "cent cinq").
- **Inversions** : Lecture inversée des nombres (21 lu "douze", 6/9).

■ GRANDEURS & TEMPS

- **L'heure** : Lecture impossible sur horloge à aiguilles.
- **Mesures** : Estimer une taille ou un poids est abstrait.
- **Monnaie** : Difficulté à rendre la monnaie ou estimer les prix.
- **Outils** : Usage difficile de la règle graduée.

LA DYSCALCULIE EN ÉLÉMENTAIRE

Guide Enseignant

■ CALCULS & MÉMOIRE

- **Faits numériques** : Non-automatisation des tables (+ et ×).
- **Stratégies** : Recours persistant aux doigts un par un.
- **Signes** : Confusion récurrente entre +, -, ×, ÷.
- **Géométrie/Espace** : Inversion des colonnes pour poser l'opération.

■ REMÉDIATIONS EN CLASSE

- **Manipulation** : Jetons, cubes, réglettes Cuisenaire à disposition.
- **Outils visuels** : File numérique de bureau, tables de Pythagore.
- **Calculatrice** : Autorisée dès que l'exercice évalue le raisonnement.
- **Mise en page** : Textes aérés, lignes de couleurs pour poser les calculs.

■ POSTURE & ÉVALUATION

- **Valorisation** : Noter la démarche logique, pas le résultat brut.
- **Pas de chrono** : Supprimer la pression du temps (calcul mental).
- **Surcharge** : Diviser les consignes complexes en étapes simples.
- **Confiance** : Éviter la double tâche (copier le problème + le résoudre).