

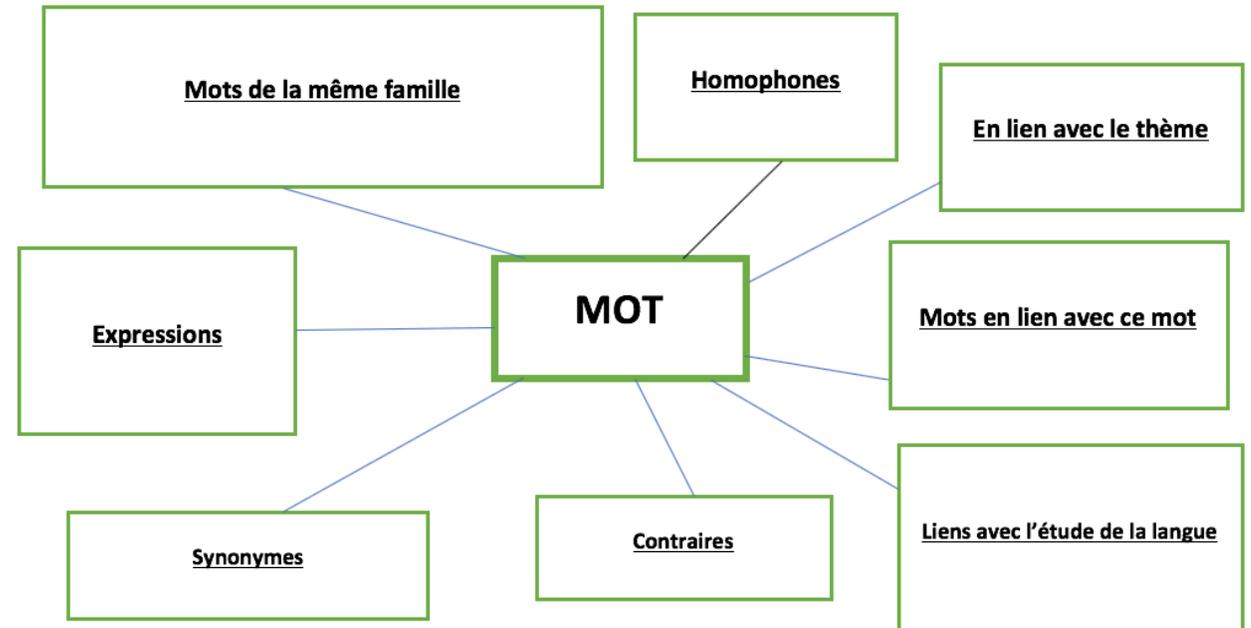
Travailler le lexique au cycle 1

Circonscriptions de Montbéliard

2^{ème} présentiel

Quelle entrée vous semble
la plus riche en terme
d'apport lexical?

grand	douillet	assez
partager	le coup	la faim
le pain	l'ogre	le calme
grogner	gelé	la pincée
l'émotion	piquer	le froid





Vos réussites?

Ce qui a posé problème à vos élèves ?

Ce qui vous a posé problème ?



La mémoire,
comment ça marche ?

Les neuromythes

Cette vidéo dissimule 8 neuromythes. À vous de trouver ces fausses croyances.



Les réponses...



Les 8 neuromythes ou fausses croyances ...
associés aux mémoires.

Jeu des 9 mots :

Donnez vous 9
secondes pour retenir
la liste de mots

BASE

ÉTAPE

ISOMÈRE

ALCOOL

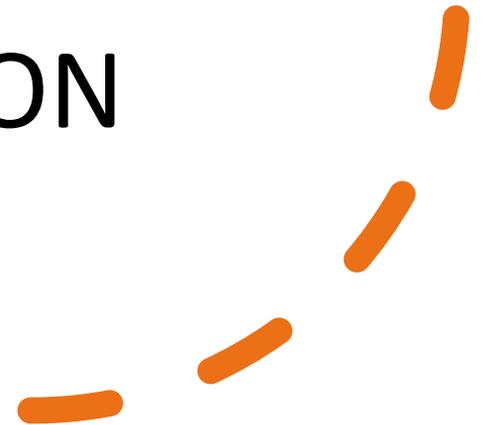
CHÉLATION

AROMATIQUE

CONFORMATION

ÉCHELLE

COMPLEXE



Jeu des 9 mots :

Essayez maintenant
de les écrire

BASE

ÉTAPE

ISOMÈRE

ALCOOL

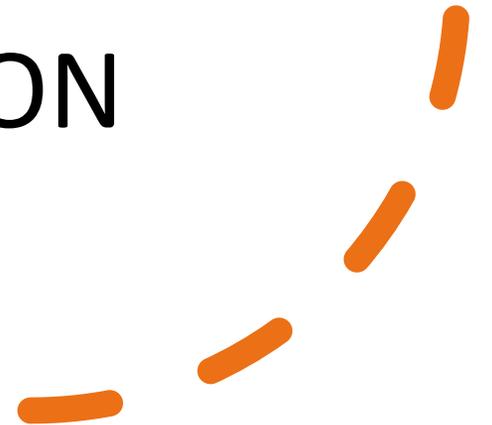
CHÉLATION

AROMATIQUE

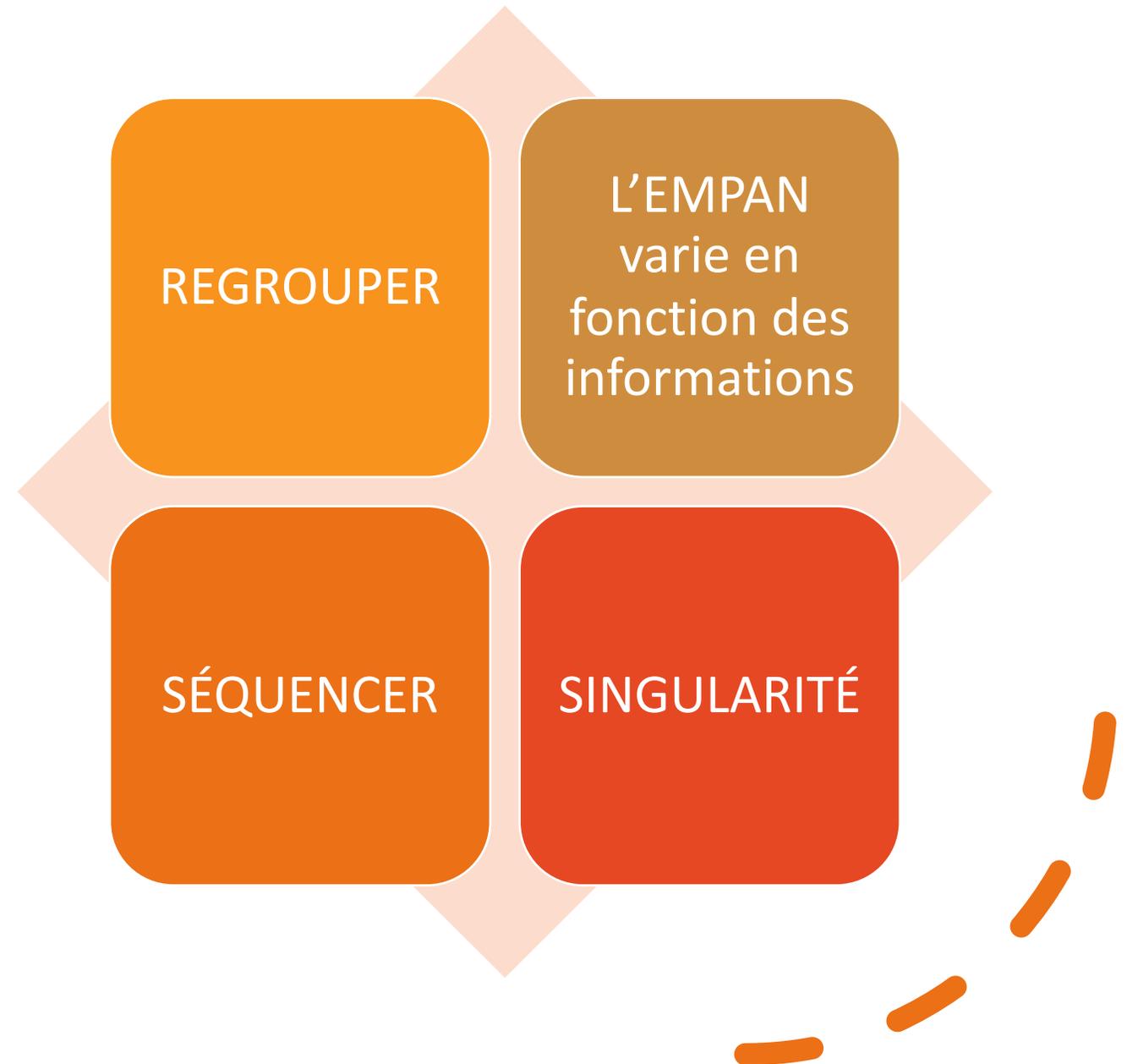
CONFORMATION

ÉCHELLE

COMPLEXE



Conclusion :
notre mémoire
de travail est
de capacité
limitée



Très court terme
(millisecondes)

Informations
sensorielles

Consciente ou non

La mémoire
perceptive



Court terme (qql
secondes à qq mn)

Capacité réduite: 7
items (+ ou -2)

garder, restituer ou
utiliser une information
(mémoire tampon)

La mémoire
de travail



Les mémoires à court terme

Moyen terme
Soumise à l'oubli
Connaissances sur le monde, concepts

Mémoire explicite

La mémoire sémantique



Très Long terme
Mémoire des souvenirs
liée aux émotions
À partir de 5 ans

Mémoire explicite

La mémoire épisodique



Les mémoires à long terme

Très long terme

Mémoires des habiletés motrices

Mémoires des habiletés cognitives

Apprentissage long et répétitif

Acquis difficiles à modifier

Mémoire implicite: automatismes



La mémoire procédurale

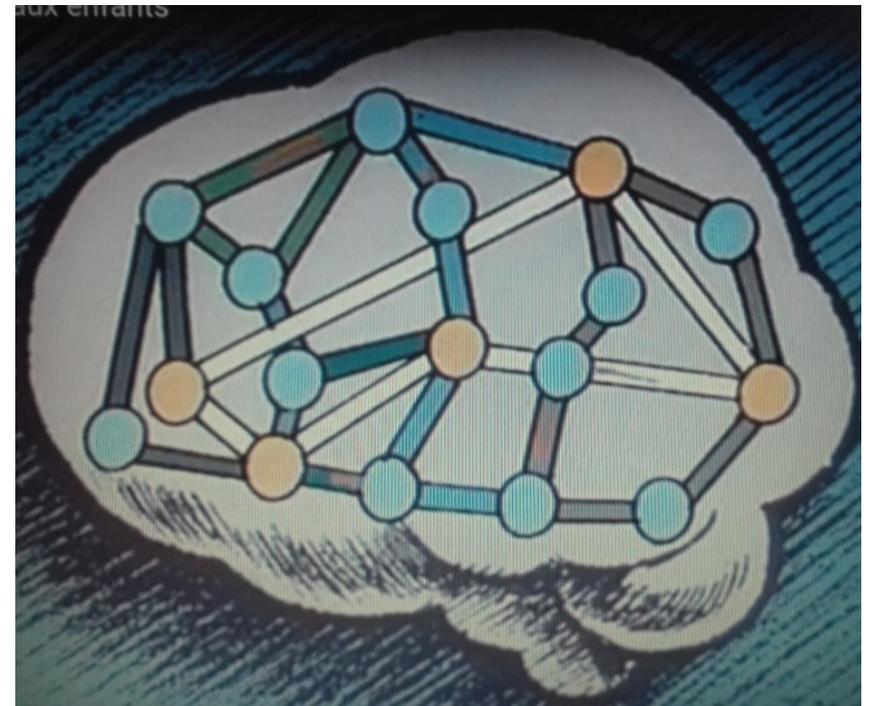
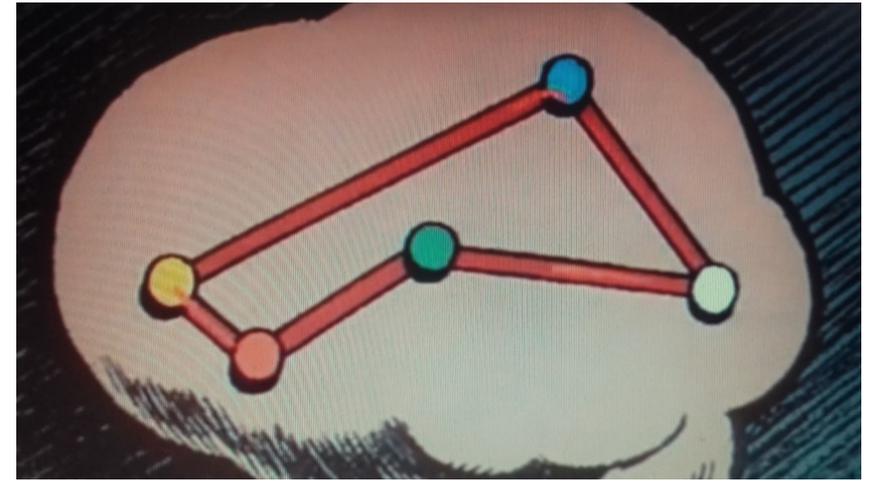


Les mémoires à long terme

Comment contrer l'oubli en classe ?

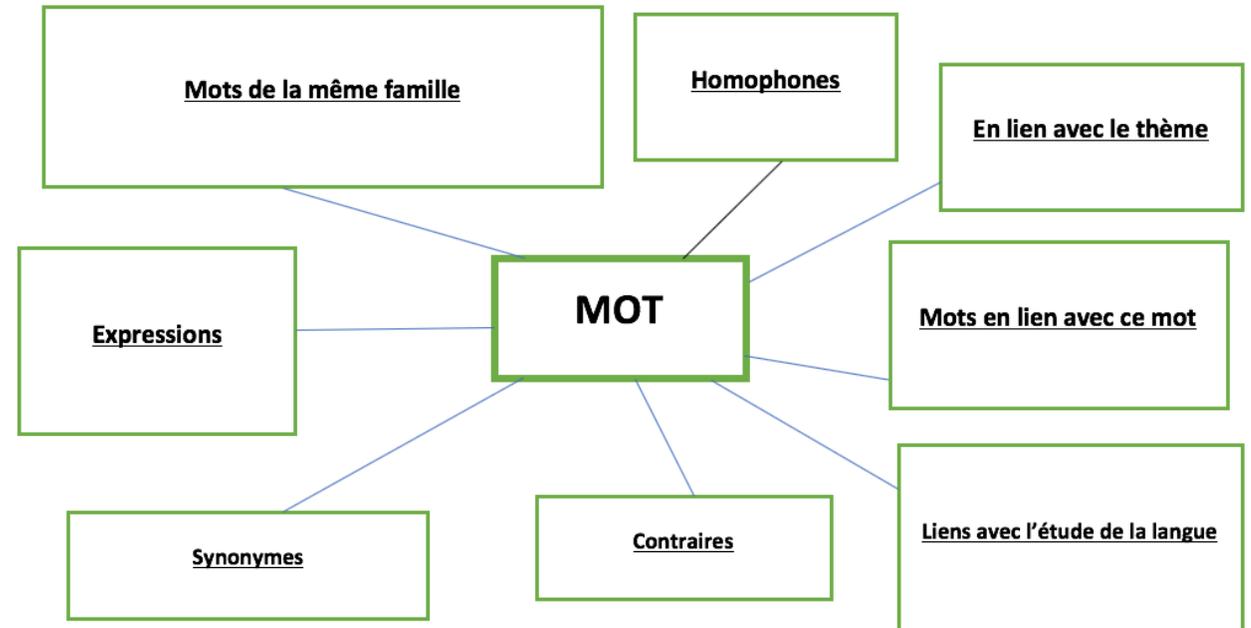
- La répétition: consolider la trace mnésique
- L'indexation: accrochage des nouvelles informations sur les connaissances antérieures

Attention: influence des émotions sur l'efficacité des mémoires



Quelle entrée vous semble
la plus riche en terme
d'apport lexical?

grand	douillet	assez
partager	le coup	la faim
le pain	l'ogre	le calme
grogner	gelé	la pincée
l'émotion	piquer	le froid



Mot de départ choisi :

Quels mots les élèves ont appris ? ou vont apprendre ?	
Quels outils ou/et supports sont utilisés ? ou vont être utilisés ?	RENCONTRER
Quelle trace est gardée ? ou sera gardée ?	STRUCTURER
Suite à donner	RÉUTILISER

Mise en situation

Tableau des mots polysémiques et transversaux dans les différents domaines

	EPS	Arts	Mathématiques	Sciences	Espace / temps	Écrire	Lire
Tourner	X	X	X	X	X	X	X
Ranger	X		X	X	X		
Descendre	X			X		X	
Matin					X		
Sortir	X		X		X	X	
Petit	X	X	X	X	X	X	
Chaud	X	X		X	X		X
Souris	X	X		X		X	
Montagne	X	X			X	X	

Rencontrer

Une séquence en classe :
manger ?

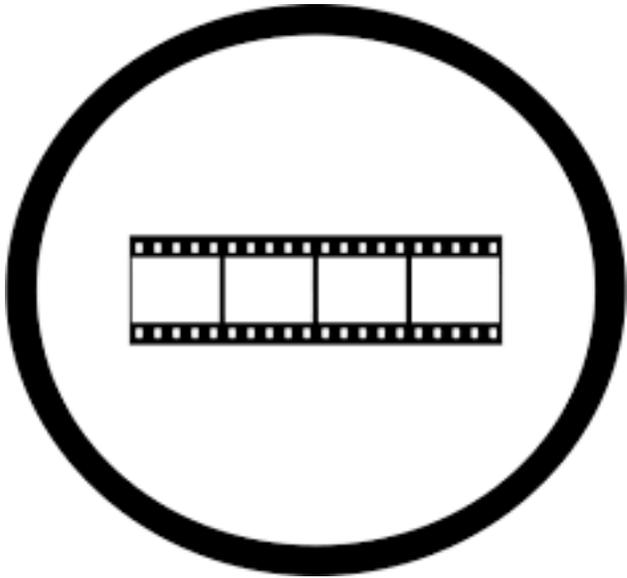


Mot de départ choisi : MANGER

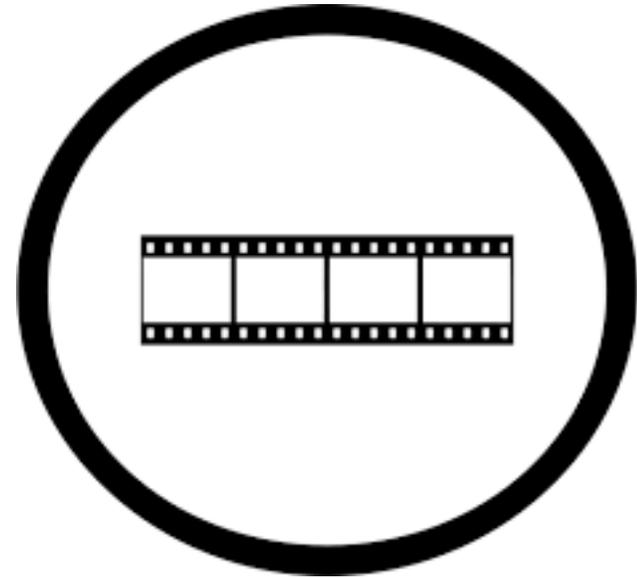
Quels mots les élèves ont appris ? ou vont apprendre ?	dévoré- croquer- grignoter- picorer- avaler	
Quels outils ou/et supports sont utilisés ? ou vont être utilisés ?	Marionnettes des animaux : loup lapin souris oiseau Nourriture en lien avec les animaux choisis Vidéos de ces animaux en train de manger	RENCONTRER
Quelle trace est gardée ? ou sera gardée ?	Des images d'animaux en train de se nourrir	STRUCTURER
Suite à donner	Utilisation des marionnettes pour des jeux de mime (exemple, vécus sur le temps d'accueil) Création de jeux avec les outils numériques : tablette ou ordinateur Lien avec les autres domaines : Explorer le monde du vivant : nutrition EPS : le loup dans la bergerie / les lapins et les carottes	RÉUTILISER

Un exemple de séance

1^{ère} étape : rencontrer le mot
cible



Vidéo : mimer le mot manger

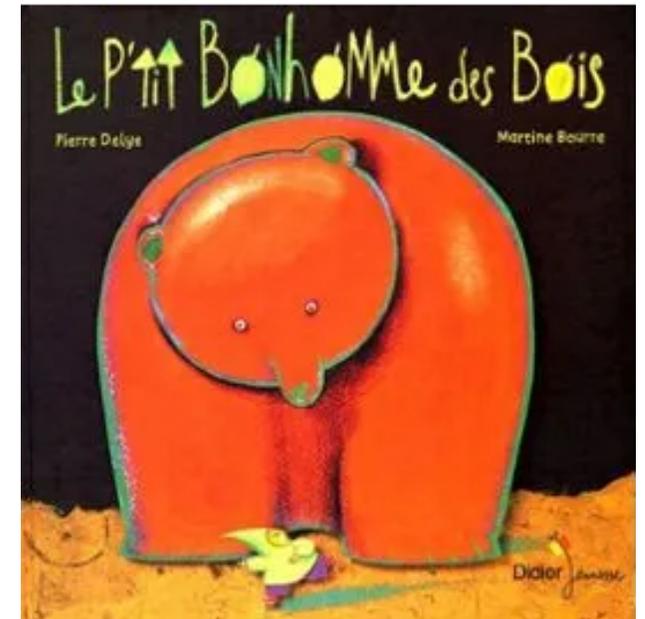


Vidéo : associer la nourriture à
l'animal

Une autre entrée pour rencontrer le mot cible en GS

“Oh, un p'tit bonhomme des bois, ce doit être bon un p'tit bonhomme des bois, je n'ai jamais mangé de p'tit bonhomme des bois, je mangerai bien du p'tit bonhomme des bois.”

- Reprendre cette phrase et la mémoriser
- Reproduire la phrase avec des aliments proposés



Les éléments extérieurs qui favorisent la mise en mémoire

L'attention

- Alerte: quoi?
- Orientation: Où?
- **Cibler les essentiels**

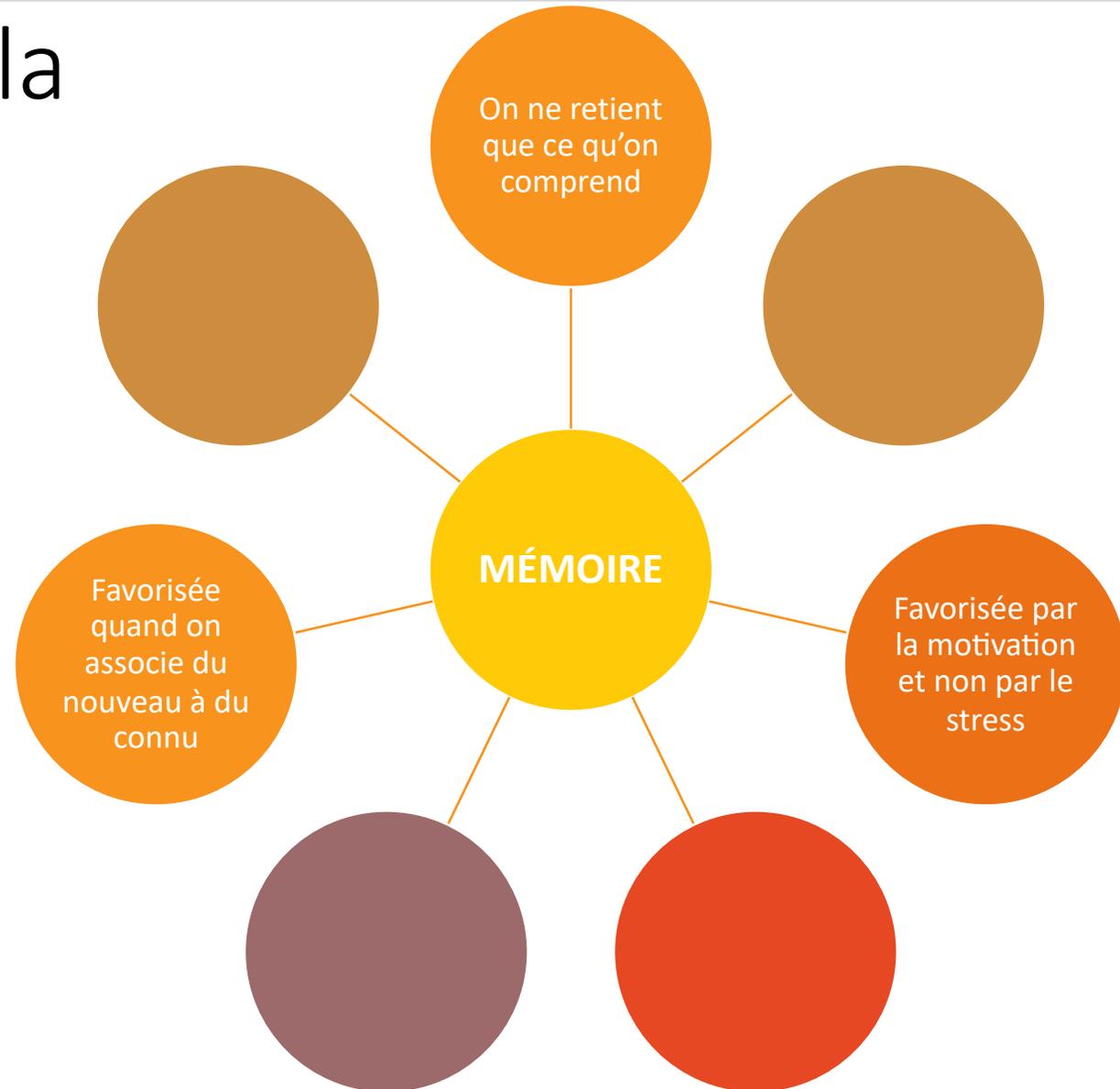
La motivation

- Valeur
- Auto-efficacité
- Contrôle

Le contexte d'apprentissage

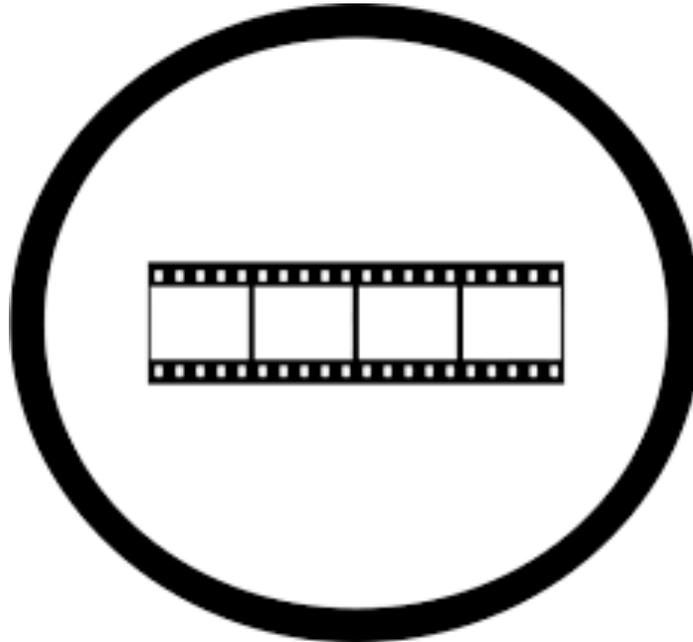
- Sécurisé
- Bienveillant
- Agréable
- Stimuli sensoriels

L'importance de la mémorisation



Structurer

Structurer pour optimiser la mémoire



Vidéo : faire des phrases avec les mots dévorer, croquer, grignoter et picorer

Structurer pour optimiser la mémoire

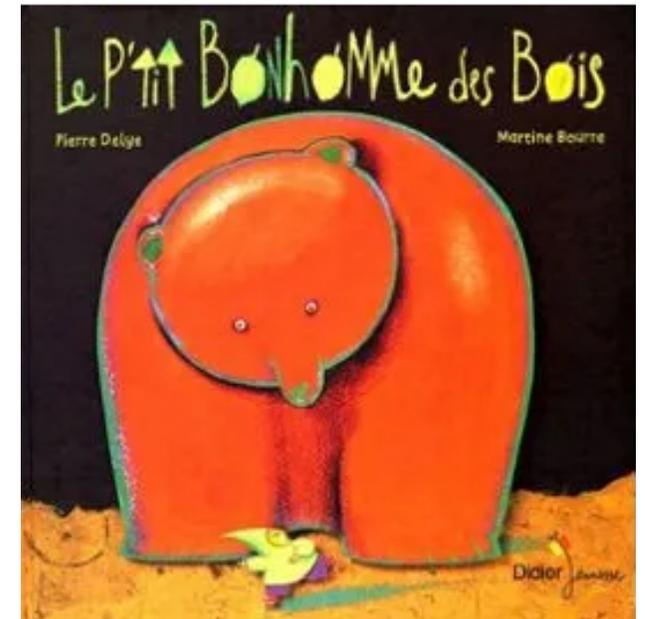
“Oh, un p'tit bonhomme des bois, ce doit être bon un p'tit bonhomme des bois, je n'ai jamais mangé de p'tit bonhomme des bois, je mangerai bien du p'tit bonhomme des bois.”

Objectifs :

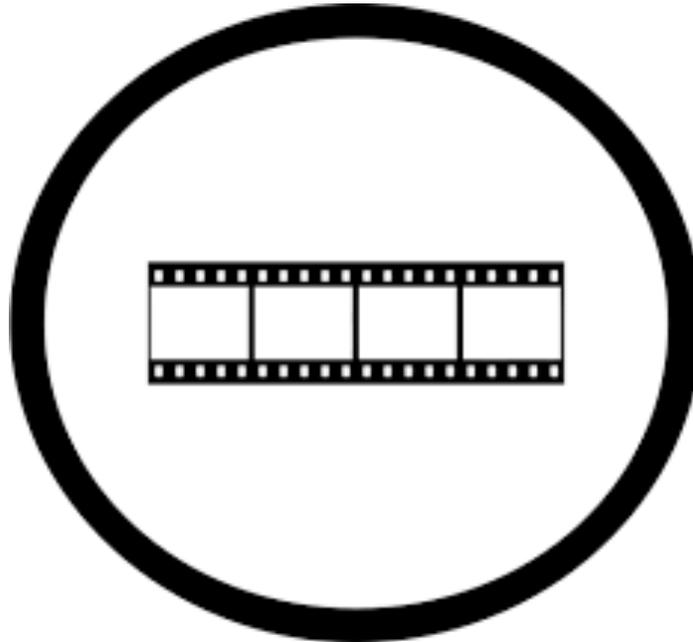
- Faire émerger les représentations des élèves sur les différentes manières de manger
- Énoncer les verbes synonymes de manger

Comment ?

- Découvrir par le mime les différentes manières de manger
- Remplacer le mot « manger » dans la ritournelle

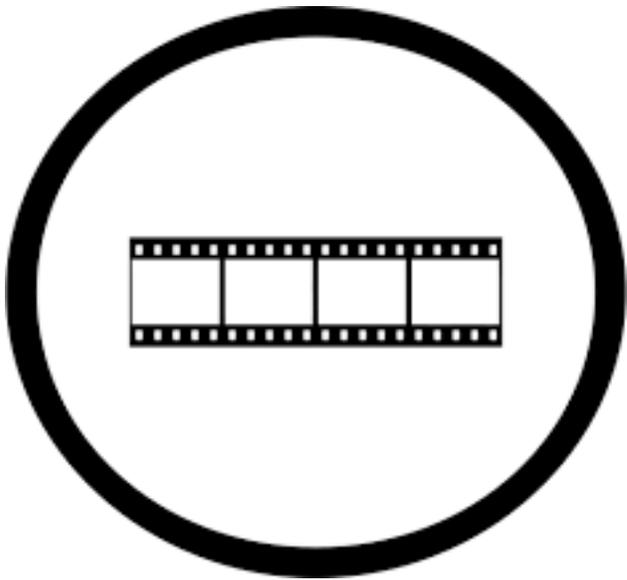


Structurer pour optimiser la mémoire

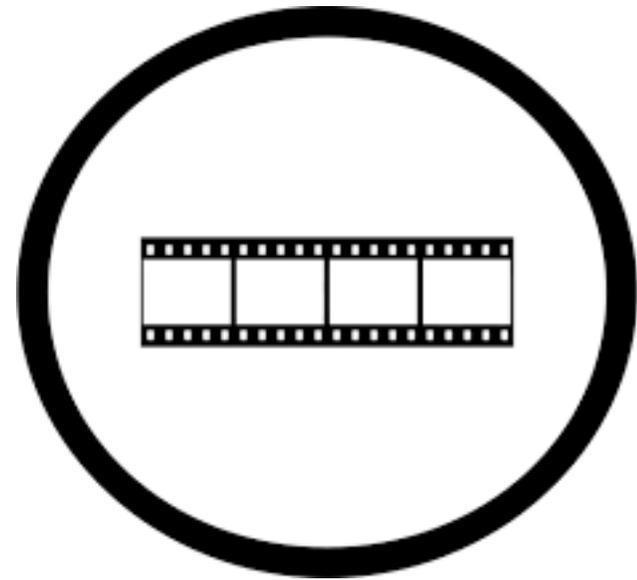


Vidéo : rebondir sur les liens faits par les élèves
→ feedback

Structurer en proposant une synthèse



Vidéo : Faire une synthèse en s'appuyant sur le mime



Vidéo : Faire une synthèse en se référant à la vidéo

Structurer en gardant une trace

MANGER



DÉVORER



PICORER

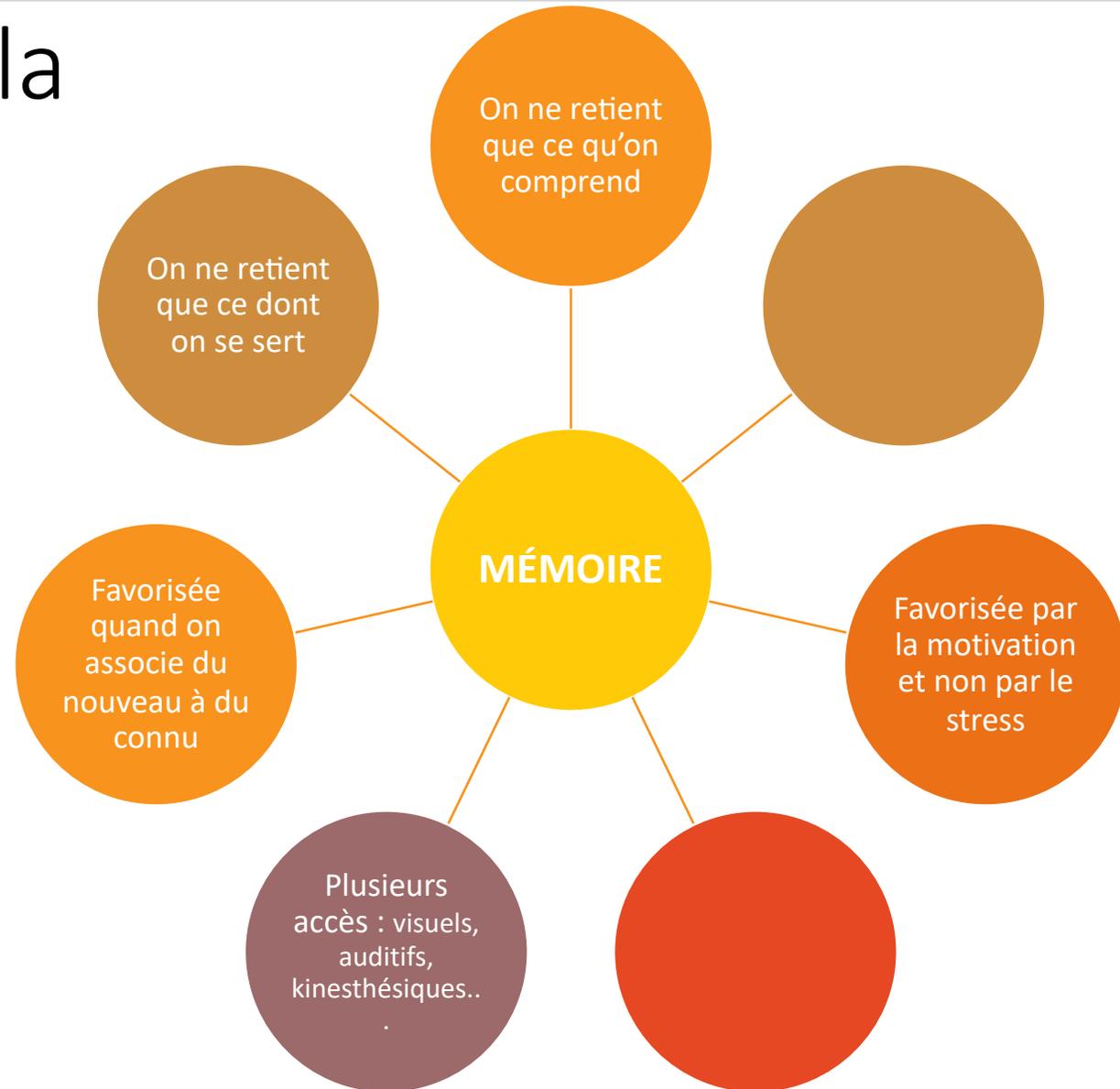


CROQUER



GRIGNOTER

L'importance de la mémorisation



Réutiliser

Réutiliser

Après 10
minutes

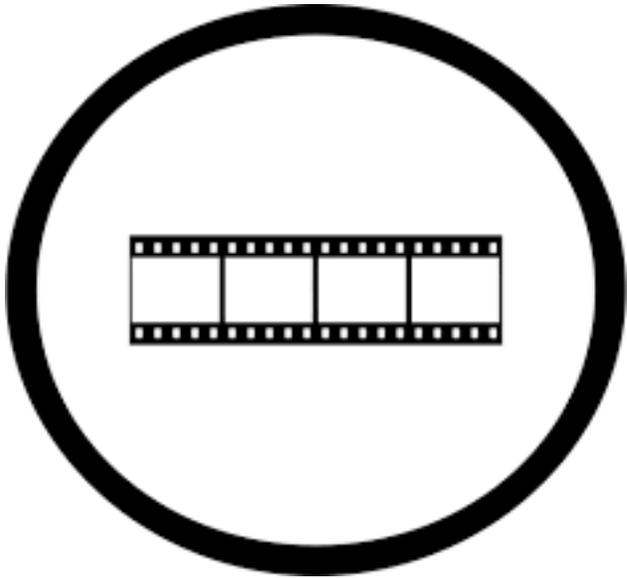
Avant la fin
de la journée

À la fin de la
semaine

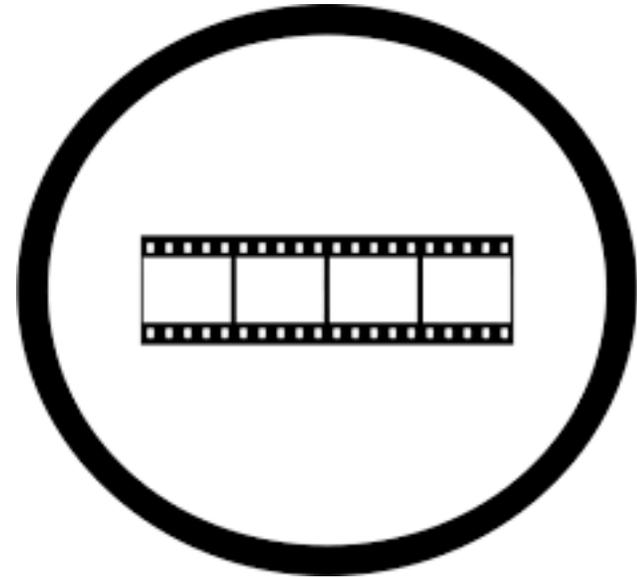
Dans le mois

Dans les 6
mois

Réutiliser

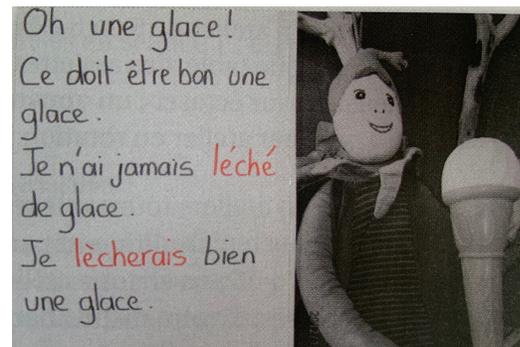
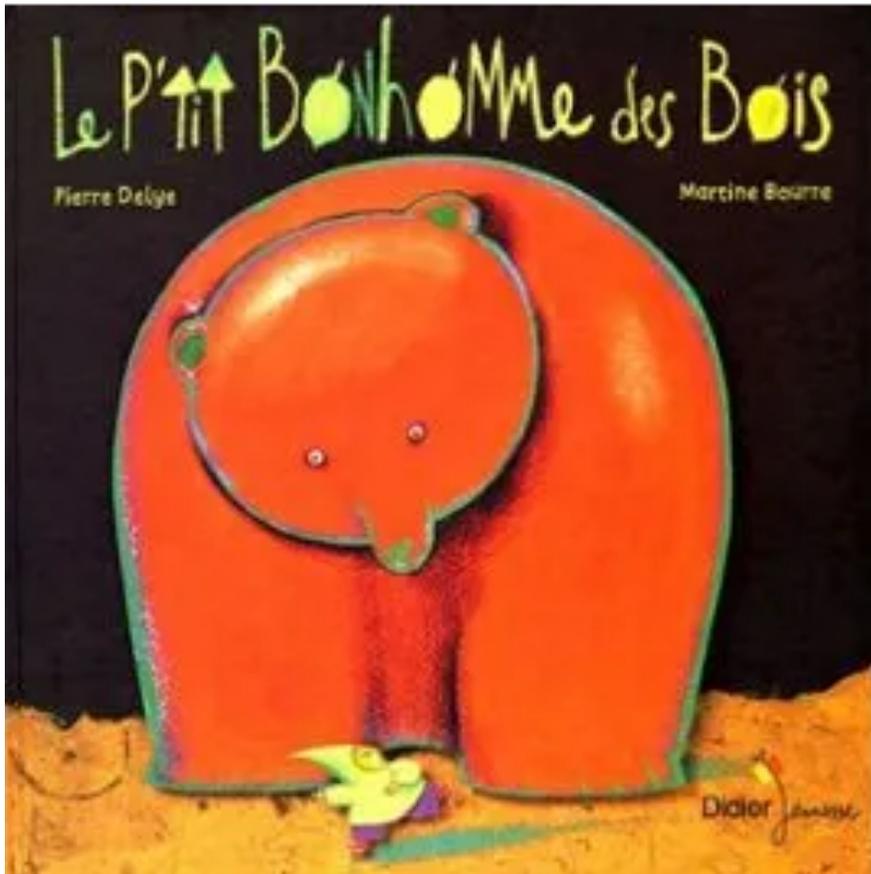


Vidéo : Réutiliser en petit groupe lors de l'accueil



Vidéo : Réutiliser en grand groupe

Réutiliser



Dictée à l'adulte



Rappel de récit

Réutiliser avec l'outil numérique

Pour que l'appareil reconnaisse le QR code : installer SCANOPE Kids sur la tablette

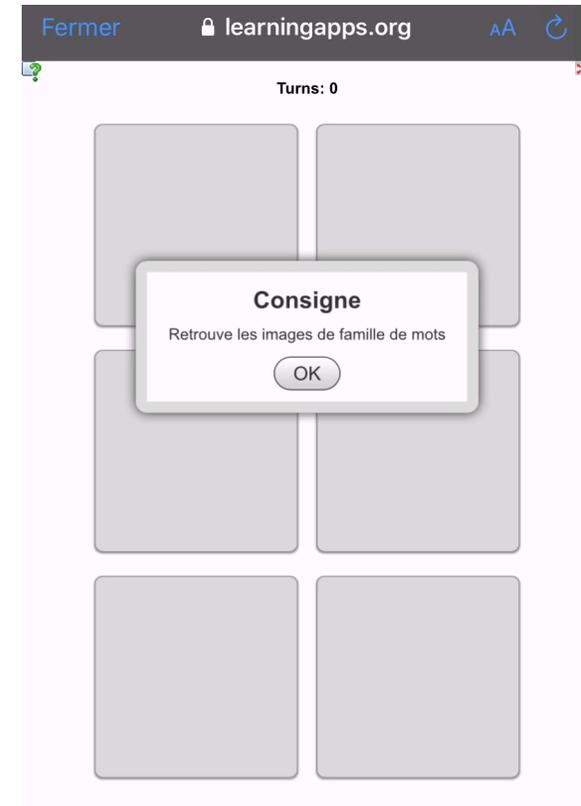
MEMORY EN PS:

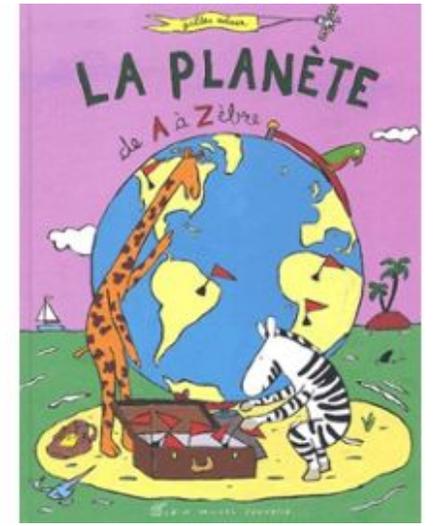
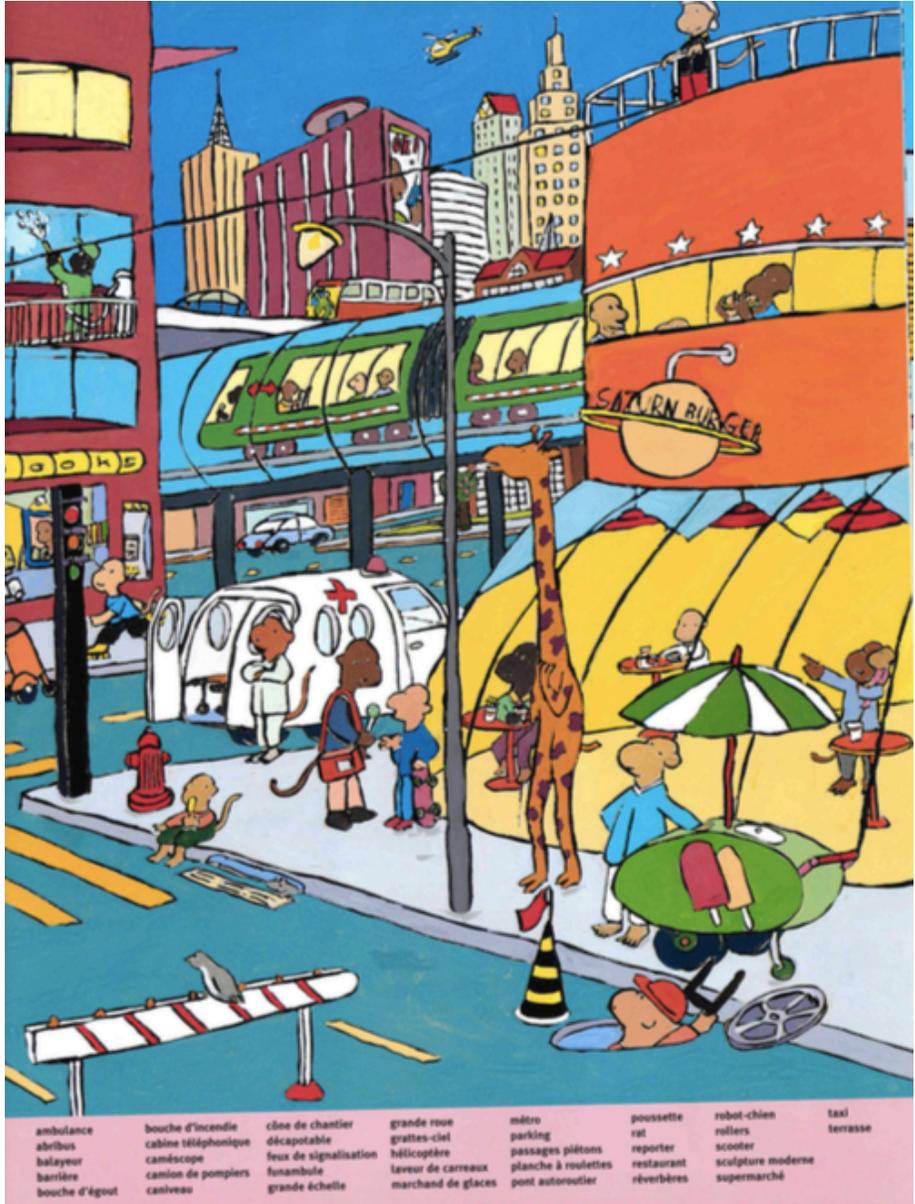
<https://learningapps.org/display?v=pvxbjagb220>



MEMORY EN MS GS

<https://learningapps.org/display?v=pwx0cdhjk20>





Réutiliser avec les albums



Réutiliser avec
les albums



Réutiliser les
mots dans les
autres
domaines



En EPS

LE LION

Le lionceau La lionne

La savane

marche court saute

Elle vit dans le poulailler

Le coq La poule Le poussin

Elle se déplace Elle marche et sait voler

La poule est omnivore

La poule est ovipare. Elle pond et couve des oeufs

Elle nous donne La viande Les oeufs Les plumes

Le lapin est herbivore

Il vit dans un clapier.

Le lapin La lapine Les lapereaux

Il marche, il court, il saute

Le lapin est un mammifère.

Les petits s'appellent les LAPEREAUX.

Il est élevé pour sa viande.

La poule

Le coq La poule Le poussin

Elle se déplace Elle marche et sait voler

La poule est omnivore

La poule est ovipare. Elle pond et couve des oeufs

Elle nous donne La viande Les oeufs Les plumes

Le lapin

Le lapin est herbivore

Il vit dans un clapier.

Le lapin La lapine Les lapereaux

Il marche, il court, il saute

Le lapin est un mammifère.

Les petits s'appellent les LAPEREAUX.

Il est élevé pour sa viande.

Réutiliser les mots dans les autres domaines

Domaine du vivant



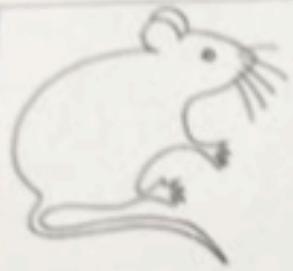
Réutiliser avec
le jeu des
intrus



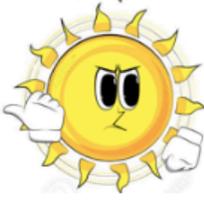


—

Réutiliser avec
un jeu de
plateau : les
contraires

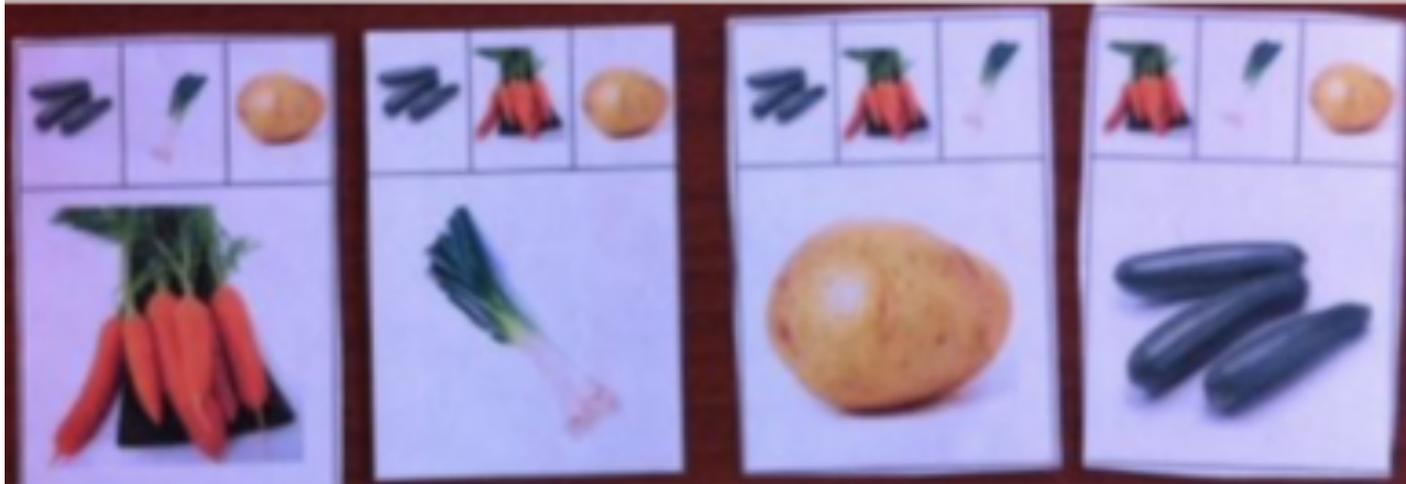


Réutiliser avec
un jeu de loto :
la polysémie

			
Un coup de foudre	Un coup d'œil	Un coup d'épée dans l'eau	Un coup de main
			
Faire d'une pierre deux coups	Un coup de fil	Un coup de soleil	Un coup de barre

Réutiliser avec
un jeu de loto :
les expressions
avec le mot
"coup"

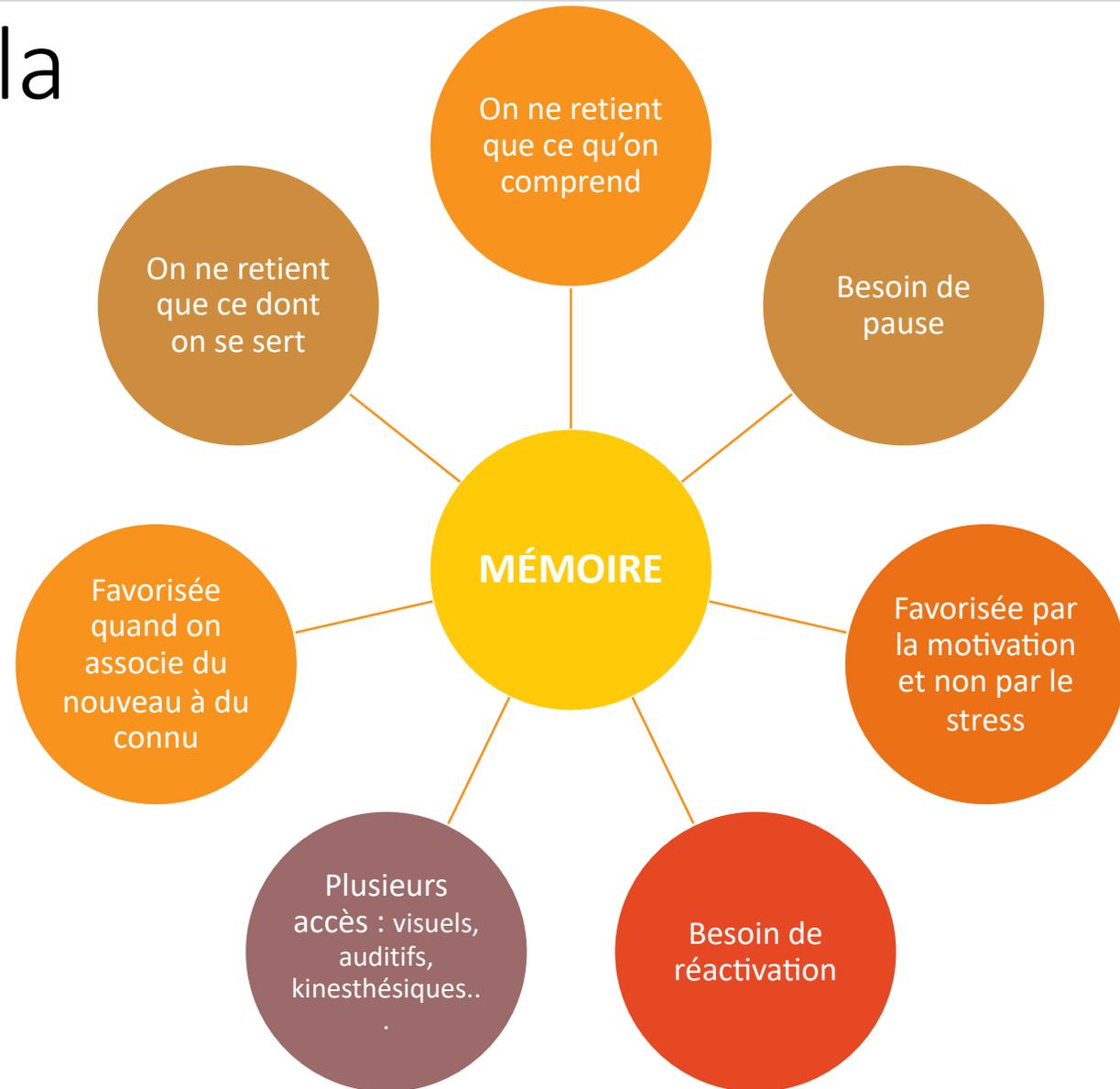
			
Un coup de foudre	Un coup d'œil	Un coup d'épée dans l'eau	Un coup de main
			
Faire d'une pierre deux coups	Un coup de fil	Un coup de soleil	Un coup de barre



—

Réutiliser avec
un jeu des 7
familles

L'importance de la mémorisation



Un apprenant intègre...



10 %
de ce qu'il lit



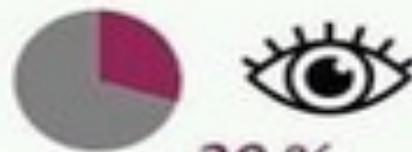
50 %
de ce qu'il voit et entend



20 %
de ce qu'il entend



70 %
de ce qu'il partage
avec d'autres

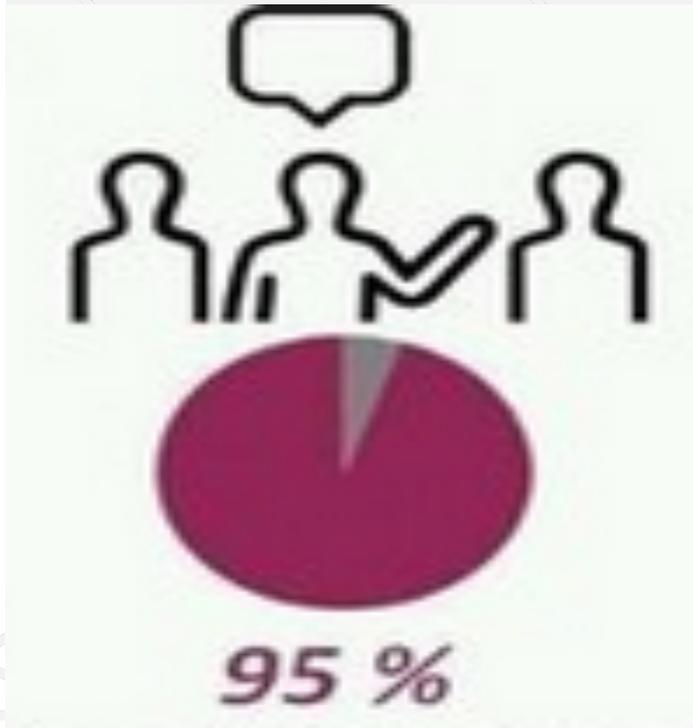


30 %
de ce qu'il voit



80 %
de ce qu'il expérimente
par lui même

Un apprenant intègre...



**de ce qu'il enseigne
à quelqu'un d'autre.**

Merci pour votre
attention
