

Socle Commun de connaissances, de compétences et de culture 2015 :

domaine 2 Les Méthodes et les Outils pour apprendre

« Ce domaine a pour objectif de permettre à tous les élèves d'**apprendre à apprendre, seuls** ou **collectivement, en classe** ou **en dehors**, afin de réussir dans leurs études et, par la suite, se former tout au long de la vie. Les méthodes et outils pour apprendre doivent faire l'objet d'un **apprentissage explicite en situation**, dans tous les enseignements et espaces de la vie scolaire. »

Organisation du travail personnel

L'élève se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches.

Il gère les étapes d'une production, écrite ou non, mémorise ce qui doit l'être.

Il comprend le sens des consignes ; il sait qu'un même mot peut avoir des sens différents selon les disciplines.

Pour acquérir des connaissances et des compétences, il met en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, la mobilisation de ressources, la concentration, l'aptitude à l'échange et au questionnement, le respect des consignes, la gestion de l'effort.

Il sait identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions, accorder une importance particulière aux corrections.

L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

séquence : Apprendre, à travers un jeu, à mémoriser .

OBJECTIF D'ATTITUDE :

Savoir être attentif à ses émotions pour les gérer, savoir être rigoureux dans l'organisation d'une tâche .

OBJECTIF DE CAPACITÉ :

Être capable de mémoriser des images et/ou des mots et savoir les retrouver.

OBJECTIF DE CONNAISSANCE :

Savoir comment développer sa mémoire.

OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT :

Enseigner comment rendre immédiatement performante sa mémoire dans un objectif précis, le gain du jeu. Développer le langage intérieur, l'organisation, la reconnaissance de ce que l'on sait déjà et de ce qui nous reste à découvrir.

séance 1 de découverte - d'entraînement - d'évaluation

lieu : salle ASH, sur le tapis puis sur table

élèves concernés : groupe - ~~partie du groupe~~ - individuel

forme de travail : conflit sociocognitif - ~~coopératif~~ -
~~personnel~~ - ~~tutelle~~ - ~~médiation~~ - ~~magistral~~

matériel nécessaire :

- jeu de Memory, type : *Mémo nature - les fruits et légumes*, éd. jeux FK
- autant de pions que de cartes.

OBJECTIF D'ATTITUDE :

Savoir être

OBJECTIF DE CAPACITÉ :

Être capable

OBJECTIF DE CONNAISSANCE :

Connaitre une méthode qui permet de mieux réussir.

OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT :

Explication du jeu et donc de la méthode.

Intérêt des jeux de cette édition :

-Mémorisation de vocabulaire grâce à la qualité des photos et la variété des mots proposés à savoir fréquents et moins fréquents ou spécifiques.

Par exemples : asperge ou figue, noms des oiseaux et non pas pas de la catégorie « oiseau ».

-Mémorisation du mot écrit (lecture et orthographe) puisque chaque mot est écrit sur l'image, ce qui permet également à des enfants lecteurs de jouer en autonomie.



Déroulement et consignes :

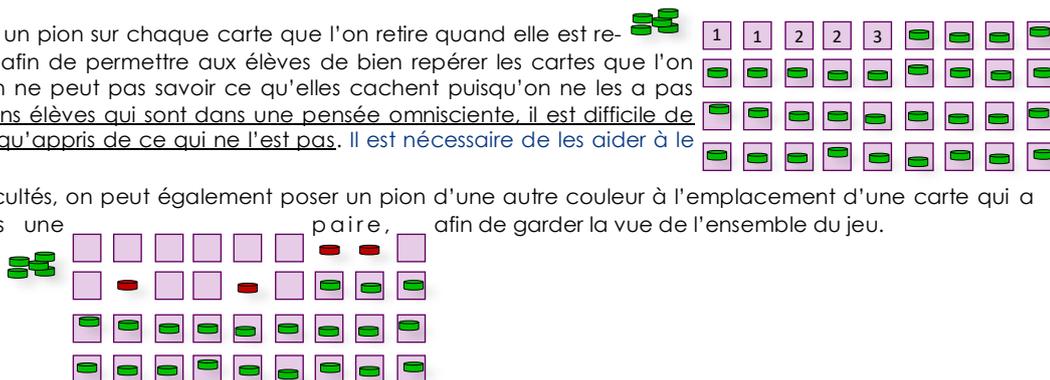
- ⇒ Donner les règles du jeu :
- 1) Les cartes sont retournées face contre terre et sont mélangées.
 - 2) On joue chacun son tour.
 - 3) On tourne 2 cartes : si elles sont identiques on prend la paire et on rejoue. Sinon, on retourne les cartes et c'est au joueur suivant de jouer.
- ⇒ Faire une première partie sans donner de méthode. Les cartes sont mélangées, retournées sans être rangées. Aucune consigne n'est donnée pour la mémorisation.
- 1) Discussion sur ce qui s'est passé pendant la partie, réussites et échecs... faire émerger si possible des règles pour mieux mémoriser, sinon les faire vivre dans une seconde partie.
 - 2)
- ⇒ Seconde partie :
- 1) Les cartes mélangées et retournées sont rangées en lignes et colonnes bien alignées.
 - 2) Elles sont retournées tranquillement par le joueur une puis l'autre dans un ordre précis. La partie commence dans un coin du tableau formé par les lignes et les colonnes, et il y a obligation de les prendre à la suite du joueur précédent. Expliquer que notre mémoire aime que tout soit rangé, et qu'il est plus facile de retrouver des objets rangés dans une armoire que s'ils sont jetés au hasard.
 - 3) Quand le joueur tourne une carte, il nomme à haute voix l'image qui est dessus et chaque autre joueur doit le répéter à voix basse. Expliquer que de se parler aide la mémoire, [développement du langage intérieur]. Lorsque les cartes sont à nouveau tournées, chacun essaie de se les redire ainsi que les précédentes.
- ⇒ Discussion pour comparer les résultats et les impressions de chacun entre les 2 parties. En dégager des règles pour faire fonctionner la mémoire.



Variations et différenciations pédagogiques :

Déroulement et consignes :

- ⇒ En fonction de l'âge et des capacités des élèves (ZPD), faire varier le nombre de cartes de façon à ce qu'il soit suffisant pour qu'il y ait un effort de mémoire à fournir et sans être trop important pour éviter les découragements.
- ⇒ Possibilité également de poser un pion sur chaque carte que l'on retire quand elle est retournée pour la première fois, afin de permettre aux élèves de bien repérer les cartes que l'on connaît déjà et celles dont on ne peut pas savoir ce qu'elles cachent puisqu'on ne les a pas encore retournées. Pour certains élèves qui sont dans une pensée omnisciente, il est difficile de distinguer ce qui est su parce qu'apparis de ce qui ne l'est pas. Il est nécessaire de les aider à le visualiser et de le verbaliser.
- ⇒ Pour les élèves les plus en difficultés, on peut également poser un pion d'une autre couleur à l'emplacement d'une carte qui a disparue prise dans une paire, afin de garder la vue de l'ensemble du jeu.



séances 2 et ... de découverte - d'entraînement - d'évaluation

lieu : salle ASH, sur le tapis puis sur table

élèves concernés : groupe - partie du groupe - individuel

forme de travail : conflit sociocognitif - coopératif -

personnel - tutelle - médiation - magistral

matériel nécessaire :

- jeu de Memory, type : *Mémo nature - les fruits et légumes*, éd. jeux FK
- (au besoin) autant de pions que de cartes ;
- roue des émotions adaptées à l'âge des élèves.

OBJECTIF D'ATTITUDE :

Savoir être attentif à ses émotions et apprendre à les réguler.

OBJECTIF DE CAPACITÉ :

Être capable d'appliquer une méthode d'apprentissage : organisation et subvocalisation.

OBJECTIF DE CONNAISSANCE :

Connaitre une méthode qui permet de mieux réussir.

OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT :

Aider à l'appropriation de la méthode.

Déroulement et consignes :

- ⇒ Se redonner les règles de la partie et les règles de mémorisation (= organisation, visualisation et verbalisation, attention,).
- ⇒ Au cours de la partie, proposer à des moments repérés une roue des émotions afin de faire reconnaître les moments de découragement, d'excitation etc.... discuter avec les élèves des impacts de ces derniers sur leur mémoire et leurs actions : oublis, lenteur, précipitation etc.
- ⇒ Au fur et à mesure des parties, aider les élèves à mesurer leurs progrès et faire des ponts avec leur façon d'apprendre en classe ASH, en classe ordinaire et en leçons.

séances 3 et ... ~~de découverte~~ - d'entraînement - d'évaluation

lieu : salle ASH, sur le tapis puis sur table

élèves concernés : groupe - ~~partie du groupe~~ - individuel

forme de travail : conflit sociocognitif - ~~coopératif~~
personnel - ~~tutelle~~ - médiation - ~~magistral~~

matériel nécessaire :

- jeu de Memory construit en fonction des besoins.
- autre....
- roue des émotions adaptées à l'âge des élèves.

OBJECTIF D'ATTITUDE :

Savoir être attentif à ses émotions et apprendre à les réguler.

OBJECTIF DE CAPACITÉ :

Être capable de transférer une méthode d'apprentissage à d'autres objets d'apprentissage.

OBJECTIF DE CONNAISSANCE :

Connaitre une méthode qui permet de mieux réussir.

OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT :

Aider à l'accomodation de la méthode.

Transfert (acomodation) :

⇒ Très vite proposer des activités de transfert avec le domaine d'apprentissage en fragilité.

- Par ex. Jeu de Memory avec des mots invariables dont l'orthographe pose problème, avec des mots ou des lettres écrites en scriptes et cursives, avec des nombres, avec d'autres images liées à un vocabulaire plus précis....
- Jeu de Kim avec les cartes du mémo puis les objets d'apprentissage didactique.

Jeu de Memory

Avec ce jeu, je travaille :



-ma **MÉMOIRE DANS L'ESPACE**,

-ma **MÉMOIRE ORTHOGRAPHIQUE** (lire vite et savoir écrire les petits mots).

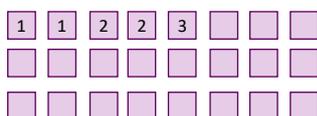
Il faut être **2** pour jouer, ton partenaire doit savoir lire car tu peux avoir besoin d'aide surtout pendant les premières parties. Il faut s'asseoir l'un à côté de l'autre.



Choisir **12 paires** de cartes : une carte jaune en lettres cursives et une bleue en scripte.

Les retourner et bien les mélanger.

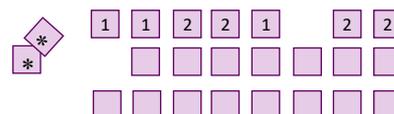
Les ranger, toujours à l'envers sur la table. Faire 3 lignes et 8 colonnes bien droites.



Le premier joueur tourne les deux premières cartes une à une. **IL LIT À HAUTE VOIX LES MOTS.**

Les deux joueurs mémorisent les mots et leur emplacement. Puis, on les retourne en veillant à ce qu'ils restent bien alignés. C'est au tour du second joueur de tourner la 3ème carte, puis la 4ème... C'est important de cheminer en ordre pour aider la mémoire à s'organiser.

Quand un joueur tourne une carte avec un mot et qu'il sait où se trouve le mot identique, il va le chercher. S'il a bien trouvé une paire, il l'a garde et rejoue jusqu'à ce qu'il se trompe.



Celui qui remporte le plus de paires à gagner.

Ne pas hésiter à **parler** les emplacements : « nous avons tourné toutes les cartes de la première ligne... le mot « dans » est sur la deuxième ligne etc. **cela va aider la mémoire** qui traite de l'organisation spatiale.

NE PAS FAIRE 2 PARTIES DE SUITE ! ESSAYER D'EN FAIRE UNE PAR JOUR À L'ITEM.

On peut prendre 2 jours de suite les mêmes 12 paires de cartes ou changer. Quand cela deviendra facile avec 12 paires, on ajoutera 2 paires puis 4 puis...